

SAUL AUGUSTO GASCA FARRERA

📍 Toluca, Edo de México, México

📞 4425785179

✉️ sgfarreradev@gmail.com

EDUCACIÓN

2020

Certificado de terminación de estudios | Ingeniería en Software y Sistemas Computacionales
Universidad La Salle Bajío, León, GUA

DATOS PERSONALES

- **Estado civil:** Soltero.
- **Edad:** 30 años.

RESUMEN PROFESIONAL

Soy Ingeniero en Software y Sistemas Computacionales con experiencia en el desarrollo de aplicaciones web y aplicaciones interactivas. Soy un entusiasta de la tecnología y estoy constantemente aprendiendo nuevas habilidades para mejorar mis conocimientos.

Repositorio: <https://github.com/SaulAugustoGascaFarreraDeveloper>

EXPERIENCIA

Febrero 2018 - Abril 2020

Ingeniero en Software y Sistemas Computacionales Summit Plastics | León, Gto, México

- Se implementó y desarrolló un sistema de inventario, se brindó mantenimiento a aplicaciones existentes para asegurar su correcto funcionamiento, y se almacenaron los datos en la nube de AWS (Amazon Web Services).
- **Habilidades:** Desarrollo Web, Php, Javascript, AWS

Junio 2020 - Julio 2020

Desarrollo una aplicación para la gestión de alumno Freelance | León, Gto., México

- Se desarrolló una aplicación utilizando .NET con conexión a una base de datos SQL Server, y se aplicó el paradigma de programación orientada a objetos (POO).
- **Habilidades:** C#, .NET Core, SQL Server

Agosto 2020 - Agosto 2020

Desarrollo de una pagina web informativa Dormi Leon | Leon, Gto, México



HABILIDADES

- Html
- Css
- Javascript
- C#
- Next JS
- React JS
- Unity
- Unreal Engine
- MySQL
- SQL Server
- API
- Microsoft office
- Node JS
- Microsoft Office
- ChatGPT

- Desarrollo de una página web informativa para la venta de colchones para dormir.
- **Habilidades:** Desarrollo Web.

Octubre 2020 - Mayo 2021

Desarrollo de un ecommerce FAG Die Casting | Querétaro, México

- Se desarrolló un eCommerce para la venta de material industrial utilizando React.js como framework, MongoDB como base de datos y Firebase como medio para la autenticación de usuarios.
- **Habilidades:** React JS, MongoDB, Bootstrap, Firebase

Agosto 2021 - Noviembre 2021

Desarrollo de un videojuego Shooter en Unreal Engi Freelance | Querétaro, México

- Se desarrolló un videojuego shooter en tercera persona con el propósito de enseñar a utilizar el motor Unreal Engine y programación en C++.
- **Habilidades:** Unreal Engine, UE Blueprints, C++

Diciembre 2021 - Febrero 2022

Desarrollo de un videojuego en Realidad Aumentada Freelance | Querétaro, México

- Se desarrolló un videojuego en realidad aumentada basado en las batallas de anime Beyblade con el objetivo de enseñar a utilizar la realidad aumentada dentro del motor Unity. El juego fue programado utilizando C#.
- **Habilidades:** Unity, C#, Photon, Google AR Core

Mayo 2022 - Marzo 2023

Ingeniero en Sistemas Almacenes Resendiz | Querétaro, México

- Se desarrolló un sistema de inventario, se brindó mantenimiento a un software existente y se proporcionó apoyo como auxiliar en la promoción del negocio a través de las redes sociales.
- **Habilidades:** Desarrollo Web, Publicidad del negocio

Marzo 2023 - Enero 2024

Desarrollo de Software as a Service como Freelance | Toluca, México

- Se realizó una aplicación para la generación automática de blogs SEO utilizando prompts con el API de ChatGPT. Para el desarrollo web, se utilizó la biblioteca Next.js, mientras que MongoDB fue empleado como base de datos.
- **Habilidades:** Next JS, Javascript, ChatGPT

Febrero 2024 - Marzo 2024

Desarrollo de Software as a Service como Freelance | Toluca, México

- Se realizó una aplicación para chatear con archivos PDF's y un sitio web para obtener información relevante.
- **Habilidades:** Next JS, Javascript, Python, IA.

Abril - Mayo 2024

Desarrollo de Aplicación Web como Freelance | Toluca, México

- Se realizó una aplicación para la administración de préstamos a clientes para conocer fechas y seguimientos de pagos.
- **Habilidades:** Next JS, Javascript. MongoDB.

IDIOMAS

Español: Nativo

Inglés:

B1

Intermediate

VOLUNTARIADO

Enseñar el desarrollo de un prototipo de un videojuego RPG en 3D a personas interesadas en el área de desarrollo de software en la Universidad de La Salle Bajío.

- Se desarrolló en Unity
- Se utilizó blender para modelar en 3D
- Se programó utilizando C#

Dar asesorías de programación en la Ciudad de Querétaro

- Impartía clases y asesorías a aquellas personas que necesitaban ayuda para resolver algún proyecto relacionado con la programación.