

Vítor R. A. Fernandes

Mestre Programador de Jogos

VitorResendeFernandes@gmail.com
(31) 99115-0017
www.vtor.me
Rua Gomes Barbosa, 317
36570-000 Viçosa - MG

INTRODUÇÃO

Eu sou um Engenheiro de Software com experiência em gerenciamento de memória, vetorização, paralelismo e programação de motores gráficos. Eu gosto de aprender novos conceitos, trabalhar em desafios difíceis e desenvolver soluções criativas para problemas inesperados. Atualmente procuro uma vaga como programador de jogos para me inserir na indústria nacional.

EDUCAÇÃO

DePaul University, Chicago, IL

Master of Science in Computer Game Development

Junho de 2016

- Bolsista do Ciência sem Fronteiras
- Graduado com Distinção

Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, MG

Bacharel em Ciência da Computação

Agosto de 2014

EXPERIÊNCIA

Facebook, Menlo Park, CA

Software Engineer Intern

Junho de 2015 – Setembro de 2015

- Construí um sistema que conta erros na entrega de milhões de notificações, utilizando ferramentas internas, integrando sistemas escritos em PHP, Go e Ruby on Rails;
- Customizei o painel web para apresentar aos desenvolvedores as informações sobre os erros.

PROJETOS

Space Invaders Orientado a Objetos, Acadêmico

- Reconstruí o clássico dos arcades em C#, usando Visual Studio;
- Projetei os sistemas seguindo técnicas modernas de arquitetura e princípios de OO;
- Uso extensivo de padrões de projetos.

VEngine, Acadêmico

- Construí um motor gráfico tridimensional em C++, usando Visual Studio;
- Escrevi bibliotecas para lidar com álgebra linear, manipulação de arquivos e uma estrutura de dados hierárquica;
- Desenvolvi uma ferramenta para converter e exportar modelos e animações de arquivos FBX.

TwitchJam, Pessoal

- Protótipo para a Global Game Jam 2016, usando Unity;
- Minigames baseados no Twitch, onde todos os comandos eram extraídos do chat do canal.

COMPETÊNCIAS

- | | | |
|-----------------|----------------------------|-------------------------|
| • C++ | • Gerenciamento de memória | • Otimização |
| • C# | • SIMD | • Física para jogos |
| • Java | • Multithreading | • Programação de Engine |
| • Visual Studio | • Inteligência Artificial | • OpenGL |
| • Perforce | • Padrões de Projeto | |