

Federico Magri

Estudiante de ingeniería informática, técnico en electrónica y programador.

Sargento Cabral, 2481
Martínez, San Isidro (Provincia
de Buenos Aires, Argentina)
(+54) 011 2564 8009
fedemagri23@gmail.com

EXPERIENCIA

Cooperativa VM Group, desarrollo página web

Año 2019, desarrollo de página web tipo portafolio para la recién iniciada cooperativa vm group.

Enlace: [vmgroup](#) (El enlace es de muestra, actualmente no es la página web que utiliza la empresa)

Instituto La Salle Florida, pasantías

Año 2021, diseño y producción de periféricos orientado a la simulación de videojuegos de conducción de vehículos de carreras.

Año 2021 (Segundo cuatrimestre), diseño y armado de ecualizador de 30 bandas Frecuencia 20 Hz a 20 KHz. Realizado en equipo.

FORMACIÓN

Instituto La Salle Florida, Especialidad: Técnico Electrónico

2015-2021

Cambridge Assessment English, Certificado: First Certificate in English

2021

Instituto Tecnológico Buenos Aires (ITBA), Grado: Ingeniería en Informática

2022-Actualidad

PROYECTOS

Ecualizador:

Durante el año de 2021, cursando el último año de la tecnicatura en electrónica, participé de un proyecto en equipo que consistió en diseñar y armar un ecualizador de 30 bandas (20 HZ a 20 KHz) utilizando los conocimientos sobre electrónica adquiridos durante la cursada y conocimientos extras obtenidos mediante investigación propia.

APTITUDES

Facilidad para trabajar en equipo y adaptarse a trabajos variados.

Conocimientos en programación en C, Python, Bash.

Buen manejo del sistema operativo Linux.

Conocimiento en computación, armado y mantenimiento de equipos.

Facilidad para aprender lenguajes de programación.

Diseño de plaquetas electrónicas.

Armado de plaquetas electrónicas, impresión de circuito en cobre, trabajo de ácido y soldadura.

Amplios conocimientos en electrónica.

IDIOMAS

Español: Nativo

Inglés: B2 First - Score: 168

Simulador deportivo de fútbol:

Actualmente me encuentro desarrollando un proyecto personal para aplicar los conceptos de programación que voy aprendiendo con el tiempo, tales como el desarrollo y mantenimiento de bases de datos (SQL, MongoDB), servidores, manipulación de archivos con linux y bash, programación en python y mucho más. El proyecto consiste de una aplicación que automáticamente simula una temporada de fútbol virtual con equipos y jugadores inexistentes, creados de forma aleatoria. El simulador cuenta con las siguientes características:

1. Generación de jugadores de fútbol aleatorios, con nombres y atributos acordes a su país de origen, equipo, edad o posición.
2. Simulación de partidos de ligas y copas mediante un calendario creado al inicio que va actualizando mediante pase el tiempo en la vida real.
3. Actualización de los atributos de los jugadores en función de su rendimiento.
4. Actualización de las finanzas de cada club en función de los resultados obtenidos.
5. Negociaciones entre clubes por fichajes de jugadores.
6. Empresas ficticias que realizan inversiones en clubes con buen manejo de juveniles y alto potencial.