

# Ignacio Ezequiel Vetrano

Lomas de Zamora, Buenos Aires, Argentina | (+54) 11 5669-9587 | [ignaciovetrano00@gmail.com](mailto:ignaciovetrano00@gmail.com) | [linkedin.com/in/ignacio-vetrano-906a01221](https://www.linkedin.com/in/ignacio-vetrano-906a01221) | [github.com/IVetrano](https://github.com/IVetrano) | [ivetrano.github.io/github-portfolio](https://ivetrano.github.io/github-portfolio)

---

## Habilidades:

- Lenguajes: C, C++, Python, Java, GDScript
  - Herramientas: Linux, Docker, Git y Github, CMake, SQL, PostgreSQL, MongoDB, Neo4j, VSCode, JSON, YAML, Godot, Pandas, Spark, NumPy, Seaborn, Google Colab
  - Metodologías y principios: Programación Orientada a Objetos (POO), Diseño de bases de datos relacionales, Desarrollo ágil (SCRUM, TDD, Pair Programming), UML (Diagramas de clases, Diagramas de secuencia, Modelo de dominio)
  - Conocimientos técnicos: Concurrencia y paralelismo, Sockets, Threads y Procesos, Algoritmos y Estructuras de datos, Análisis de complejidad, Análisis de datos, Ingeniería de datos, Machine Learning, Modelos de clasificación (Regresión Logística, Random Forest, XGBoost), visualización de datos
- 

## Idiomas:

- Español: Nativo
  - Inglés: Nivel intermedio
- 

## Proyectos:

- Worms Remake: Remake grupal del videojuego multijugador en línea Worms, desarrollado en C++ para la materia Taller de programación 1
    - Puede verse mas en: [manusarivi.github.io/taller-tp-worms/](https://manusarivi.github.io/taller-tp-worms/)
    - En este proyecto se utilizaron: C++, POO, Git, GitHub, CMake, Threads, Sockets, SDL2, QT, Box2D, y YAML.
    - Me encargue del desarrollo del cliente del juego una vez dentro de la partida (diseño de las clases, y el código), y diseñamos junto con mi equipo el funcionamiento de la comunicación con sus partes del proyecto.
  - Where in the world: Remake grupal del videojuego Carmen Sandiego, desarrollado en Java para la materia Algoritmos y Programación 3
    - Puede verse mas en: [ivetrano.github.io/WhereInTheWorld/](https://ivetrano.github.io/WhereInTheWorld/)
    - En este proyecto se utilizaron: Java, Maven, POO, Git, GitHub, Docker, UML, y JSON.
    - Trabajamos en conjunto para el diseño de clases y el código de todo el proyecto (con Pair Programming).
- 

## Educación:

- Técnico en electrónica, Escuela Técnica Secundaria N°5 03/2012 - 12/2018
- Ingeniero en informática (4to año), Universidad de Buenos Aires 03/2019 - Actualidad