



PAUL ALEXANDER LUQUE CCOSI

INGENIERO DE SISTEMAS



+51 927539935



pluquec@unsa.edu.pe
paul.luque.19@gmail.com



<https://github.com/PaulLuqueCCosi>



<https://www.linkedin.com/in/paul-alexander-luque/>

HABILIDADES

- Java
- Python
- C++
- JavaScript (JS)
- Linux
- Django
- Node.js
- Unity
- React
- Machine Learning
- Patrones de Diseño
- Arquitectura de Software
- Estructura de Datos
- Base de Datos
- Git, Github, Gitlab
- Backend Developer
- Docker
- Android Developer
- Unit Testing
- Expresiones Regulares (Regex)

SOBRE MI

Soy un estudiante de ingeniería de sistemas apasionado, dedicado y responsable, con una actitud positiva y perseverante, siempre abierto a nuevas experiencias y desafíos. Me encanta aprender y entender el funcionamiento de las cosas. Mi objetivo es convertirme en un profesional altamente capacitado y contribuir con soluciones innovadoras en el campo de la ingeniería de sistemas.

PROYECTOS

ANDROID

• Diccionario Medicamentos - 2023

Participé activamente en el desarrollo de un aplicativo móvil de un Diccionario de Medicamentos con un equipo, incluyendo un servicio web para recuperar datos de medicamentos y la capacidad de grabar recordatorios en una base de datos SQLite para los usuarios. **ANDROID**

GESTION PROYECTOS

• SHIPO - 2023

Participé en el desarrollo integral de un proyecto para un cliente real, desde la obtención de requisitos hasta la planificación de la arquitectura de software y la gestión de riesgos. El proyecto fue exhaustivamente documentado, con un catálogo detallado y una arquitectura bien definida, listo para la implementación y el desarrollo en código. **OBTENCIÓN DE REQUISITOS, ARQUITECTURA DE SOFTWARE, GESTIÓN DE PROYECTOS**

DJANGO

• Directorio de Fiscalías - 2022

Participé en el desarrollo de un directorio de Fiscalías en Arequipa, Perú. El objetivo era buscar y ubicar las Fiscalías en la región, así como para acceder a su información de contacto y detalles relevantes. **DJANGO, PYTHON, HTML, MYSQL, CSS, GIT.**

PYTHON

• Uso del Algoritmo Dijkstra Para encontrar rutas cortas en Arequipa -2022

Desarrollé una aplicación en **Python** que permitía simular emergencias en puntos específicos de la ciudad de Arequipa y calcular la ruta hacia el hospital más cercano utilizando el algoritmo de Dijkstra. **PYTHON, DIJKSTRA, MAPAS. MVC, GIT.**

• Reconocimiento de Emociones

Desarrollé un detector de emociones utilizando un modelo preentrenado en **Python**. Esta aplicación permitía a los usuarios utilizar videos en vivo o cargar imágenes para detectar y analizar las emociones expresadas por las personas. **PYTHON, MVC, MODELOS AI, GIT.**

JAVA

• Juego Tetrix -2022

Juego de Tetris utilizando el lenguaje de programación Java. En este proyecto, se aplico principios de diseño orientado a objetos y utilizamos patrones de diseño, así mismo de utilizo Maven y pruebas unitarias. **JAVA, MAVEN, PRUEBAS UNITARIAS, PATRONES DE DISEÑO.**

IDIOMAS

Español: Nativo

Inglés: Nivel Intermedio.

EDUCACIÓN

2020 - Actualidad 4to año

Ingeniero de Sistemas

DECIMO SUPERIOR

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

LOGROS - CERTIFICADOS

- **Becario** - Pronabec Becario de la Beca hijo de docentes
- Decimo Superior en mi generación
- Participación en proyectos de emprendimiento JAKU EMPRENDE
- Organizador Congreso CIIS 2023
- Certificados CETIPROF
 - Remote Work Professional Certification - RWPC™
 - Scrum Foundation Professional Certification - SFPC™