

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 apenas 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 7.
- 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^AT_EX, 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)