

Fábio Markus N. Miranda

INFORMAÇÕES DE CONTATO Rua Pio Porto de Menezes, 120
 APT.704-B
 Luxemburgo
 Belo Horizonte, MG

Telefone: (31) 3342-1786
Celular: (31) 9982-9199
E-mail: fabiom@gmail.com
WWW:
www.dcc.ufmg.br/~fmiranda

NASCIMENTO 22 de junho de 1985

ÁREAS DE INTERESSE Computação Gráfica, Inteligência Artificial, *Games*, Programação em Placas Gráficas, Geração Procedural.

EDUCAÇÃO **Universidade Federal de Minas Gerais**, Belo Horizonte, MG

 Graduação, Ciência da Computação, 2005 - 2009

EXPERIÊNCIA ACADÊMICA **Universidade Federal de Minas Gerais**

 PELD/ICB - Bolsista CNPq **Fevereiro de 2006 até Fevereiro de 2007**

- Desenvolvimento e suporte de um sistema de banco de dados de informações biológicas.

 Estrada Real Digital - Bolsista FINEP **Maio de 2005 até Março de 2009**

- Desenvolvimento de um jogo de aventura 3D com temas históricos.
- Grande experiência ganha com o contato com outras áreas envolvidas no desenvolvimento do jogo, como história e arte/*design*.
- Implementação de um sistemas de sombras em tempo-real, utilizando GPU, para a *engine* Panda3D, baseado no *Parallel-Split Shadow Maps*.
- Desenvolvimento de uma plataforma para a edição do jogo (Pandorga).

 Sistema para geração procedural de terrenos na GPU **Junho de 2008 até Junho de 2009**

- Desenvolvimento de um sistema para geração procedural de terrenos na GPU.
- Escalonamento da geração procedural para a GPU ou CPU, dependendo do nível de ociosidade de cada um.
- Utilização de OpenGL e GLSL.

PUBLICAÇÕES MIRANDA, F. M. ; LAFETA, P. ; ANDRADE, Leonardo Queiroz de ; CORDEIRO, Carlúcio ; CHAIMOWICZ, L. . Pandorga: Uma plataforma open source para a criação e desenvolvimento de jogos. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), 2008, Belo Horizonte. Proceedings of the VII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment - Computing Track - Technical Posters, 2008. p. 68-71.

PRÊMIOS

- Melhor artigo resumido: "Pandorga: Uma plataforma open source para a criação e desenvolvimento de jogos", SBGames 2008 - Trilha de Computação, Sociedade Brasileira de Computação.
- 2º Colocado Concurso XNA - SBGames 2008: Chameleon

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Atan Sistemas

Departamento de Tecnologia da Informação
Dezembro de 2005

Maio de 2005 até

- Desenvolvimento de sistemas Web em Java.

CURSOS MINISTRADOS

Criando Jogos com a Panda3D **1º Semestre de 2008 - UFMG**
(Departamento de Ciência da Computação)

- Palestra sobre o desenvolvimento de jogos utilizando a *engine* Panda3D, abordando temas como o uso de *shaders* e o uso de *engines* de física; apresentação pelo grupo *Computer Graphics and Game Technology* (CGGT).

IDIOMAS

Português (nativo), inglês (fluyente), espanhol (básico).

CONHECIMENTOS TÉCNICOS

- Linguagens de Programação: C, C++, Python, C#, GLSL, HLSL, Cg, Java, Javascript, PHP.
- Linguagens de Shader: GLSL, Cg.
- APIs Gráficas: OpenGL, DirectX.
- Arquiteturas, Frameworks e *Engines*: CUDA, XNA, Panda3D, Torque, PyODE.
- Conhecimentos em computação gráfica: