

Curriculum Vitae

Carlos Eduardo Benevides Bezerra

Endereço:

Rua Veador Porto, 104 / 204
Santana
Porto Alegre – RS
90610 – 200

e-mail: carlos.bezerra@inf.ufrgs.br

tel. celular: (51) 8406 5986

tel. residencial: (51) 3013 3616

Mestre em computação pela UFRGS (2009), atualmente cursando doutorado pela mesma instituição. Bacharel em computação pela UFBA (2007). Teve bom desempenho acadêmico, tanto na graduação quanto no mestrado, tendo realizado estágio de docência.

Possui também conhecimento avançado nas linguagens C e C++, além de experiência com Java e VisualBasic e longa experiência com Linux. Fluente em inglês, com conhecimento básico de alemão, francês e italiano.

Formação acadêmica

- **Doutorando em Ciência da Computação**, UFRGS. Em andamento.
Iniciado em 2009/1. Previsão de conclusão para fevereiro de 2012.
Área: sistemas distribuídos. Título do trabalho: “Suporte distribuído a jogos maciçamente multijogador em cenários com recursos limitados”.
Orientador: Prof. Dr. Cláudio Fernando Resin Geyer
 - **Mestre em Ciência da Computação**, UFRGS.
Iniciado em 2007/1. Concluído em 2009/1. Área: sistemas distribuídos. Título do trabalho: “Lidando com recursos escassos e heterogêneos em um sistema distribuído atuando como servidor de MMOG”.
Orientador: Prof. Dr. Cláudio Fernando Resin Geyer
 - **Bacharel em Ciência da Computação**, UFBA.
Iniciado em 2002/1. Concluído em 2007/1.
-

Formação complementar

- **Alemão básico** – curso de alemão *Alles Gute!*.
 - **Francês básico** – *Alliance Française*, nível Basique.
 - **Italiano básico** – Massolin de Fiori Società Taliana
 - **Inglês** – fluência adquirida com a vivência do idioma.
-

Experiência acadêmica

- Coeficiente de rendimento da graduação: 9 (numa escala de 0 a 10)
 - Conceitos obtidos no mestrado: 7 notas A e 1 nota B
 - Atividade didática na disciplina de Sistemas Operacionais II N: conceito A
 - **Publicações:**
BEZERRA, Carlos Eduardo B.; GEYER, Cláudio F. R.;
A load balancing scheme for massively multiplayer online games
in: *Journal of Multimedia Tools and Applications*, Ed. Springer, 2009.

BEZERRA, Carlos Eduardo B.; CECIN, Fábio R.; GEYER, Cláudio F. R.;
A³: a novel interest management algorithm for distributed simulations of MMOGs
in: *12-th IEEE International Symposium on Distributed Simulation and Real Time Applications*, 2008, Vancouver, BC, Canadá.

VILANOVA, Felipe J.; BEZERRA, Carlos Eduardo B.; CRIPPA, Marcos R.; CECIN, Fábio R.; GEYER, Cláudio F. R.;
P2PSE - A peer-to-peer support for multiplayer games
in: *VII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment - Computing Track*, 2008, Belo Horizonte, MG, Brasil.

ROCHA, Rodrigo; BESSA, Aline; BEZERRA, Carlos E. B.; MEDEIROS, Ivan; OLIVEIRA, Caio; BANDEIRA, H.;
Desenvolvendo um Motor Multiplataforma para Jogos 3D
in: *VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - Trilha Computação*, 2007, São Leopoldo, RS, Brasil.
-

Atividades adicionais

- **2007 – Projeto P2PSE - UFRGS e FINEP**
Desenvolvimento em C++ do suporte a múltiplos servidores na biblioteca para jogos massivos em rede, a P2PSE. Conseguiu-se descentralizar com sucesso o suporte a jogos, minimizando o custo de manutenção de um servidor.
 - **2006 – Interactive Digital Entertainment**
Desenvolvimento em C++ do jogo *We Are The Champignons*, utilizando a engine InGE, vindo a ser premiado em festival de jogos de âmbito nacional.
 - **2006 – Interactive Digital Entertainment**
Desenvolvimento do módulo de rede da engine InGE, em C e C++, utilizando XML e SDL (simple directmedia layer). O módulo de rede foi essencial no desenvolvimento do jogo *We Are The Champignons*.
 - **2006 – Centro de processamento de dados, UFBA**
Desenvolvimento web com Java, Struts, Hibernate e PostgreSQL.
 - **2005 – Jabil Circuit**
Desenvolvimento com VB, VB.net e Microsoft SQL Server, além de pesquisa com redes sem-fio IEEE 802.11. Esta pesquisa resultou em um trabalho de conclusão de curso, que obteve nota máxima.
-