

# Carlos Franco Blancas Chávez

Jesús Maria, Lima · <https://carlosfblancaschavez.github.io/PortafolioWebDeveloper/> · +51 982 342 796 · carlosblancas960@gmail.com

---

*Estudiante de Ingeniería de Software (6.º ciclo) en la UPC, con interés en el desarrollo frontend. Cuento con conocimientos en HTML, CSS, JavaScript y React, así como experiencia académica en programación con C++ (POO y estructuras de datos), Python y bases de datos MySQL. Me considero una persona proactiva, responsable y con muchas ganas de aprender y crecer profesionalmente.*

## PROYECTOS ACADÉMICOS REALIZADOS

---

### MediConnect

Proyecto Académico – Desarrollo Web

- Desarrollo de una **bitácora digital compartida** para el registro y consulta de información médica entre usuarios.
- Implementación de una **interfaz web responsiva** utilizando **HTML, CSS y JavaScript**.
- Diseño de la experiencia de usuario y prototipado de pantallas con **Figma**.
- Gestión y visualización de datos almacenados en **MySQL**.
- Trabajo colaborativo y control de versiones mediante **GitHub**
- Aplicación de buenas prácticas de organización de código en un entorno académico.

### OptiRed – Proyecto Académico

*Modelado y Optimización de Redes de Telecomunicaciones*

- Desarrollo de un **modelo basado en grafos** para analizar y optimizar la cobertura de redes móviles en el Perú.
- Representación de **centros poblados como nodos** y enlaces como aristas ponderadas según **distancia geográfica y costo estimado**.
- Implementación de **algoritmos de grafos** como **Dijkstra** (rutas óptimas) y **Kruskal** (árbol de expansión mínima).
- Uso de **dataset oficial del MTC (1500 nodos)** para el análisis de cobertura móvil 3G, 4G y 5G.
- Desarrollo del backend en **Python (Flask)** para el procesamiento de datos y ejecución de algoritmos.
- Visualización interactiva de la red y resultados mediante **JavaScript y Leaflet**.
- Aplicación de principios de **arquitectura modular**, separando lógica de grafos y algoritmo

### Pacman Game – Proyecto Personal

*Desarrollo de Juego Web con JavaScript*

- Desarrollo de una **versión web del juego clásico Pac-Man** utilizando **HTML, CSS, JavaScript y React**
- Implementación de la **lógica del juego**: movimiento del personaje, colisiones, puntaje y estados de victoria/derrota.
- Manejo de **eventos del teclado** para el control del jugador.
- Uso de **manipulación del DOM** para actualizar el estado del juego en tiempo real.
- Diseño visual básico del tablero y elementos del juego con **CSS**.
- Organización del código separando lógica y presentación para facilitar su mantenimiento.

## EDUCACIÓN

---

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ(PUCP)**  
Ingeniería de las Telecomunicaciones

**Lima, San Miguel**  
*Marzo 2021-Diciembre 2023*

**UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS (UPC)**  
Ingeniería de Software

**Lima, San Miguel**  
*Marzo 2024-Actualidad*

## FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

---

- **University of Colorado Boulder**  
Databases for Data Scientists-Coursera
- **Rutgers University**  
Inventory Analytics-Coursera
- **Rutgers University**  
Demand Analytics-Coursera
- **Google Activate**  
Curso de Introducción al Desarrollo web-Google

## COMPETENCIAS Y HABILIDADES

---

- Idiomas:
  - ☐ Inglés: Intermedio
- Software:
  - ☐ C,C++: **Intermedio**
  - ☐ Python: **Intermedio**
  - ☐ HTML: **Intermedio**
  - ☐ CSS3: **Intermedio**
  - ☐ JavaScript: **Básico**
  - ☐ Figma: **Intermedio**
  - ☐ React JS: **Básico**
  - ☐ GitHub: **Basico**
  - ☐ MySQL Server: **Basico**