

Felipe Cortez de Sá

Programmer, musician and graphic designer experienced in Python, C++ and Clojure applied to web and desktop development, audio and graphics.

São Paulo, SP • 01433-000
Rua Maestro Elias Lobo, 1031, Jardim Paulista
+55 84 9 9998 8593
felipecortez.net • github.com/FelipeCortez
felipecortezfi@gmail.com

EXPERIENCE

2017 - INPE / National Space Research Institute

C++, Qt, Arduino, Doxygen
Adapted an existing codebase, making a graphical user interface for a previously terminal-based program, adding new features, fixing bugs in Arduino code and writing documentation.

2014 Instituto do Cérebro / Brain Institute

Python, scipy, Cython
Implemented several time and frequency-based pitch tracking algorithms and a real-time demosaicing algorithm.

2012-2013 Federal University of Rio Grande do Norte's Music Department

Java, Swing
Developed a spreadsheet-like circular diagram editor for computer-aided composition.

EDUCATION

2012-2018 Federal University of Rio Grande do Norte

Bachelor of Computer Science.

2014-2015 University of Birmingham

Year abroad sponsored by the National Council for Scientific and Technological Development.

SELECTED PROJECTS

2017 - bmarks.net

Python, Django, Javascript
Tag-based bookmark manager.

2018 - grybo

C++, SDL2
Rhythm game for PC and Mac inspired by Guitar Hero featuring Brazilian music genres such as choro, samba, bossa nova, forró and MPB.

TOOLS

Python

Django, Flask, SciPy, PyQt

C++

Qt, SDL2

Clojure

ClojureScript, Reagent

Web

JavaScript, nginx, Apache, Wordpress

Design

Illustrator, Sketch, Photoshop, InDesign

Audio

Max/MSP, Ableton Live, Logic Pro

Felipe Cortez de Sá

Programador, músico e designer com experiência em Python, C++ e Clojure aplicados a desenvolvimento web, desktop, áudio e gráficos.

São Paulo, SP • 01433-000
Rua Maestro Elias Lobo, 1031, Jardim Paulista
+55 84 9 9998 8593
felipecortez.net • github.com/FelipeCortez
felipecortezfi@gmail.com

EXPERIÊNCIA

2017 - Instituto Nacional de Pesquisas Especiais

C++, Qt, Arduino,
Doxygen

Adaptou código existente, implementando interface gráfica para rastreamento de satélites, adicionou novos recursos, corrigiu bugs em Arduino e elaborou documentação.

2014 Instituto do Cérebro

Python, scipy,
Cython

Implementou diversos algoritmos para detecção de frequência fundamental baseados em domínios temporal e espectral e um algoritmo *real-time* de interpolação cromática.

2012-2013 Escola de Música da UFRN

Java, Swing

Desenvolveu editor gráfico de diagramas circulares para auxílio em processos composicionais.

EDUCAÇÃO

2012-2018 Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Bacharel em Ciência da Computação.

2014-2015 University of Birmingham

Graduação sanduíche pelo programa Ciência sem Fronteiras.

PROJETOS PESSOAIS SELECIONADOS

2017 - bmarks.net

Python, Django,
Javascript

Gerenciador de favoritos baseado em tags.

2018 - grybo

C++, SDL2

Jogo musical para PC e Mac inspirado no jogo *Guitar Hero* mostrando a história da música brasileira passando pelo choro, samba, bossa nova, forró e MPB.

FERRAMENTAS

Python

Django, Flask, SciPy, PyQt

C++

Qt, SDL2

Clojure

ClojureScript, Reagent

Web

JavaScript, nginx, Apache, Wordpress

Design

Illustrator, Sketch, Photoshop, InDesign

Áudio

Max/MSP, pure data, Ableton Live, Logic Pro
