

Axel Nava Palacios

+52 747-194-1802 | napa20020314@gmail.com | github.com/AxelNava | linkedin

Experiencia laboral

RCPerformance | Desarrollador FullStack

2023.09 – 2025.02

- Desarrollo de **múltiples** paneles de administración para el control de datos de la compañía utilizando **PHP** e integrándolo con **WordPress**.
- Implementación de la interfaz de usuario.
- Uso de **múltiples instancias** de base de datos MySQL.
- Implementación de **sistema de permisos** basado en roles.
- La compañía con este sistema pudo competir por un contrato con una empresa más grande.

Comercializate | Desarrollador FullStack

2023.03 – 2023.09

- Trabajo como servicio social de parte de la «Universidad de Morelia»
- Desarrollo de panel de administración con **PHP** vinculado a **WordPress**.
- Integración de **múltiples** instancias de Base de datos MySQL.
- El resultado del desarrollo resultó en una tarea delegada y una mejor administración de los datos de usuario así como de estos mismos.

Educación

Universidad de Morelia | Morelia, Michoacan | Ingeniería en Videojuegos

2020.08 – 2024.06

- Desarrollo de videojuegos 2d y 3d usando **Unity** y **Unreal Engine**.
- Desarrollo Web con **PHP**.
- Desarrollo de un **compilador** para un pequeño grupo de instrucciones de C#, utilizando **C#** hasta llegar al código intermedio.

Conocimientos

- **Lenguajes de Programación:** PHP, C#, JavaScript
- **Tecnologías:** MySQL, Laravel, Vim, Linux, Nginx

Proyectos

Sakura Lang | Colaborador

- Desarrollo de un compilador para una variación del lenguaje de programación Rust.
- Documentación de las especificaciones del lenguaje.

Navi | Colaborador

- Desarrollo de una **aplicación web** de nutrición para la facultad de nutrición de la Universidad de Morelia.
- Implementación de interfaz de usuario.
- Diseño e implementación de base de datos.
- Administración y desarrollo del backend.
- Los usuarios pueden administrar la información de sus pacientes de manera digital en lugar de física, dando mejor seguimiento a los pacientes.