

Curriculum Vitae

Carlos Eduardo Benevides Bezerra

Endereço:

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

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

tel. celular: (51) 8406 5986

tel. residencial: (51) 3013 3616

Resumo:

Mestrando em computação pela UFRGS, iniciando doutorado pela mesma instituição. Bacharel em ciência da computação pela UFBa (2007). Teve excelente desempenho acadêmico, tanto na graduação quanto no mestrado, tendo realizado estágio de docência, obtendo conceito A.

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 e francês.

Formação acadêmica

- Selecionado para ingresso no doutorado em computação, pela UFRGS, em 2009/1
 - Mestrado em Computação, UFRGS. Em andamento.
Iniciado em 2007/1. Previsão de conclusão para fevereiro de 2009. Área: sistemas distribuídos. Título do trabalho: "Suporte distribuído a jogos maciçamente multijogador em cenários com recursos limitados".
Orientador: Prof. Dr. Cláudio Fernando Resin Geyer
 - Bacharel em Ciência da Computação, UFBa. Obtido em 2007/1.
-

Formação complementar

- Alemão básico – curso de alemão *Alles Gute!*.
 - Francês básico – *Alliance Française*, nível Basique, em andamento.
Previsão de conclusão para o final de 2008.
 - Inglês – conhecimento adquirido de forma autodidata.
-

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.; 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.
-