

Ricardo Rossiter Barioni

DADOS PESSOAIS

<i>Nascimento</i>	22/04/1996
<i>Telefone</i>	+55 81 98558-2677
<i>Localidade</i>	Recife, Brasil
<i>Email</i>	rrbarioni@gmail.com
<i>Site</i>	rrbarioni.github.io
<i>Linkedin</i>	linkedin.com/in/rrbarioni
<i>Github</i>	github.com/rrbarioni

RESUMO

Engenheiro de Machine Learning com experiência em aprendizagem profunda, visão computacional, processamento de áudio e fala, PLN e pesquisa acadêmica. Envolvido em projetos de diversos campos, tais como estimativa de poses humanas, reconhecimento facial e classificação de fontes de áudio. Interessado em buscar soluções inovadoras e aprendizado contínuo no campo da inteligência artificial.

EXPERIÊNCIA

Engenheiro de Machine Learning Sênior @ FCx Labs

Jan 2025 - Atual

- Focado no desenvolvimento de soluções baseadas em visão computacional e processamento de imagem.
- Envolvido no desenvolvimento e melhorias do catálogo de produtos no e-commerce para o aprimoramento da experiência de usuário a partir de conteúdos visuais de alta qualidade.

Engenheiro de Machine Learning @ SiDi

Jan 2021 - Jan 2025

- Envolvido no desenvolvimento de soluções baseadas em PLN, processamento de áudio e fala.
- Pesquisou e publicou artigos relacionados à tarefa de classificação de fontes acústicas.

Pesquisador Acadêmico @ Voxar Labs

Ago 2016 - Ago 2020

- Realizou pesquisas em diversos campos e publicou trabalhos acadêmicos.
- Estabeleceu parcerias com empresas fornecendo pesquisa como produto.
- Criou um framework para a rápida concepção de datasets para estimativa de poses humanas.
- Pesquisou soluções de ponta para reconhecimento facial a partir de imagens.
- Liderou pesquisas relacionadas à tarefa de reconstrução de objetos 3D a partir de imagens RGB.
- Desenvolveu uma ferramenta para a visualização de dados de rastreamento de morcegos a partir de imagens térmicas.
- Investigou a viabilidade de soluções para reabilitação fisioterapêutica baseadas em realidade aumentada.

EDUCAÇÃO

Mestrado em Ciência da Computação

Ago 2018 - Jul 2020

Centro de Informática (CIn), Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Graduação em Ciência da Computação

Abr 2014 - Jul 2018

Centro de Informática (CIn), Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

HABILIDADES

<i>Idiomas</i>	Português (nativo), Inglês (fluyente)
<i>Software</i>	Python, TensorFlow, PyTorch, Keras, OpenCV, NumPy, Matplotlib, Pandas, scikit-learn, Bash, SQLite, Git, Docker, LaTeX
<i>Interesses</i>	Aprendizagem Profunda, Transformers, Visão Computacional, Processamento de Áudio e Fala, Processamento de Linguagem Natural

PROJETOS

HuTrain

2020

Este projeto é uma ferramenta para a criação rápida e prática de datasets de estimativa de poses humanas. A partir da utilização da linguagem de programação Python e bibliotecas como PyTorch e OpenCV, HuTrain engloba etapas tais como a calibração automática de câmeras, estimativa de poses refinada e a conversão do dataset para formatos amplamente utilizados.

Dog Breed Recognition

2020

Este projeto é um reconhecedor de raças de cachorros a partir de imagens RGB. A partir da utilização de Python e o framework open-source de aprendizado de máquina PyTorch, são utilizadas técnicas de redes neurais convolucionais para a classificação de raças de cachorros e provê suporte ao cadastro de novas raças de cachorros dinamicamente.

Credit Risk Analysis

2020

Um projeto para a avaliação do risco de inadimplência de clientes em bancos. Esta análise de risco de crédito foi implementada utilizando Python e bibliotecas tais como Pandas, scikit-learn e Seaborn.

BalletVR

2019

O BalletVR é uma aplicação em realidade virtual cujo objetivo é guiar praticantes de balé no ensinamento e prática de posições básicas de braço do balé. A partir da utilização de um Microsoft Kinect para rastrear as poses do/a dançarino/a, o sistema os compara com as posições básicas de braço, propostas pela École Française, permitindo assim ao dançarino à prática de forma autônoma.

WRITEME

2019

O WRITEME consiste em uma interface web na qual desenvolvedores/as podem obter, baseada em pesquisa e nos mais populares repositórios open-source, recomendações de seções para os READMEs os quais estão sendo elaborados.

SongVerse

2019

O SongVerse é um instrumento musical digital (*Digital Music Instrument, DMI*) que permite o usuário criar conteúdos musicais em um cenário de realidade virtual no qual, a partir de controles *wand*, o usuário interage com um ambiente que simula o espaço sideral.

Onboarding Visualization

2018

O Onboarding Visualization é uma ferramenta a qual foi desenvolvida com o propósito de auxiliar mantenedores/as de códigos open-source a avaliar a efetividade do processo de onboarding em seus repositórios, além de prover sugestões úteis em como aprimorar esse processo.

Musical Invaders

2018

Baseado no jogo de arcade de 1978 chamado Space Invaders, o Musical Invaders é um jogo web no qual o/a jogador/a controla uma nave, cujo objetivo é, atirando notas musicais, evitar que aliens alcancem o planeta terra. Não só divertido, Musical Invaders também encoraja seus jogadores a serem criativos a partir da improvisação de novas melodias enquanto jogam.

