



CARLOS ALBERTO HERNÁNDEZ GARCÍA.

Ingeniero en Computacion

Perfil personal

Soy un Estudiante de Ingenieria con sispnibilidad de aprendizaje o mejoramiento de los conocimientos, con algunas experiencia, me interesan los proyectos que requieren un pensamiento creativo, que tengan dificultades. Ademas todo aquello que me lleve a superar mis conociminetos y habilidades

Habilidades técnicas

Avanzado:

- HTML, CSS

Intermedio:

- Mantenimineto Computacional

- Diseño gráfico

- Modelado en 3D

- Javascript

- A-Frame

Básico

- ARFoundation:

- android

- Gimp

- Unity

- UnityApp

- Vuforia

- NodeJS

- C++

- ssh

- Visualización de datos

Datos de contacto

Teléfono: (55) 4945-2204

Correo electrónico:

carloshernandez91@aragon.unam.mx

Dirección: Juan de Dios Peza 4, Melchor Ocampo,

Estado de México, México

Experiencia laboral

DESARROLO WEB

Administración de páginas Web | Dr. Piccinelli | 24 junio 2020 -23 Septiembre 2020

- Administración y modificación de páginas en la Web a través de las carpetas de origen del servidor

DESARROLLADOR FRONT-END

CosmosCTA| De Julio del 2020 a Septiembre 2020

- Diseñé e hice el prototipo y desarrollé Página web usando HTML, CSS y JavaScript
- Colaborando con compañeros en desarrollo de Logos y conceptos físicos-matemáticos.

Modelado en 3 Dimensiones

EducAR| De Enero del 2019 a Septiembre 2020

- Puedo modelar, crear objetos en tres dimensiones a través de la plataforma Blender, así como la creación de materiales (Diseños o colores de los objetos).
- Exportación de varios de tipos de formatos.
- Me dedicaba a crear objetos representativos sobre conceptos de física o matemáticas (Vectores)
- También llegue a tener creación de modelos representativos sobre estrellas o constelaciones

Visualizaciones en Realidad

Aumentada.

EducAR| De Enero del 2019 a Septiembre 2020

- Por medio de variadas herramientas desarrollé visualizaciones en la tecnología de Realidad Aumnetada
- Como herramineta de primera instancia utilicé A-Frame, herramienta que permite realizar las visualizaciones a es de navegadores utilizando etiquetas HTML
- Como segunda heramineta la utilización de la plataforma Unity como el motor de visualización y vuforia como el repositorio.
- Después de eso un cambio a ARkit y ARCorepara IOS y para Android utilizando Unity para la creación de la aplicación de realidad Aumentada.
- Con estas herraminetas se crearon visualizaciones de Conceptos Físico-Matemáticos para el proyeto PAPIME_PE110418.

Mantenimiento Computacional

Centro Tecnológico Aragón | De Enero del 2019 a Enero 2020

- A través de acesoramiento de compañeros mas experimentados conseguí conocimientos, prácticas sobre el mantenimiento de Software y Hardware, así como la limpieza de los mismo para pc o computadoras portátiles.

Historial académico

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

Estudios en Ingeniería en Computación

- Aprendizajes jes sobre sistemas Operativos, Programaciones de Paginas Web y programaciones básicas como C# y C++

PARTICIPACIÓN EN PROYECTOS EXTRACURRICULARES

Especialización en Diseño Web

- Aprendizajes Relacionados a etiquedados HTML5 en conjunto con CCS3 y Java Scrip, así como la administración y modificación de los mismos.

Conocimienros Sobre Realidad Aumentada

- Desarrollo en conjunto para Proyecto PAPIME_PE110418, atarabes de cursos auto didactas.