

# Oscar Daniel Acho Chambi

oscaracho132@gmail.com

+591 62586828

Portafolio

Idiomas: Inglés A2, Español Nativo

Linkedin

## EDUCACIÓN

---

### Academlo

Desarrollador Web Full Stack

Graduado en Marzo de 2023

### Universidad Mayor de San Andres

Licenciatura en Informática

Enero 2021- en curso

## 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

Ingeniero de Software Pasante

Ciudad, Estado, País

Agosto 2015 - Presente

- Ayudado refactorización de la aplicación web del lado del cliente mediante el uso de React.js junto con el modelo de datos Flux de Facebook;
- Utilicé mucho los famosos módulos de JavaScript de npm y aprendí sobre muchas buenas prácticas de desarrollo web;
- Desarrollé flax, una biblioteca para optimizar el flujo de trabajo de un desarrollo de aplicaciones basado en React.js + Flux.

### Empresa

Desarrollador de juegos

Ciudad, estado, país

Verano de 2014

Desarrolló un prototipo de un juego RPG de terapia conductual cognitiva multiplataforma utilizando el motor Cocos2d-JS.

### Compañía

Directora de Calidad

Ciudad, Estado, País

Junio 2012 - Junio 2013

Adquirí habilidades de liderazgo al guiar al departamento para resolver muchos desafíos comerciales internos;

Enseñé al equipo programación VBA para incentivar la creación de mejores herramientas de gestión.

---

## HABILIDADES

---

### PROGRAMACIÓN LENGUAJES

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)

### TECNOLOGÍAS

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)