

Santiago Rodriguez

RuckingFS@outlook.es

+54 3725-449892

www.tuportafolio.com

Idiomas: Inglés A2, Español Nativo

www.linkedin.com/in/tu-linkedln

EDUCACIÓN

Academlo School Of Technology And Computer Science

Graduado en Enero de 2023

Programa Desarrollo Web Front-End

PROMEDIO XX/XX

PROYECTOS PRINCIPALES

4DWin

Junio de 2014 – julio de 2016

Una aplicación gamificada donde los usuarios compiten en grupos por desafíos definidos por el usuario

- Diseño y desarrollo de versiones web y de Android utilizando API como Google Cloud Messaging e inicio de sesión de Facebook;
- El backend se implementó como una API RESTful basada en node.js, Express.js y MongoDB;
- La aplicación fue probada por estudiantes de primer año en un curso de introducción a la programación.

Hiraku

enero – julio de 2015

Una simulación de una infraestructura de servicio PaaS en línea inspirada en Heroku

- Se implementó un servidor para administrar máquinas virtuales locales que simulan el servicio y un servidor Git habilitado para SSH;
- Colaboró en una herramienta CLI de cliente y un middleware de proxy responsable de ejecutar algoritmos de equilibrio de carga.

Mad Ratz

julio – diciembre de 2015

Juego de batalla en el que los jugadores podían implementar las estrategias de lucha de su propio personaje como una IA escrita en Python

- Construyó la escena del partido usando Unity3D al reproducir instantáneas simuladas obtenidas de un servicio Thrift.

Buenos puntos

Marzo de 2014 – julio de 2015

Famoso juego por turnos de 2 jugadores en línea de Facebook

- Tiene Cocos2d-JS, Facebook Graph API, socket.io y node.js en su núcleo;
- La IA del modo de 1 jugador se escribió utilizando el algoritmo de Monte Carlo.

Impresora Braille

Septiembre 2013

Un prototipo de impresora braille de bajo costo

- Llevó al equipo de Ingeniería a ganar el segundo lugar en el Concurso Desafío Emprendedor.

EXPERIENCIA LABORAL

Empresa

Presidencia Roca, Chaco, Argentina

Gerente de Gestión y Operación de una casa de apuestas.

Enero 2016 - 2021

- Propuse la implementación de un sistema de cobro de servicios adicionales como Internet, compras en línea etc. Como resultado de esta iniciativa, registramos un aumento del 40% en las ganancias y un incremento de 90% en el número de nuevos clientes;
- Propuse mejoras en la experiencia de usuario de los juegos de azar para aumentar la retención de los jugadores. Luego de implementar estas mejoras, registramos un aumento del 20% en los ingresos gracias a la mayor satisfacción que generó en los jugadores, esto hacía que pasaran más tiempo jugando;
- Propuse implementar un sistema de control a remoto para el mantenimiento de las máquinas de juegos de azar, lo que nos permitió ahorrar 30% en los costos de mantenimiento al evitar la necesidad de enviar personal a revisar cada máquina de manera individual;
- Mediante un enfoque en la escucha activa y la implementación de sugerencias y comentarios de nuestros clientes más valiosos, logramos retenerlos y evitar que se fueran a la competencia. Además, me esforcé por crear un ambiente cómodo y satisfactorio para ellos, lo que contribuyó a aumentar su lealtad hacia nuestra empresa.

HABILIDADES

PROGRAMACIÓN LENGUAJES

TECNOLOGÍAS

4 años: Java, JavaScript
2 años: C/C++, C#
6 meses: Python, PHP, Matlab/Octave, VBA

PREMIOS

2do Lugar Equipo en Microsoft College Code Competition (2015)
Mención en la Olimpiada Nacional de Física (2008/2009)

HTML, CSS, JQuery, Ember.js, node.js, Express, socket.io, redis.io, SQL, MongoDB (NoSQL), Git, Amazon Web Services (AWS), Heroku, VirtualBox, Cygwin, Unix/Bash, Android SDK, JUnit, Cocos2d-JS, Unity3D, Docker

CURSOS ONLINE

Algoritmos: Diseño y Análisis Parte 1 (Stanford, 2016), Aplicaciones Móviles para Android (UMD, 2014), Machine Learning (Stanford, 2013), Startup Ingeniería (Stanford, 2013), Gamificación (UPenn, 2012) y Programación en Python (Rice, 2012)