



Juan Carlos Hernández Marín

Maestría en Ciencias de la
Computación.



+52-833-284-0848



juancarloshdzm726@gmail.com



www.linkedin.com/in/jchm726/



+52 833-284-08-48



github.com/JuanCarloshdz



Portafolio

ACERCA DE MI.

A lo largo de mis estudios me ha gustado destacar tanto en actividades académicas como extraescolares. En ingeniería, las actividades escolares en las que participé fueron concursos de programación dentro del ITCM.

También apoyé la logística de los cursos de programación, además de brindar asesoría a los compañeros.

Por otro lado, en las actividades extraescolares, formar parte de la selección del equipo de fútbol americano ITCM.

Durante mis estudios de maestría participé en foros de investigación científica y en la publicación de dos artículos científicos.

HABILIDADES

Programming:

- JAVA, C, PYTHON, JAVASCRIPT, CSS3, HTML5, POWERBUILDER, BOOTSTRAP 4

Databases:

- MYSQL, SYBASE, SQLSERVER.

Frameworks:

- REACT, FLASK

EDUCACION

Computer Systems Engineer

Technological institute of Madero city (ITCM)
2016

Master's degree in computer science

Technological institute of Madero city (ITCM)
2018

EXPERIENCIA

Desarrollo de Proyectos de software (18 meses)

En la empresa SEICOM ubicada en la Ciudad Madero Tamaulipas en la cual empecé a laborar en marzo del 2019 realizo las siguientes actividades.

Actualización de las aplicaciones que se han desarrollado en la empresa, así como también implementación de nuevas aplicaciones:

- ❖ Modificación y creación de nuevas funcionalidades y módulos para las aplicaciones.
- ❖ Modificación y actualización de funciones, bibliotecas, formularios y reportes.

Las modificaciones que realice en la Bases de Datos en mi puesto de trabajo anterior fue la modificación y creación de los siguientes elementos:

- ❖ Tablas, Procedimientos Almacenados, Disparadores (Triggers), consultas y Funciones.

Realice un prototipo web con las siguientes características:

- ❖ Por el lado del Backend realice las operaciones CRUD, se implementó un servidor con el framework FLASK (Python).
- ❖ Usar la base de datos de MYSQL.
- ❖ Por el lado del Frontend se utilizó el framework React JS, se desarrollaron catálogos para mostrar la información almacenada en la base de datos, también se desarrollaron formularios para consumir la API desarrollada en el lado Backend.
- ❖ Un módulo para mostrar gráficas derivadas de los registros almacenados en la base de datos.
- ❖ La visualización del lado de la interfaz se utilizó el framework de React y la biblioteca para dibujar los gráficos fue Canvasjs.

A P T I T U D E S

9/10

Versatilidad

9/10

Capacidad para resolver problemas.

9 / 10

Responsabilidad

10 / 10

Adaptabilidad

10/10

Trabajo bajo presión

Proyecto de titulación de Maestría (6 meses).

En el Instituto Tecnológico de Ciudad Madero (*ITCM*).

Durante mis estudios de posgrado para obtener el título de maestría en Ciencias de la computación, desarrollé el proyecto para la solución del problema de distribución de recursos para la implementación de proyectos.

Con la finalidad optimizando los beneficios que se pueden obtener con un presupuesto definido en la literatura científica es conocido como el Problema de optimización de Cartera de Proyectos.

Este proyecto se realizó en lenguaje C, ya que uno de los objetivos de este proyecto es la disminución de los tiempos de ejecución, ya que los tiempos de ejecución de este tipo de problemas crecen de manera exponencial.

Para aprovechar la arquitectura de las computadoras actuales con múltiples nodos de procesamiento se implementaron 6 algoritmos, haciendo uso de la librería OPENMP (Programación multi-hilos) y MPI (Programación multi-nodos por paso de mensajes), con la finalidad de disminuir aún más los tiempos de ejecución. Estas librerías pueden tener su implementación en C y Fortran.

Proyecto de titulación de Ingeniería (6 meses).

En el Instituto Tecnológico de Ciudad Madero (*ITCM*).

Mi periodo de residencias lo realice en el área de posgrado del ITCM en el área de computación, en el cual realice un proyecto en JAVA el cual tenía como finalidad mejorar la interacción con los usuarios finales.

La solución que se tenía que visualizar era el plan de estibado de contenedores en un buque para la traficación del entorno tridimensional, se realizó con la librería de OpenGL y para la navegación en el entorno se realizó con los sensores Proveído por el Kinect del x-box 360 la librería utilizada para el manejo del Kinect fue OpenKinect para Java.