

Antonio Luis Cardoso Silva

Rua Professor Domício Murta, 130, Bairro Ouro Preto, Belo Horizonte - MG.

☎ (31) 97520-4648 | ✉ antonio_luis@outlook.com | 📱 antonioLuis23 | 🌐 antonioLuis23

Experiências

Teknisa

Belo Horizonte, Brasil

DESENVOLVEDOR WEB

Out. 2020 - Presente

- Criei novas funcionalidades no TAA usado por grandes empresas como Giraffas e Madero utilizando SQL Server, Javascript, AngularJS, PHP e Git.
- Criei protótipo para realizar a detecção facial e permitir o usuário logar no Terminal de Auto Atendimento (TAA) de forma automática utilizando Face-api.js e Node.js.
- Implementei melhorias no TAA para dar responsividade a aplicação, assim o TAA poderia ser usado em diferentes tamanhos de tela e na vertical ou horizontal.
- Mudei a forma que as queries SQL do banco de dados eram construídas para permitir reusabilidade obtendo uma leitura e manutenção mais fácil e aumento a performance.

Technology North

Edmonton, Canadá

DESENVOLVEDOR WEB

Mai. 2014 - Fev. 2017

- Corrigi bugs na aplicação e desenvolvi novas funcionalidades ao software criado para ajudar hospitais a cuidar e tratar pacientes com autismo.
- Implementei o módulo responsável pelo médico registrar o andamento do paciente na terapia.
- Implementei melhorias na aplicação para dar responsividade permitindo-a ser usada em diferentes tamanhos de tela, como em tablets e celulares.

Formação

Universidade Federal do Piauí

Teresina, Piauí

BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Ago. 2010 - Jul. 2016

- Passei um período de graduação sanduiche pelo programa Ciência sem Fronteiras na Universidade de Alberta em Edmonton, Canadá pelo período de setembro de 2013 a dezembro de 2014.

Universidade Federal de Minas Gerais

Belo Horizonte, Minas Gerais

MESTRADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Mar. 2017 - Dez. 2020

- Dissertei sobre a criação de inteligência artificial capaz de jogar Starcraft usando planejamento online baseado em casos, mapas de influência e redes neurais recorrentes. Foram utilizados C++, Python, MySQL, Scikit-Learn, Numpy, Matplotlib, Pandas, Keras e Theano.
- Implementei uma abordagem de predição continua do resultado de partidas de League of Legends usando Redes Neurais Recorrentes a partir de base de dados de partidas obtida no Kaggle.
- Escrevi o artigo Continuous Outcome Prediction of League of Legends Competitive Matches Using Recurrent Neural Networks que foi ganhador do prêmio de melhor short paper no SBGames 2018.

Atividade Extracurricular

Iniciação Científica em Processamento de Linguagem Natural

Universidade Federal do Piauí

PESQUISADOR

Mar. 2015 - Jul. 2016

- Criei uma aplicação web para realizar a classificação de comentários de produtos na internet utilizando Django, Python, Scikit-Learn, NLTK
- Realizei a mineração de dados do site buscapé para obter os comentários dos produtos a serem classificados utilizando a biblioteca BeautifulSoup.
- Classifiquei os comentários utilizando um sistema fuzzy que recebia de entrada a reputação do autor, quantidade de características descritas do produto e a corretude do comentário.
- Obtive também informação da empresa do produto no Reclame Aqui e vídeo do produto para centralizar no aplicativo informações relevantes para o usuário.

Iniciação Científica em Processamento Digital de Imagens

universidade Federal do Piauí

MEMBER

Fev. 2011 - Fev. 2012

- Criei aplicação para classificar imagens da retina como saudáveis ou patológicas.
- Realizei pré processamento nas imagens como erosão e equalização de histograma para eliminação de ruídos.
- Utilizei algoritmos de clustering para realizar a classificação como KNN, K-Means e K-Means Fuzzy em diferentes espaços de cores como RGB, CMYK e HSV.

Honras & Prêmios

2018 **Melhor short paper**, Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames).

Foz do Iguaçu, RS