

Fábio Markus N. Miranda

INFORMAÇÕES PARA CONTATO	Rua Pio Porto de Menezes, 120 APT.704-B Luxemburgo Belo Horizonte, MG	<i>Telefone:</i> (31) 3342-1786 <i>Celular:</i> (31) 9982-9199 <i>E-mail:</i> fabiom@gmail.com <i>WWW:</i> www.dcc.ufmg.br/~fmiranda
NASCIMENTO	22 de junho de 1985	
ÁREAS DE INTERESSE	Computação Gráfica, Inteligência Artificial, <i>Games</i> , 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 <i>PELD/ICB - Bolsista CNPq</i> Fevereiro de 2006 até Fevereiro de 2007 <ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento e suporte de um sistema de banco de dados de informações biológicas. <i>Estrada Real Digital - Bolsista FINEP</i> Mai de 2007 até Março de 2009 <ul style="list-style-type: none">• 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/<i>design</i>.• Implementação de um sistemas de sombras em tempo-real, utilizando GPU, para a <i>engine</i> Panda3D, baseado no <i>Parallel-Split Shadow Maps</i>.• Desenvolvimento de uma plataforma para a edição do jogo (Pandorga).• Orientador: Prof. Luiz Chaimowicz <i>Sistema para geração procedural de terrenos pseudo infinitos na GPU (Trabalho de Conclusão de Curso)</i> Junho de 2008 até Junho de 2009 <ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento de um sistema para geração procedural de terrenos pseudo infinitos na GPU, utilizando <i>Shaders</i> e <i>Framebuffers</i> (FBO).• Escalonamento da geração procedural para a GPU ou CPU, dependendo do nível de ociosidade de cada um.• Utilização de OpenGL e GLSL.• Orientador: Prof. Luiz Chaimowicz	

PUBLICAÇÕES	<p>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.</p>	
PRÊMIOS	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • O <i>game</i> foi posteriormente adaptado para executar no console <i>Xbox 360</i>, utilizando as <i>threads</i> disponíveis no console. 	
EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL	<p>Atan Sistemas</p> <p><i>Departamento de Tecnologia da Informação</i> Maio de 2005 até Dezembro de 2005</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento de sistemas Web em Java. 	
CURSOS MINISTRADOS	<p><i>Criando Jogos com a Panda3D</i> 1º Semestre de 2008 - UFMG (Departamento de Ciência da Computação)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palestra sobre o desenvolvimento de jogos utilizando a <i>engine</i> Panda3D, abordando temas como o uso de <i>shaders</i> e o uso de <i>engines</i> de física; apresentação pelo grupo <i>Computer Graphics and Game Technology</i> (CGGT). 	
IDIOMAS	Português (nativo), inglês (fluyente), espanhol (básico).	
CONHECIMENTOS TÉCNICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Linguagens de Programação: C, C++, Python, C#, GLSL, HLSL, Cg, Java, Javascript, PHP. • Banco de dados: MySQL. • Linguagens de Shader: GLSL, Cg. • APIs Gráficas: OpenGL, DirectX. • Arquiteturas, Frameworks e <i>Engines</i>: CUDA, XNA, Panda3D, Torque, Py-ODE. 	