

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> Maio 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). <i>Sistema para geração procedural de terrenos pseudo infinitos na GPU</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.	
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
 - O *game* foi posteriormente adaptado para executar no console *Xbox 360*, utilizando as *threads* disponíveis no console.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Atan Sistemas

Departamento de Tecnologia da Informação
Dezembro de 2005

Mai 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.
- SGBD: MySQL.