

Ignacio Ezequiel Vetrano

Lomas de Zamora, Buenos Aires, Argentina | (+54) 11 5669-9587 | ignaciovetrano00@gmail.com | [LinkedIn](#) | [GitHub](#) | [Portfolio](#)

Habilidades Técnicas

- **Lenguajes de Programación:** C, C++, Python, Java, Ruby, GDScript
 - **Frameworks / Librerías:** React, Pandas, NumPy, Seaborn, Sinatra, Padrino, Rspec, Cucumber (Gherkin)
 - **Bases de Datos:** MySQL, PostgreSQL, MongoDB, Neo4j
 - **Herramientas / DevOps:** Linux, Docker, Git, Gitlab, GitHub, GitHub Pages, PythonAnywhere, CMake, VSCode, Google Colab
 - **Metodologías:** Programación Orientada a Objetos (POO), Desarrollo Ágil (SCRUM, TDD, BDD, Pair Programming), UML (diagramas de clases, secuencia, etc.)
 - **Conocimientos Técnicos:** Concurrencia y paralelismo, Sockets, Threads y Procesos, Algoritmos y estructuras de datos, Análisis e ingeniería de datos, Machine Learning (Regresión Logística, Random Forest, XGBoost), Visualización de datos
-

Idiomas

- Español: Nativo
 - Inglés: Nivel intermedio
-

Proyectos Destacados

Turnero Hospitalario – Sistema de gestión de turnos médicos (2025)

[Ver proyecto](#)

- Desarrollo de un sistema web y Bot de Telegram para la gestión de turnos médicos en un hospital, con enfoque BDD (Behavior Driven Development) mediante Cucumber/Gherkin.
- Tecnologías: Ruby, Sinatra, PostgreSQL, Telegram Bot (`telegram-bot-ruby`), Cucumber/Gherkin, GitLab, Docker.
- Funcionalidades implementadas: ABM de médicos, pacientes y especialidades; reserva y cancelación de turnos; gestión de reputación de pacientes; consultas de turnos considerando feriados y fines de semana; validaciones de datos y restricciones de negocio.

CRUD de Tareas – Fullstack App (2025)

[Demo](#)

- Desarrollo de una aplicación fullstack de gestión de tareas.
- **Frontend:** React (JavaScript), hosteado en GitHub Pages.
- **Backend:** Python (Flask), MySQL, desplegado en PythonAnywhere.
- Implementación de API REST, persistencia de datos y manejo de usuarios.

Worms Remake – Videojuego multijugador online (2022)

[Ver proyecto](#)

- Remake grupal del clásico Worms, desarrollado en **C++**.
 - Tecnologías: C++, POO, SDL2, QT, Box2D, Sockets, Threads, YAML, CMake, Git/GitHub.
 - Rol principal en el desarrollo del **cliente del juego** y diseño de la comunicación con el servidor.
-

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