BatVis

2017

O BatVis é uma aplicação web para a visualização de dados de rastreamento de morcegos obtidos a partir de imagens termais de cavernas. Esta aplicação é capaz de prover insights, tais como mudanças de populações de morcegos, bem como seus padrões de voo, de forma intuitiva, os quais podem ser utilizados para o monitoramento de tendências da população, uso dos seus habitats e os efeitos referentes a mudanças climáticas.

ARkanoidAR

2017

O ARkanoidAR é um sistema em realidade aumentada o qual guia pacientes de fisioterapia no processo de reabilitação de movimentos biomecânicos no plano sagital. O sistema utiliza um Microsoft Kinect para realizar o rastreamento das poses do usuário e os instrui a respeito de como os movimentos devem ser executados, provendo um conjunto de feedbacks visuais e auditivos.

PUBLICAÇÕES

Improving Non-Stationary Acoustic Source

Classification with Metric Learning

Out 2023

Paper em 2023 XLI Simpósio Brasileiro de Telecomunicações e Processamento de Sinais (SBrT)

Non-Stationarity Objective Assessment for Acoustic Source Classification <i>Paper em 2023 XLI Simpósio Brasileiro de Telecomunicações e Processamento de Sinais (SBrT)</i>	Out 2023
A Metric Learning Based Solution for Non-Stationary Acoustic Source Classification <i>Paper em 2022 XL Simpósio Brasileiro de Telecomunicações e Processamento de Sinais (SBrT)</i>	Set 2022
HuTrain: a Framework for Fast Creation of Real Human Pose Datasets <i>Poster em 2020 21st International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR)</i>	Jul 2020
Songverse: a music-loop authoring tool based on Virtual Reality <i>Extended Paper em 2020 11st Journal on Interactive Systems (JIS)</i>	Jul 2020
Usability and effects of text, image and audio feedback on exercise correction during augmented reality based motor rehabilitation <i>Elsevier Computer & Graphics (C&G) Special Issue em 2019 21th Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR)</i>	Set 2019
BalletVR: a Virtual Reality System for Ballet Arm Positions Training <i>Full paper em 2019 21th Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR)</i>	Ago 2019
Songverse: a music-loop authoring tool based on Virtual Reality <i>Full paper em 2019 21th Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR)</i>	Ago 2019
Human Pose Tracking from RGB Inputs <i>Full paper em 2018 20th Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR)</i>	Ago 2018
ARkanoidAR 2.0: Otimizações em uma solução de realidade aumentada com base em testes de usabilidade <i>Poster em 2018 26th Congresso Brasileiro de Engenharia Biomédica (CBEB)</i>	Ago 2018
ARkanoidAR: an Augmented Reality System to Guide Biomechanical Movements at Sagittal Plane <i>Full paper em 2017 19th Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR)</i>	Jun 2017

CERTIFICAÇÕES

Deploying Machine Learning Models in Production <i>DeepLearning.AI, Coursera</i>	2023
Machine Learning Modeling Pipelines in Production <i>DeepLearning.AI, Coursera</i>	2023
Probability & Statistics for Machine Learning & Data Science <i>DeepLearning.AI, Coursera</i>	2023
Introduction to Embedded Machine Learning <i>Edge Impulse, Coursera</i>	2023
Machine Learning Data Lifecycle in Production <i>DeepLearning.AI, Coursera</i>	2023
Types of Conflict <i>UCI, Coursera</i>	2023
Mathematics for Machine Learning: Linear Algebra <i>Imperial College London, Coursera</i>	2023
Conflict Resolution Skills <i>UCI, Coursera</i>	2023
Communication in the 21st Century Workplace <i>UCI, Coursera</i>	2022
Effective Problem-Solving and Decision-Making <i>UCI, Coursera</i>	2022
Work Smarter, Not Harder: Time Management for Personal & Professional Productivity <i>UCI, Coursera</i>	2022
Digital Signal Processing 1: Basic Concepts and Algorithms <i>EPFL, Coursera</i>	2022
Device-based Models with TensorFlow Lite <i>DeepLearning.AI, Coursera</i>	2022
Improving Deep Neural Networks: Hyperparameter Tuning, Regularization and Optimization <i>DeepLearning.AI, Coursera</i>	2021
Introduction to Machine Learning in Production <i>DeepLearning.AI, Coursera</i>	2021

Sequence Models
DeepLearning.AI, Coursera

2020

PARTICIPAÇÕES E PRÊMIOS

Revisor no Symposium on Virtual and Augmented Reality 2020 (SVR)
Brasil

Ago 2020

Publicação no Congresso Brasileiro de Engenharia Biomédica 2018 (CBEB)
Hotel Atlântico Búzios, Búzios, Brasil

Out 2018

Participação e apresentação no Symposium on Virtual and Augmented Reality 2017 (SVR)
PUCPR, Curitiba, Brasil

Nov 2017

Voluntário na Olimpíada Brasileira de Robótica 2017 (OBR)
Arena Pernambuco, São Lourenço da Mata, Brasil

Ago 2017

Monitor em Paradigmas de Linguagens Computacionais
Centro de Informática (CIn), Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Ago 2016 - Mar 2017

Participação no International Free Software Forum 2017 (FISL)
Centro de Eventos da PUCRS, Porto Alegre, Brasil

Jul 2016

Monitor em Algoritmos e Estruturas de Dados
Centro de Informática (CIn), Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Mar 2015 - Mar 2016

Nota B em First Certificate in English (FCE)
Universidade de Cambridge, Reino Unido

Jan 2013