

Carlos Eduardo Benevides Bezerra

Av. Ipiranga, 7531 / 201
Jardim Botânico
Porto Alegre – RS
91530-001

carlos.bezerra@inf.ufrgs.br
(51) 8406 5986
(51) 3013 3616

Mestre em computação pela UFRGS e bacharel em ciência da computação pela UFBa (2006). Possui 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

- Doutorado em Ciência da Computação, UFRGS
Início: 2009/1. Previsão de término: 2012/2
 - 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. Concluído em 2006/2.
-

Formação complementar

- Alemão básico – curso de alemão *Alles Gute!*.
 - Francês básico – *Alliance Française*.
 - Italiano básico – *Società Italiana*, em andamento.
 - Inglês – conhecimento adquirido de forma autodidata.
-

Experiência

- 2007 – **Projeto P2PSE - UFRGS e FINEP.**
Desenvolvimento em C++ do suporte a múltiplos servidores na biblioteca P2PSE para jogos massivos em rede.
 - 2006 – **Interactive Digital Entertainment.**
Desenvolvimento em C++ do jogo "We Are The Champignons", utilizando a engine InGE.
 - 2006 – **Interactive Digital Entertainment.**
Desenvolvimento do módulo de rede da engine InGE, em C e C++, utilizando XML e SDL (simple directmedia layer).
 - 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.
-

Atividades adicionais

- Pesquisa em otimização de uso de largura de banda em ambientes virtuais distribuídos, como objetivo do mestrado. Linguagens utilizadas: C, C++, tcl e otcl.
 - Publicação de paper na revista *Multimedia Tools and Applications*, Ed. Springer, 2009.
 - Publicação de full paper no 12-th IEEE International Symposium on Distributed Simulation and Real Time Applications, Vancouver, Canadá, 2008.
 - Publicação de full paper no VII SBGames (Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital), Belo Horizonte, 2008.
 - Publicação de short paper no VI SBGames, São Leopoldo, 2007.
 - Participação no V SBGames, Recife, 2006.
Foi obtido o 3º lugar no festival de jogos do SBGames 2006 com o jogo "We Are The Champignons".
-