

# JUAN RENÉ HERNÁNDEZ SÁNCHEZ

## ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONÁLES

Estudiante en último semestre de Ingeniería en sistemas con conocimientos y competidor de ICPC.

Mi objetivo laboral es colaborar en una empresa que me permita demostrar mis competencias profesionales, para que, por medio del esfuerzo personal, el trabajo colaborativo y el ejercicio responsable pueda coadyuvar en la generación de proyectos de calidad.

### • CONTACTO



jrenehs@gmail.com



Cel: +(52) 55 4313 8891



Github - @JReneHS



Torres Adalid 1314, Int. 103

Narvarte Poniente

Del. Benito Juárez

Ciudad de México C.P. 03020

### • EDUCACIÓN

#### Escuela Superior de Cómputo (ESCOM-IPN).

Ingeniero en Sistemas Computacionales  
2024 (98.6% de créditos cubiertos)

- Desarrollo de aplicaciones en C/C++, Java y Python.
- Desarrollo frontend (HTML5, CSS, JS, TS y Angular).
- Bases de datos SQL.
- Manejo del sistema de control de versiones (GIT).
- Análisis e implementación de Sistemas Complejos y Autómatas Celulares con Rust y Julia.

### • REFERENCIAS

M. en C. Luis Enrique Hernández Olvera

Laboratorio de Innovación Tecnológica

Teléfono: 55 5412 2148

Correo: lehernandez@ipn.mx

### • EXPERIENCIA LABORAL

#### Desarrollador Backend

Escuela Superior de Cómputo (ESCOM) Laboratorio de Innovación Tecnológica (LIT).

Enero 2022 - Diciembre 2022

- Desarrollo de casos de uso en backend con Java y Spring Boot.
- Mantenimiento de bases de datos relacionales con PostgreSQL.
- Capacitación de Lenguaje Java y framework Spring Boot a los nuevos integrantes del proyecto.

#### Diseñador Gráfico

Pullman de Morelos, Enero 2017 - Agosto 2017

- Creación de publicidad y banners para con Adobe Photoshop y Krita.

### • CURSOS / IDIOMAS

#### Diploma Certificado en Inglés Comunicativo Básico Superior

Centro de Idiomas Libertadores de América - 2014

#### Entry Level Certificate in ESOL International

Cambridge English - 2014

#### JavaScript desde Cero

EDteam - 2018

#### Java Developer

JetBrains Academy - 2019

#### Algorithm Designer

JetBrains Academy - 2020



## WEBSITES

[Github - @JReneHS](#)

[facebook - @j.reneHS](#)

[Twitter - @Renekimihiro](#)

[Linkedin - @jrenehs](#)

## • ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

### Profesor

**Club de Algorítmia Hurones de la ESCOM**  
**Julio 2021 - Dic 2022**

Profesor de programación competitiva en el club de algoritmia Hurones, especializado en:

- Algoritmos de Barridos
- Técnicas Greedy
- Metaheurísticas
- Algoritmos evolutivos

**Club de Música Folclórica de la ESCOM,**  
**Julio 2015 - Dic 2019**

Profesor de Música especializado en:

- Violín
- Guitarra
- Voz
- Piano

## • PROYECTOS

### Aplicación web para la gestión de citas médicas

**2023**

Desarrollé una aplicación web como proyecto de titulación que automatiza y simplifica la creación, gestión y programación de citas médicas para una práctica médica privada. Algoritmos de Barridos

- Implementé el back-end como una API RESTful utilizando Java, Spring Boot y PostgreSQL.
- Desarrollé el front-end utilizando Angular y TypeScript.
- Realicé pruebas con estudiantes de primer año en un curso introductorio de programación.

### Game Of Life por J.H. Conway

**2022**

Desarrollé una aplicación para analizar la colisión de estructuras y el comportamiento de partículas en el Juego de la Vida.

- Construida desde cero utilizando Rust.
- Construí la escena utilizando la dependencia ggez.
- Implementé una colección de diversas estructuras y enjambres de estructuras.

### Segmentación de imágenes médicas mediante un algoritmo generativo

**2022**

Desarrollé una aplicación en Python para analizar imágenes médicas y realizar la segmentación utilizando un algoritmo heurístico generativo.

- Utilicé la Función Alpine para discriminar secciones en blanco.
- Empleé la distancia de Minkowsky para el proceso de segmentación.
- Implementé la selección por torneo, One Point Crossover y mutación genética para generar nuevas poblaciones.

### Teclado Corne CRKB

**2020**

Proyecto personal: construcción y programación de un teclado personalizado.

- Construí un teclado personalizado desde cero.
- Modifiqué el firmware, escrito en lenguaje C.
- Implementé una modificación del diseño de teclas Programming Dvorak para satisfacer requisitos personales.