

# MIKAIL CAMPOS FREITAS

24 anos - End. Alameda Itupiranga, 309, Saúde  
São Paulo, SP - 04294-090  
Tel. Res. (11) 2352-2157 / Cel. (11) 97288-9984  
mik@il-freitas.com

- OBJETIVOS** Aprender novas tecnologias, expandir conhecimentos e habilidades. Encontrar e resolver problemas difíceis e desafios. Entrar em contato com profissionais de qualidade alta para que possa haver uma troca de aprendizados.
- FORMAÇÃO** *Bacharelado em Ciência da Computação* 2008 — 2012  
INSTITUTO DE MATEMÁTICA E ESTATÍSTICA da UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
Trabalho de Conclusão de Curso: *Resolvendo o problema PSAT com auxílio da ferramenta de software livre MiniSat*  
• integração do código de ferramentas de software livre para a solução de uma variante probabilística do problema clássico SAT
- PROJETOS DE FACULDADE** *Desenvolvimento de jogo em ActionScript 3 com Realidade Aumentada* 2010 (6 meses)  
*Programador Principal*  
Jogo *puzzle* 3D em ActionScript 3 com as bibliotecas: JigLib para física; Papervision3D para a renderização e efeitos 3D; FLARManager para realidade aumentada.  
*Desenvolvimento de aplicação interativa 3D simples em C++ com OpenGL* 2012 (5 meses)  
*Programador Solo*  
Simulação interativa de física simples onde é possível andar pelos prédios do Instituto de Matemática e Estatística da USP (ambiente externo). Feita em C++ com OpenGL.
- PROJETOS PESSOAIS** *Jogo multiplataforma em C++* 2012 — presente  
*Programador Solo*  
Jogo 2D com *engine* própria para física e efeitos de luz e sombra. Projeto multiplataforma usando a biblioteca multimídia SFML (C++), OpenGL e GLSL. Atualmente possui versão para Mac OS X e Windows.
- EXPERIÊNCIA** *Desenvolvedor Pleno* 2013 — 2014  
VTX BRASIL  
• Participação na concepção e direção do desenvolvimento de produtos.  
• Desenvolvimento de *frontend* e *backend* em aplicativo iOS de mensagens instantâneas e vídeo-chamadas. (6 meses)  
• Desenvolvimento de *frontend* e *backend* em aplicativo Android de multivisualização de vídeos. (3 meses)  
• Desenvolvimento de *frontend* e *backend* em aplicativo iOS de engajamento em varejo através de tecnologias de ponta. (10 meses)  
*Líder Técnico de P&D* 2014 — presente  
VTX BRASIL  
• Planejamento e desenvolvimento de sistemas inteligentes de aprendizado computacional com ênfase em processamento de imagens. (2 meses)
- HABILIDADES** - *Linguagens:*  
*Fluente:* Objective-C, C, regex  
*Muito Familiar:* Python, C++, Java, Scheme, Erlang, ActionScript 3, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, GLSL  
*Pouco Familiar:* CUDA, Assembly, Prolog, Swift, Smalltalk, Pascal, Bash  
- *Frameworks, bibliotecas e tecnologias:*  
iBeacon, SFML, Allegro, NumPy, JigLib, Papervision3D, FLARManager, AllJoyn, Vuforia, OpenCV, Liblinphone, Realidade Aumentada  
- *Softwares e ferramentas:*  
Git (avançado), gnuplot, Xcode, Eclipse, ADT, FlashDevelop, Sublime Text, TextMate, vim  
- Conhecimento intermediário de OpenGL e *shaders*  
- Desenvolvimento em Ubuntu e Debian (7 anos), e Mac OS X (5 anos)  
- Conhecimento intermediário de criptografia

- Edição de imagem intermediário-avançada no Adobe Photoshop
- Inglês fluente, japonês básico-intermediário, espanhol básico

- PRÊMIOS E CONQUISTAS
- Medalha de Bronze na *Olimpíada Brasileira de Informática* (2007)
  - Medalha de Prata na *Olimpíada Brasileira de Astronomia* (2006)
  - Medalha de Prata na *Olimpíada Brasileira de Astronomia* (2007)
  - Menção Honrosa na *Olimpíada Brasileira de Física* (2007)
  - Chamado até a última fase do recrutamento da *Microsoft Corporation* no IME - USP (2012)