




Soy Licenciado en Ciencias de la Computación. Me apasionan los retos y utilizar mis conocimientos para crear un mundo mejor. Busco poner en práctica mis habilidades y desarrollarme, fundamentalmente en el campo de Visión por Computadora y Reconstrucción 3D.

CONTACTO

✉ Correo: ulloaferrerleonardo@gmail.com

 LinkedIn: Leonardo Ulloa Ferrer

 Github: Leo00010011

EDUCACIÓN

Universidad de La Habana

Lic. en Ciencias de la Computación
2019- febrero del 2024

GPA: 4.65/5



Cursos relevantes

- Sistemas Operativos
- Diseño y Análisis de Algoritmos
- Estructuras de Datos y Algoritmos
- Machine Learning
- Inteligencia Artificial
- Sistemas Distribuidos
- Arquitectura de Computadoras
- Modelos de Optimización



Habilidades

- C
- Python
- C#
- Django
- Docker
- CNNs
- Estructuras de Datos
- Diseño de Algoritmos
- Math
- Algebra
- Enseñar

LEONARDO ULLOA

LIC.CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN



EXPERIENCIA LABORAL

Alumno Ayudante

Universidad de La Habana
septiembre 2021 - Presente

- Durante mis estudios impartí clases prácticas Algebra Lineal y Geometría Analítica



PROYECTOS

(Ver Portafolio en el repo de mi perfil de github)

DFU-Measure

Una Herramienta para medir Ulceras de Pie Diabético usando cámaras RGB-D

- Se estudió y se seleccionaron métricas de calidad de imágenes y mapas de profundidad
- Se probó Segment Anything Model junto con Faster R-CNN para la segmentación
- Se mejoró la localización combinando tracking con CSRT y detección mejorando el recobrado

Distributed Twitter

Una implementación de twitter distribuida

- Encapsulé el comportamiento de un thread-pool y las funciones call-back en un sistema de clases.
- Implementé una Distributed Hash Table(DHT).
- Utilizamos Docker para la implementación.

Formation DSL

Diseñamos un Domain Specific Language (DSL) y su transpilador a python

- Diseñamos la gramática del lenguaje
- Implementamos un parser LR(1)
- Programamos chequeos de tipo y semánticos
- Usamos expresiones regulares en el Tokenizer

IFSL

Un simulador de juegos de estrategia y una IA para sus agentes

- Usamos de Windowed Hierarchical Cooperative A*
- Usamos CSP y Hill Climbing para asignación
- Resolvimos Coverage Path Planning con un Algoritmo Genético
- Adaptamos minimax para el combate cooperativo.

Shell y Web Server FTP

- Implementé pipes(|) y redirecciones(<)(>)
- Multiprocesos con fork, exec y waitpid
- Se trabajó con signals
- Se utilizó sockets y el protocolo http