

Jefferson Sarango Vega

Loja , Ecuador
(593) 989638031
jeffersonsarangovega@gmail.com

EXPERIENCIA

Utpl, Loja- Ecuador — *Tesista*

Octubre de 2019 - Enero de 2022

Tesis desarrollada en el tema Redes Neuronales Convolucionales para el mejoramiento de Imagenes Medicas

Compucell, Calvas-Ecuador — *Técnico Informático*

Enero de 2017 - Enero de 2019

Reparación de equipos de computo.

GB Motor's, Calvas-Ecuador — *Desarrollador FULL STACK*

Octubre de 2018 - Marzo de 2019

Reparación de equipos de computo.

Nativadevs, Quito-Ecuador — *Desarrollador FULL STACK*

Noviembre de 2022 - MES Enero 2023

Control de presupuestos Utpl Dircom.

EDUCACIÓN

Escuela de Educación Básica “Ambato”, Cariamanga-Ecuador — *Educación Básica* .

Instituto Tecnológico Superior Mariano Samaniego, Cariamanga-Ecuador— *Técnico en comercio y administración Especialización: Aplicaciones Informáticas*

Enero de 2006 - Enero de 2012

Sindicato de Choferes de Calvas, *Conductor Profesional*

Universidad Técnica Particular de Loja, Loja-Ecuador— *Ingeniero en Sistemas Informaticos y Computacion*

Octubre de 2016 - Enero de 2022

CURSOS

- Computación básica
- Contabilidad básica
- Emprendimiento y Generación de Ideas
- Fundamentos Informáticos
- Producción Audiovisual
- Desarrollo de Aplicaciones en Android Studio con Kotlin.
- Scrum Foundation Professional Certificate.

IDIOMAS

- Español: Natal
- Inglés: Básico A1 (Suficiencia)

Links

- <https://www.linkedin.com/in/jefferson-sarango-vega-2714391b4/>
- <https://github.com/Jefferson1994>
- <https://ieeexplore.ieee.org/document/8760804>
- <https://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/29551>

PROYECTOS

Proyecto JAR — Sistema de Publicidad

Desarrollo de sistema de Publicidad por medio de anuncios utilizando tecnologías como Python, Django, postgres, heroku.

Proyecto Reserva de Canchas Sintéticas — Sistema de reserva

Desarrollo de sistema de reserva de canchas sintéticas utilizando tecnologías como java.

Digitalización de Menús — Menú WEB

Desarrollo de página web con el menú de restaurantes y con aplicación de código QR para poder acceder al menú desde los dispositivos móviles utilizando django con bootstrap como tecnologías principales .

Sistema Interactivo Leap Motion — Sistema de Información

Desarrollo de sistema con el dispositivo leap motion para brindar información accediendo mediante gestos de las manos que reconoce el dispositivo, tecnología utilizada java

Simulación de mundos Virtuales Osgrid — Mundos Virtuales

Desarrollo de mundos virtuales en la plataforma Osgrid

Reconocimiento del Lenguaje Natural — Web Semántica

Desarrollo de un proyecto de reconocimiento del lenguaje natural con python y la librería Spacy