

David Augusto Pérez Camacho

ESTUDIANTE DE INGENIERÍA CIVIL INFORMÁTICA

d.perezc44@gmail.com

(+569) 56453594



## PERFIL PROFESIONAL

Estudiante de Ingeniería Civil Informática en su penúltimo semestre, apasionado por el análisis de datos y la inteligencia artificial. Reconocido entre los 10 mejores estudiantes de la carrera, he desarrollado proyectos en inteligencia artificial, incluyendo el reconocimiento de lenguaje de señas utilizando redes neuronales convolucionales, y he creado aplicaciones web con Node.js y React.js. Cuento con una sólida experiencia en Python, JavaScript, SQL y Excel, y estoy motivado por aplicar mis habilidades para resolver problemas reales

## Proyectos Relevantes

### Comparación de Modelos de Reconocimiento de Lenguaje de Señas

- **Descripción:** Evaluación comparativa de modelos de inteligencia artificial (VGG16, ResNet, y Xception) para identificar el más efectivo en la clasificación de gestos de lenguaje de señas.
- **Tecnologías:** Python, TensorFlow/Keras.
- **Resultados Destacados:** Mejora en la precisión de clasificación mediante técnicas de optimización de imagen y selección del modelo con mejor rendimiento.

### Aplicaciones Web en Node.js y React.js

1. **Gestión de Ayudantías Universitarias**
  - **Descripción:** Facilitar la selección y asignación de ayudantías en la Universidad Católica del Maule, abarcando todas las facultades.
  - **Tecnologías:** Node.js, React.js, SQL.
  - **Resultados:** Simplificación del proceso de asignación y mejora en la eficiencia de gestión.
2. **Seguimiento de Tareas en Celulosa Arauco**
  - **Descripción:** Aplicación web para permitir el seguimiento en tiempo real de las tareas diarias en la industria de celulosa Arauco, facilitando la comunicación entre roles.
  - **Tecnologías:** Node.js, React.js, SQL.
  - **Resultados Destacados:** Mejora en la comunicación y precisión en el reporte de progreso en tiempo real.

### Análisis y Predicción de Popularidad de Videojuegos de Steam

- **Descripción:** Proyecto de *análisis de datos* y *machine learning* para estudiar patrones de popularidad en videojuegos de la plataforma Steam.
- **Tecnologías Usadas:** Python (Pandas, NumPy, Scikit-Learn, Matplotlib, Seaborn)
- **Resultados Destacados:**
  - Implementé un modelo de *Random Forest Classifier* para predecir si un videojuego sería popular, logrando una precisión del XX% y una puntuación *F1* de YY%.
  - Generé visualizaciones que destacan tendencias clave en el dataset de 2019, facilitando la interpretación y toma de decisiones sobre variables de impacto.

## EDUCACIÓN

Colegio Concepción de Talca (Año 2015 -2019)

Ingeniero Civil en Informática - **Universidad Católica del Maule** (Año 2020 - Actualmente, Previsto 2025)

### HABILIDADES BLANDAS

Capacidad de Adaptación  
Trabajo en equipo  
Pensamiento crítico  
Comunicación Efectiva  
Resolución de Problemas  
Manejo de tiempo

### HABILIDADES TÉCNICAS

Programación: Python (Pandas, Sckit-learn, tensorflow, jupyter notebook), Javascript, bash  
Bases de Datos: MongoDB, SQL  
Desarrollo Web: Reactjs, Express.js, HTML & CSS  
Metodologías Ágiles: Scrum  
Manejo Inglés: Avanzado (C1)