

EXPERIENCIA LABORAL

- **Universidad del Bío-Bío** Concepción, Chile
Profesor part-time de Taller de Desarrollo para ingeniería de ejecución informática. Abril 2024 –
- **Universidad del Bío-Bío** Concepción, Chile
Profesor ayudante de Taller de Desarrollo para ingeniería de ejecución informática. Agosto 2023 – Enero 2024
- **Olimpiada Chilena de Informática (OCI)** Concepción, Chile
Profesor de programación competitiva en C/C++. Abril 2022 – Junio 2023

VOLUNTARIADO

- **GitHub** (<https://github.com>) California, Estados Unidos
GitHub Campus Expert 2023 –
 - Fundar y liderar una comunidad de desarrollo de software en mi universidad con el apoyo de GitHub.
 - Organizar eventos promoviendo el desarrollo colaborativo abiertos a todas las carreras de mi universidad.
 - Crear espacios inclusivos y seguros para que los estudiantes compartan recursos de programación.
- **Re-Volt America** (<https://rva.lat>) Mayo 2021 –
Líder de desarrollo de software
 - **Ruby on Rails**: Diseñar y desarrollar una aplicación para la comunidad, la cual sirve a miles de usuarios al mes.
 - **Capistrano**: Implementar flujos de trabajo en Capistrano y GitHub Actions para desplegar a producción
 - **MongoDB**: Diseñé, implementé y desplegué modelos y relaciones de la base de datos.
 - **Redis**: Reduje los tiempos de carga de servicios y vistas pesadas en un 300% utilizando caché con Redis.
 - **Sentry**: Monté Sentry para el manejo de errores lanzados por la aplicación en producción.
 - **Rake**: Diseñé y, en el presente, mantengo varios flujos de trabajo de despliegue utilizando Ruby Make (Rake).
- **Re-Volt: OpenGL** (<https://rvgl.org>) Enero 2022 –
Desarrollador de software, miembro del equipo core de mantenedores
 - **C/C++**: Implementar correcciones de sincronización al aspecto multijugador del juego, así como también resolver errores generales reportados por su comunidad.
 - **GitHub/GitLab**: Trabajar con un equipo de desarrolladores de todas partes del mundo de manera remota para lanzar actualizaciones del juego, además de colaborar con el versionado de la base de código.
 - **mdBook**: Escribir documentación para las nuevas versiones del juego.
 - Interactuar con la comunidad del juego de más de 5000 jugadores para así resolver bugs y agregar nuevas funcionalidades.
- **Mojang Studios** (<https://mojang.com>) Estocolmo, Suecia
Traductor y revisor de traducciones oficial para el videojuego Minecraft 2017 –
 - Traducir el videojuego Minecraft del inglés de Estados Unidos al Español de Chile y a otras variantes del inglés, como el inglés del Reino Unido y el inglés de Australia.
 - Verificar traducciones oficiales para Minecraft y su Launcher, las cuales llegan a miles de millones de usuarios.

EDUCACIÓN

- **Universidad del Bío-Bío** Concepción, Chile
Ingeniería de Ejecución en Computación e Informática Marzo 2020 – Enero 2024

CHARLAS Y TALLERES

- **Contribuyendo a Open Source, una guía práctica** ◇ Santiago, Chile
Fui invitado por GitHub a dar una charla de cómo contribuir a proyectos open-source en DUOC UC. 04/2024
- **Git/GitHub Workshop** ◇ Concepción, Chile
Presenté los fundamentos de Git y GitHub, junto con ejercicios prácticos para todos los asistentes. 08/2023
- **Ruby on Rails Workshop** ◇ Concepción, Chile
Realicé una introducción a Ruby on Rails para el desarrollo de aplicaciones web full-stack. 09/2023

CERTIFICACIONES

- **GitHub Foundations:** https://www.credly.com/badges/7cc1c714-3511-4d48-8281-8e23089fad25/public_url

HABILIDADES DE PROGRAMACIÓN

- **Lenguajes:** C/C++, Java, Ruby, Python, PHP, Haml, Sass, TeX
- **Frameworks:** Ruby on Rails, Liquid, wxPython, Yii
- **Cloud:** DigitalOcean, Azure
- **Tecnologías y Herramientas:** Capistrano, Rake, MongoDB, Redis, Maven, Gradle, Guice, PyInstaller, Docker, Git, GitHub Actions, vsftpd

IDIOMAS

- **Español** (Nativo)
- **Inglés** (C2)
- **Italiano** (B2)