

Bernardo Quintino Guzman

San pablo # 11 • Yuriria, Gto. • b.quintinoguzman@gmail.com • 445 119 80 95 • <https://github.com/Bernardo-QG>

Educación

Universidad de Guanajuato

Licenciatura en Ingeniería en Sistemas Computacionales

Yuriria, Gto.

2019

Centro de Bachillerato Tecnológico Industrial y de Servicios 217

Técnico en Programación

Uriangato, Gto.

2014

Habilidades Técnicas

Programación: Informática en General, Ingeniería de software, HTML, CSS, y programación con PHP, JavaScript, C#/WPF, y manejo de base de datos MySQL, PostgreSQL.

Idiomas: Inglés (Intermedio).

Experiencia

SICAPVIP Servicios Empresariales

Programador Analítico

Puruándiro, Mich. (Remoto)

Dic. 2019 – Dic. 2024

- Solución a soportes al sistema según los requerimientos y necesidades de los clientes.
- Renovar procedimientos con el fin de mejorar su velocidad y eficiencia.
- Creación de nuevas funcionalidades de seguridad y tratamiento de documentos.
- Creación de reportaría y formularios.
- Desarrollo de módulos en materia de PLD/FT.

IEEG – Instituto Electoral del Estado De Guanajuato

Capacitador Asistente Electoral Local

Yuriria, Gto.

May. 2024 – Jun. 2024

- Apoyo en diferentes áreas en la organización de elecciones locales.

Experiencia Adicional

Colegio de Ingenieros, Mecánicos, Electricistas, Electrónicos y Profesiones afines del municipio de Irapuato.

Irapuato, Gto. (Remoto)

Diplomado “INTERNET DE LAS COSAS IoT” 120 hrs

May. 2020

- Diseñar y desarrollar sistemas para el control remoto de electrodomésticos en el hogar.

Liderazgo y actividades

Universidad de Guanajuato

Participaciones

- Desarrollador en el proyecto “Mapas Interactivos” presentado en el 12vo. Concurso de Creatividad e Innovación por la Universidad de Guanajuato, en octubre de 2017.
- Presentación y publicación de artículo “Diseño de mapa interactivo y multitáctil de supervivencia de árboles” en Congreso Internacional de Tecnologías y Computación (CITEC) 2017.
- Participación en el Verano de la Ciencia UG 2018 con el proyecto “Diseño de herramientas virtuales para pantalla multitáctil”.
- Presentación proyecto con interacción en Realidad Aumentada llamado “FaceCanvas” ante escuela primaria Euroamericano Yuriria.
- Participación en el Verano de la Ciencia UG 2019 con el proyecto “Interacción con los objetos en realidad aumentada para control de los dispositivos eléctricos”.