

# Ícaro Goulart Faria Motta França

OBJETIVO: PROGRAMADOR DE JOGOS

Niterói - RJ, Brazil

☎ (+55) 21-99845-4218 | ✉ icarogoulart@yahoo.com.br | 🏠 www.icaromotta.com | 📷 icaro56 | 📺 icaro-gfmf

“A aprendizagem pode ser alavancada por meio de reforços positivos ou negativos.  
Eu prefiro os positivos, porém os reforços negativos as vezes nos ensinam grandes lições.”

## Resumo

Analista/programador generalista na área de desenvolvimento de jogos, programas interativos e simuladores. Com mestrado em Ciência da Computação na Universidade Federal Fluminense (UFF) na área de Inteligência Artificial com foco em Aprendizagem por Reforço.

## Experiências Profissionais

### AddLabs

Niterói-RJ, Brasil

BOLSISTA

Out. 2018 - Ago. 2019

- Desenvolver novas funcionalidades para o programa de avaliação de qualidade de cimentação para poços de petróleo que utiliza técnicas de inteligência artificial, além de atuar na detecção e correção de problemas.
- Principais tecnologias: C++, Qt e Oracle

### Visual Virtual

Belo Horizonte-MG, Brasil

ÚLTIMO PAPEL: ANALISTA DE SISTEMA LÍDER

Nov. 2013 - Jan. 2017

- Gerenciar o time de desenvolvedores e planejar, configurar e codificar o back-end do aplicativo de carona Zumpy v3.
- Desenvolver web service através de REST API em todas as versões do Zumpy.
- Principais tecnologias: JAVA, JPA, JBOSS, PostgreSQL, MongoDB, AmazonWS, Wildfly, XMPP

### Devex Tecnologia e Sistemas S/A

Belo Horizonte-MG, Brasil

ANALISTA DESENVOLVEDOR

Jun. 2010 - Out. 2013

- Desenvolver o MinelInside, programa para gerenciamento da operação integrada de uma mina de minério.
- Principais tecnologias: C++, QT e Ogre 3D

### Visual Virtual

Belo Horizonte-MG, Brasil

ESTAGIÁRIO PROGRAMADOR

Mar. 2009 - Jun. 2010

- Desenvolver novas funcionalidades para o MinelInside.
- Integrar o motor físico Physx no kernel da Visual Virtual.

### Monitoria no Curso de Tecnologia em Programação de Jogos Digitais

Belo Horizonte-MG, Brasil

MONITORIA

2009

- Ajudar estudantes com dificuldades nas disciplinas: Computação Gráfica, Modelagem 3D, e Matemática para jogos.

## Formação Acadêmica

### Mestrado em Ciência da Computação

Niterói-RJ, Brasil

UFF (UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE)

Mar. 2017 - até. Mai. 2019

### Disciplina de Jogos Digitais

Belo Horizonte-MG, Brasil

DCC-UFMG (DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS)

Mar. 2011 - Até. Ago. 2011

### Graduação em Tecnologia em Programação de Jogos Digitais

Belo Horizonte-MG, Brasil

PUC-MINAS (PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS)

Jul. 2007 - Até. Dec. 2009

### Curso Técnico em Desenvolvimento de Software

Campos dos Goytacazes-RJ, Brasil

CEFET-CAMPOS (CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE CAMPOS DOS GOYTACAZES)

Fev. 2005 - Até. Dez. 2006

## Idiomas

**Inglês:** Intermediário

**Espanhol:** intermediário

## Proficiências

**Linguagens de Programação** C++, C#, JAVA, Python, JS e Lua

**Motores de Jogos** Unity 3D, Ogre 3D, **alguma experiência:** Unreal, Irrlicht e Gamemaker

<b>Motores Físicos</b>	PhysX e ODE
<b>Sist. de Controle de Versão</b>	Git, Hg, SVN e CVS
<b>Outras</b>	Qt, ML-Agents toolkit, Visual Studio, Jenkins, Scrum

## Programas Desenvolvidos

---

### ADDCement

A SOLUÇÃO ADDCEMENT ENGLOBOU A PESQUISA E DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DIAGNÓSTICO DO ESTADO DE CIMENTAÇÃO AO LONGO DE UM POÇO. FORAM UTILIZADAS TÉCNICAS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA ESTA SOLUÇÃO.

