

VICENTE JAVIER VILLALBA CÁCERES
Ingeniería en Sistemas de Información

PERFIL

Ingeniero en Sistemas de Información, graduado de la **Universidad Tecnológica Nacional (UTN) - Facultad Regional Buenos Aires**.

El profesional en Ingeniería en Sistemas de Información tiene una sólida formación analítica, que le permite la interpretación y resolución de problemas mediante el empleo de metodologías de sistemas y tecnologías de la información y las comunicaciones.

Quienes se gradúan en la **UTN** se han formado para ejercer su profesión con idoneidad, ética y competencia en cualquier lugar del mundo y, especialmente, en cualquiera de los países de la región debido a su comprensión de los valores históricos, culturales y sociales que nos identifican.

Apasionado por la innovación y el desarrollo tecnológico, con un enfoque autodidacta y proactivo para abordar desafíos técnicos complejos. Mis habilidades se centran en la creación de soluciones sistémicas que potencian el valor de las organizaciones, complementadas por una excelente capacidad de trabajo en equipo y colaboración.

Disponibilidad de trabajo: Full-time / Part-time
Modalidades: Presencial / Híbrido / Remoto.

(Título en Trámite - RESOLUCIÓN Consejo Superior UTN N° 1028/2025)

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Nombre: Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Regional Buenos Aires	Lugar: Remoto	Puesto: Desarrollador Junior - PPS	Desde: Junio 2024	A: Diciembre 2024
---	-------------------------	--	-----------------------------	-----------------------------

Durante mi “*Práctica Profesional Supervisada*”, tuve la oportunidad de colaborar con los equipos técnicos y profesionales de DISILAB (Laboratorio del Departamento de Ingeniería en Sistemas de Información) y la Cátedra Diseño de Sistemas de Información. Me encargué de relevar, desarrollar y documentar soluciones tecnológicas con el objetivo de optimizar los procesos del despliegue de software en la infraestructura de DISILAB. Este trabajo fue crucial para mejorar la eficiencia de las operaciones y tuvo un impacto significativo en las actividades académicas.

La evaluación de desempeño, en las mismas, fueron calificadas como “*Muy Bien Logrado*”, por el Supervisor de Campo: Ing. Juan Manuel Soto.

Tecnologías:	Python, Docker, Infraestructura Tecnológica (On-Premise), Linux
---------------------	--

DATOS PERSONALES

Edad:	30 Años
Fecha de Nacimiento:	09/06/1995
Email:	vvillalbacaceres@frba.utn.edu.ar
Linkedin:	linkedin.com/in/jvillalba007

ESTUDIOS

Universitario Ingeniería en Sistemas de Información	Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Buenos Aires (2013 - 2024)
Secundario Bachiller con Orientación en Informática	Colegio N° 2 DE 1 Domingo Faustino Sarmiento (2007 - 2012)

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

Tecnologías Cloud:	Google Cloud, Amazon, Microsoft Azure
Containers:	Docker, Kubernetes, LXD / LXC
Sistemas Operativos:	Windows, Linux (Avanzados)
Lenguajes de Programación:	Java, Go (Golang), Python, TypeScript
Frameworks:	Angular, Spring Boot
Control de Versiones:	Git, GitHub
Bases de Datos:	Relacionales (SQL)
Otros:	Reparación de PC / Redes / Celulares

IDIOMAS

Ingles:	Intermedio
Español:	Nativo

REFERENCIA PROFESIONAL

Esp. Ing. Lucas Saclier
saclierl@frba.utn.edu.ar
linkedin.com/in/lucas-saclier

PAPERS

Aplicación mobile de realidad aumentada para virtualización y ubicación de muebles para el hogar - en el Noveno Congreso Nacional de Ingeniería Informática / Sistemas de Información (CoNallSI 2021) organizado por la Red de Carreras de Ingeniería Informática / Sistemas de Información (RIISIC) perteneciente al CONFEDI, realizado de forma Virtual por la Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Mendoza, los días 04 y 05 de noviembre de 2021.

Abstract

El presente proyecto busca brindar al público en general, una solución que no requiera contar con conocimientos complejos de diseño o software, para la toma de decisiones sobre la organización de su hogar, en relación a la disposición de los muebles, logrando un ahorro de tiempo y dinero en la adquisición o reubicación de mobiliario que no se adapte a sus requerimientos de espacio. Para llevar a cabo lo expuesto, se desarrollará una aplicación que proporcionará a los usuarios una herramienta que virtualize diferentes tipos de muebles y que, posteriormente, les permita la visualización de los mismos en el ambiente que desee de su casa, de forma sencilla e intuitiva, mediante su dispositivo móvil.

Autores: Damian Esteban Centurion, Maria Paz Bondarenco, Julieta Ana Eva Cisneros, Fernando Petryszyn, Vicente Javier Villalba Caceres.

Tecnologías:	Realidad Aumentada, Aplicación Mobile, Tecnologías Cloud, Renderizado 3D/Fotogrametría
---------------------	---