

# Ernesto Alfonso Villatoro Navas

*Estudiante de Ingeniería en sistemas*



📍 5ta avenida 2-18, zona 1 Retalhuleu

✉️ [ernestonavas53@gmail.com](mailto:ernestonavas53@gmail.com)

☎️ +502 3334-7867

🌐 [Portfolio web](#)

🌐 [Linkedin](#)

Contribuir al desarrollo e implementación de soluciones tecnológicas eficientes, aplicando mis conocimientos en programación, análisis de sistemas y resolución de problemas. Me interesa desempeñarme en diversas áreas de la informática, como el desarrollo de software, brindando soluciones innovadoras y asegurando el óptimo funcionamiento de sistemas y dispositivos.

## Experiencia laboral

### Soporte técnico | Servicios de computadoras (SERCOM)

*Septiembre 2019 - Noviembre 2019*

Prácticas supervisadas en empresa de servicios de computadoras ubicada en la cabecera departamental de Retalhuleu. Donde realicé las siguientes funciones:

- Instalación y manejo de paquetes de Office
- Mantenimiento a equipos de cómputo
- Instalación y terminación de cableado estructurado

### Soporte técnico | Organismo judicial

*Febrero 2024 - Enero 2025*

Prácticas supervisadas en Organismo Judicial en la cabecera departamental de Retalhuleu. Donde realicé las siguientes funciones:

- Configuración de usuarios de red
- Mantenimiento preventivo a equipos de cómputo
- Instalación y configuración de impresoras y escáneres
- Soporte técnico remoto y presencial

## Proyectos

### Aplicación de reconocimiento facial

*Septiembre 2024- Octubre 2024*

Desarrollé una aplicación de reconocimiento facial con Python y las bibliotecas de:

- Matplotlib: para la comparación de los datos
- Tkinter: para la interfaz gráfica de escritorio
- Cv2: para la captura, reconocimiento de rostros y parpadeos.

La aplicación es capaz de indicar el porcentaje de similitud entre el rostro registrado y el rostro ingresado para el inicio de sesión

### Software para descargar videos

*Noviembre 2024*

Elaboré una aplicación de escritorio para descargar videos de Youtube con fines autodidactas, el programa utiliza las siguientes bibliotecas:

- Custom Tkinter: personalización de la interfaz gráfica utilizando la librería Tkinter extendida.
- YouTubeDL: permite la descarga de videos de YouTube mediante comandos.

## ● Aplicación Android de aprendizaje: Kotlearn

Julio 2024 - Diciembre 2024

Desarrollé y diseñé una aplicación móvil Android para el aprendizaje de los fundamentos del lenguaje de programación Kotlin, para la elaboración del proyecto utilice lo siguiente:

- Kotlin: utilizado como lenguaje de programación para la implementación de la lógica y funcionalidades de la aplicación.
- XML: utilizado para el diseño y estructuración de la interfaz de usuario.
- Firebase (Google): Empleado para la autenticación de usuarios y almacenamiento de datos en la nube.

La aplicación permite registrar usuarios mediante un correo, además de incluir conceptos teóricos y ejercicios de respuesta múltiple.

## ● Portfolio Web

Enero 2025- Actualidad

Elaboré mi portfolio web responsivo, adaptándose a dispositivos de cualquier tamaño, desde escritorios hasta dispositivos móviles, utilizando estas herramientas:

- HTML: para la estructura/maquetación de mi sitio web.
- CSS: empleado para estilizar y dar formato a los elementos de la página.
- JavaScript: implementado para añadir interactividad, como en la barra de navegación y el modo oscuro, entre otras funcionalidades.
- GitHub Pages: sirvió para el despliegue de la página web.

## Educación

### ● Nivel medio y Diversificado

Colegio Mixto D'Antoni - Retalhuleu, Retalhuleu

2015 - 2019

Bachillerato en Ciencias y Letras con Orientación en Computación

### Estudios Universitarios

Universidad Marino Gálvez de Guatemala - Retalhuleu, Retalhuleu

2020 - 2024

Cierre de pensum de la carrera de Ingeniería en sistemas de la información

## Habilidades Técnicas

- HTML
- CSS
- Javascript
- Python
- Java
- C#
- MySQL
- PostgreSQL
- Git
- Github

## Idiomas

- Español ( Nativo )
- Inglés ( Intermedio )