*Out. 2018 - Ago 2019*

### Zumpy - Aplicativo de Carona

ATRAVÉS DO ZUMPY, OS MOTORISTAS PODEM REDUZIR AS DESPESAS DE COMBUSTÍVEL E OS PASSAGEIROS PODEM VIAJAR TANTO DE FORMA CONFORTÁVEL QUANTO ACESSÍVEL.

*Nov. 2013 - Jan. 2017*

### MinelInside

O MINEINSIDE É UM PROGRAMA DA PLATAFORMA WINDOWS USADO PARA VISUALIZAÇÃO E MONITORAMENTO DE MINAS DE MINÉRIO. HAVIA VÁRIAS VERSÕES, ENTRE ELAS: PLANEJAMENTO, MONITORAMENTO E RECONSTITUIÇÃO.

*Mar. 2009 - Out. 2013*

## Jogos Desenvolvidos

---

### BLE - Bomberman Learning Environment

O BLE É CONSTRUÍDO COM BASE NOS ALGORITMOS DO KIT DE FERRAMENTAS ML-AGENT, DEEP REINFORCEMENT E IMITATION LEARNING. FOI CRIADO NA MINHA PESQUISA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO.

*Mai. 2019*

### Rocket IX

JOGO DE NAVES DE ESTILO DE SOBREVIVÊNCIA DESENVOLVIDO USANDO O MOTOR DE JOGO UNITY3D.

*Jul. 2016*

### Rolimã

JOGO DE CORRIDA DE ROLIMÃS FOI FEITO UTILIZANDO O MOTOR DE JOGO IRRRLICHT E O MOTOR FÍSICO ODE. ESTE JOGO FOI DESENVOLVIDO COMO PRINCIPAL TRABALHO DA DISCIPLINA ISOLADA EM JOGOS DIGITAIS DA UFMG.

*Jun. 2011*

### Percy Fawcett

JOGO DE PLATAFORMA DE QUEBRA-CABEÇA 2D FEITO USANDO O GAMEMAKER COMO UM TRABALHO DA DISCIPLINA DE JOGOS DIGITAIS DA UFMG.

*Mai. 2011*

### Operação Bauxita

JOGO DE BATALHA DE CARRO DESENVOLVIDO COM O KERNEL DA VISUAL VIRTUAL. COM C++, OGRE3D, QT E PHYSX

*Jun. 2010*

### Projeto Pólo

JOGO DE TIRO DESENVOLVIDO EM C++ E LUA, USANDO O MOTOR GRÁFICO OGRE, O MOTOR DE FÍSICA PHYSX, O MOTOR DE ÁUDIO OPENAL E A BIBLIOTECA DE REDE RAKNET COMO TCC DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DA PUC-MINAS

*Dez. 2009*

### Hope

JOGO DE CORRIDA COM HELICÓPTERO DESENVOLVIDO NO XNA COMO TRABALHO INTERDISCIPLINAR DO CURSO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DA PUC-MINAS.

*Dez. 2008*

### Batalha Naval: A Neblina

JOGO DESENVOLVIDO COM O MOTOR DE JOGO IRRRLICHT COMO TI DO CURSO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DA PUC-MINAS.

*Jun. 2008*

### Contratempo

JOGO DE PLATAFORMA DESENVOLVIDO COM GAMEMAKER COMO TI DO CURSO DE JOGOS DA PUC-MINAS

*Dez. 2007*

## Artigo Publicados

---

### A Visual System for Custom Security Analysis in Cities

*Niterói-RJ, Brasil*

CO-AUTOR

*2017*

In 7th Workshop on Visual Analytics, Information Visualization and Scientific Visualization (WVIS) - SIBGRAPI

## Premiações

---

2009	<b>Medalha de Ouro</b> , Medalha de mérito recebida em razão de ter obtido a melhor média no curso de Tecnologia em Programação de Jogos Digitais.	<i>PUC-Minas</i>
2008	<b>Melhor Trabalho</b> , Melhor trabalho interdisciplinar do segundo período do curso de Tecnologia em Programação de Jogos Digitais	<i>PUC-Minas</i>