

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 e expandir conhecimentos e habilidades, através da busca e superação de desafios e da troca de aprendizado com outros profissionais.
- 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* [\[link\]](#)
- PROJETOS DE FACULDADE** *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 (esparso)
Programador Solo
Jogo 2D com *engine* próprio 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 Mobile* 2013
VTX BRASIL
- *Aplicativo iOS de mensagens instantâneas e vídeo-chamadas* (6 meses)
Implementação da interface de usuário e integração com a biblioteca Liblinphone de comunicação baseada em SIP (*Session Initiation Protocol*).
 - *Aplicativo Android para visualização de vídeos composta por múltiplos dispositivos* (3 meses)
Implementação da interface de usuário e utilização do *framework* AllJoyn para gerenciar a sincronização do *playback* em cada dispositivo usando NTP (*Network Time Protocol*).
- Líder de Desenvolvimento iOS* 2014 — presente
VTX BRASIL
- *Concepção e direção no desenvolvimento de produtos*
 - *Aplicativo iOS de engajamento em varejo através de tecnologias de ponta* (15 meses - presente)
Concepção e arquitetura do aplicativo. Implementação da interface de usuário, integração com *framework* próprio de identificação de informações em mídia impressa utilizando técnicas de realidade aumentada, gerenciamento simples de *beacons* para integração com sistema que disponibiliza para os vendedores informações simples sobre os visitantes das lojas.
 - *Framework iOS de identificação de informações em mídia impressa* (4 meses - presente)
Concepção, arquitetura e implementação do *framework* de identificação, por sua vez baseado no *framework* de realidade aumentada Metaio. Frente iOS de um ecossistema de ferramentas que visa integrar-se com o processo de produção de mídia impressa dos clientes para estendê-la digitalmente.
- HABILIDADES** - *Linguagens e sintaxes:*
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, Metaio, 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 segunda fase (de três) do recrutamento da *Microsoft Corporation* no IME - USP (2011)
 - Chamado até a última fase do recrutamento da *Microsoft Corporation* no IME - USP (2012)