

# Roberto (Andre) Mossi Milla

Erie, Pennsylvania, 16506  
814-790-1591  
mossi roberto0392@gmail.com  
andre mossi-linktree.vercel.app  
github.com/AndreM222

## RESUMEN

Desarrollador Full-Stack cursando una Licenciatura en Ciencias de la Computación. He desarrollado proyectos paralelos, tomado clases en línea y estudiado en la Universidad de Gannon con el objetivo de aumentar mis conocimientos.

## EXPERIENCIA LABORAL

### Dinant, Tegucigalpa, Honduras

#### Desarrollador Full-Stack, Junio - Julio 2023

- Gestioné una base de datos de miles de clientes utilizando SQL, y se trabajó en una aplicación para visualizar e interactuar con los datos. Entre las muchas bases de datos, una de ellas se diseñó para llevar un seguimiento de todos los detalles de la maquinaria, como el estado actual del equipo de varias empresas con las que trabajamos, y para encontrar asistencia fácilmente si era necesario. Otra fue una base de datos utilizada para mantener información sobre compras de productos, estado y tipo de plan, para tener una interacción más rápida y efectiva con los clientes.
- Creé aplicaciones web utilizando Apex Oracle, JavaScript, CSS y algo de HTML para clientes comerciales, principalmente vendedores latinos destacados. Una de ellas tenía como propósito generar contratos digitales de manera sencilla, actualizando en tiempo real las posibles respuestas en los campos obligatorios a medida que el usuario tomaba decisiones, según los permisos del usuario. La otra era una aplicación de asistencia para los trabajadores de fábricas con las que estábamos afiliados, para solicitar ayuda. Basado en el perfil de los usuarios y los campos completados, el programa determinaba los mejores ayudantes que podrían necesitar para sus necesidades.

### Gannon University, Pennsylvania, Estados Unidos

#### Asistente de Investigación, Agosto 2024 - Mayo 2025

- Trabajé con un profesor desarrollando una investigación sobre una simulación de organismos destinada a enfatizar la selección natural bajo restricciones ambientales.
- La idea de el proyecto era implementar evolución de neurodós con topología aumentada (NEAT Algorithm) para desarrollar entidades que puedes armar sus propios cerebros con aprendizaje reforzado para adaptarse a diferentes tareas dadas.
- Usando tecnologías como C++, CUda, CMake, y Unreal Engine, trabajé en traer los organismos a la vida usando inteligencia artificial para estudiar su comportamiento en diferentes asignaturas de supervivencia, en este caso era un juego de las traes.
- Mi papel fue aceptado y publicado por la asociación de educación de ingenieros de América (ASEE). Y fui invitado y presente en una conferencia dada en Sigma XI en la universidad de Penn State University.

#### Asistente de Professor, Presente

- Voluntariado para asistente de professor. Responsable de asistir a los estudiantes con aclarar dudas que podrían presentarse en la clase.

#### Técnico Estudiantil, Agosto - Diciembre 2022

- Trabajé en el departamento de TI de la universidad. Fui responsable de brindar asistencia en problemas relacionados con la tecnología a estudiantes o profesores 5 días a la semana.

### Yakiniku Byakutan, Tokyo, Japon

#### Personal, Diciembre 2022

- Voluntariado para asistente de cocina. Me encargaba de asegurar que la limpieza del restaurante estuviera conforme con los estándares del registro de salud.

# EDUCACIÓN

## Gannon University, Pennsylvania, Estados Unidos

Bachelor of Science in Computer Systems Engineering, Presente

## Harvard University, En Linea

CS50's Introduction to Computer Science, Diciembre 2022

## Extreme Networks, En Linea

Introduction to Future Networks, Mayo 2022

# HABILIDADES ADICIONALES

- Competente en PowerShell, Bash, and NVIM.
- Aprendí React, Next.js, Vite y Vercel para el despliegue y desarrollo de mi portafolio y sitio web tipo link tree.
- Nivel intermedio en C++.
- Aprendí Linux e hice una configuración personalizada ("rice") con el propósito de aumentar mi conocimiento sobre sistemas operativos, entender cómo funciona una máquina y ser capaz de leer el código de otras personas.
- Fluidez escrita y oral en español.
- Fluidez escrita y oral en inglés.
- Principiante escrito y oral en japonés.

# RESUMEN DE CUALIFICACIONES

- 3 años de experiencia en Windows PowerShell.
- 3 años de experiencia creando juegos en Unreal Engine.
- 1 año de experiencia depurando software utilizando Visual Studio, IntelliJ, NVIM y VSCode.
- 1 año de experiencia desarrollando software en C++.
- 5 meses de experiencia desarrollando aplicaciones web en JavaScript, HTML y CSS.
- 3 meses de experiencia desarrollando software en Java.
- 3 meses de experiencia desarrollando software en C# y C.
- 2 meses de experiencia desarrollando servicios en la nube a gran escala.
- 2 meses de experiencia trabajando con Oracle y Oracle Apex.
- 2 meses de experiencia desarrollando sitios web en NodeJS, React y Next.js.
- 3 meses de experiencia desarrollando software en Python.

# PREMIOS Y HONORES

- "Premio al Desarrollo Escolar" obtenido por el destacado desarrollo de un videojuego usando Blueprints en Unreal Engine 4, 2020.
- "Premio al Desarrollo Escolar" obtenido por el destacado desarrollo de un videojuego utilizando C++ y Unreal Engine 4, 2016.