

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

Sou analista/programador generalista na área de desenvolvimento de jogos, programas interativos e simuladores. Tenho mestrado em Ciência da Computação na Universidade Federal Fluminense (UFF) na área de Inteligência Artificial com foco em Aprendizagem por Reforço. Tenho facilidade em aprender novas tecnologias e vejo bugs como desafios que serão vencidos.

Experiências Profissionais

AKOM Studio

Rio de Janeiro-RJ, Brasil

PROGRAMADOR DE JOGOS

Ago. 2019 - Set. 2020

- Programar e arquitetar códigos para o desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis
- Principais tecnologias: Unity e C#

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
Motores Físicos	PhysX e ODE
Sist. de Controle de Versão	Git, Hg, SVN e CVS
Outras	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

Vamos Brincar de Banho de Mar (Turma da Mônica)

O VAMOS BRINCAR DE BANHO DE MAR É UM JOGO BRINQUEDO DO UNIVERSO DA TURMA DA MÔNICA. NELE A CRIANÇA PODE EXPLORAR O MAR EM 2D, QUE NA VERDADE É UMA BANHEIRA, IMAGINAR HISTÓRIAS, ATIVAR CUTSCENES, TROCAR SKINS, ALIMENTAR PERSONAGENS, USAR MEIO DE TRANSPORTES E MUITO MAIS.

Out. 2020

Vamos Brincar de Cozinhar (Turma da Mônica)

O VAMOS BRINCAR DE COZINHAR É UM JOGO BRINQUEDO DO UNIVERSO DA TURMA DA MÔNICA. NELE A CRIANÇA PODE CRIAR DIFERENTES RECEITAS E ALIMENTAR A MAGALI. PODE CORTAR, ASSAR, COZINHAR, FRITAR E FAZER COOKIES COM DIFERENTES ALIMENTOS

Ago. 2020

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 IRRILIGHT 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 IRRILIGHT 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

Co-AUTOR

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

Niterói-RJ, Brasil

2017

Learning how to play Bomberman with Deep Reinforcement and Imitation Learning

Co-AUTOR

Joint International Conference on Entertainment Computing and Serious Games. Springer, Cham, 2019

Arequipa, Peru

2019

Premiações

2009 **Medalha de Ouro**, Medalha de mérito recebida em razão de ter obtido a melhor média no curso de Tecnologia em Programação de Jogos Digitais.

PUC-Minas

2008 **Melhor Trabalho**, Melhor trabalho interdisciplinar do segundo período do curso de Tecnologia em Programação de Jogos Digitais

PUC-Minas