

Roberto (Andre) Mossi Milla

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

SUMMARY

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.
- Created web apps utilizing Apex Oracle, JavaScript, CSS, and some HTML for business clients that are prominent latino sellers. The purpose of one of them was to generate digital contracts with easiness by updating in real time possible answers in the required filling fields as the user makes choices and based on users' permissions. Another one was an assistance app meant for factory workers we were affiliated with to ask for help. Based on the users profile and filled up fields, the program will determine the best possible helpers they may need for their necessities.

Gannon University, Pennsylvania, Estados Unidos

Asistente de Investigación, Presente

- Trabaje con un profesor desarrollando una investigación sobre una simulación de organismos destinada a enfatizar la selección natural bajo restricciones ambientales.
- Utilizando tecnologías como Python, Cuda y Pytorch, trabajamos para dar vida a estos organismos con inteligencia artificial, para estudiar su comportamiento bajo una asignación de supervivencia, en este caso un juego de las traes.

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

- 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 Línea

CS50's Introduction to Computer Science, Diciembre 2022

Extreme Networks, En Línea

Introduction to Future Networks, Mayo 2022

Additional Skills

- 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.

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.