

David Cancio Milián

email: davidcancio9609@gmail.com

teléfono: +5358379145

telegram: @kncio

Desde los estudios preuniversitarios en el IPVCE Vladimir Ilich Lenin se vio interesado por el mundo de la programación y comenzó a concursar en las competencias clasificatorias de la Iol para lo cual recibió preparación en el centro de estudios computacionales Tomás López Jimenez de la Univesidad de Ciencias Informáticas. Una vez egresado del preuniversitario continuó la vida de concursante en las competencias de la **ACM-ICPC** donde obtuvo resultados relevantes en la Copa UH (Equipo NullReference).

Formación Profesional:

- Programación
- Estructura de Datos y Algoritmos
- Base de Datos
- Diseño y Análisis de Algoritmos
- Arquitectura de Computadoras
- Sistemas Operativos
- Ingeniería de Software
- Compilación
- Sistemas Distribuidos
- Programación Funcional
- Redes de Computadoras
- Lenguajes de Programación
- Inteligencia artificial
- Sistemas de Información

Formación Complementaria:

- Criptografía
- Blockchain
- Gráficos por Computadoras
- Hacking ético

Dominio de lenguajes de programación:

- C# como lenguaje padre
- Python
- C, Cpp
- Javascript, HTML, Prolog, Haskell, Ensamblador, Kotlin, Java, Latex, Bash

Tecnologías:

git, Unity, Docker, Heroku, AndroidStudio/Kotlin, Dominio Sistemas Operativos Unix, Visual Studio, Photon CCloud para el desarrollo de Multijugador con Unity, TelegramApi, RabbitMQ, Kafka

Dominio basico de metodologias ágiles de producción

Experiencia:

Tesis de licenciatura

Sistema de expertos para el análisis del conjunto de reglas de un Cortafuegos basado en IPTABLES de Linux

Desarrollador

Implementación de un Crawler para recopilar contenido específico en la web. Python

Desarrollador

Desarrollo de un prototipo de Videojuego como resultado de un StartUpWeek en la Universidad de la Habana. C#-Unity

Desarrollador

Sistema de clasificación de cadenas moleculares para la clasificación de aminoácidos y reconocimiento de patrones protéicos. Trabajo realizado en practicas laborales. Python

Desarrollador

Implementación de una Plataforma de mensajería instantánea p2p basada en un sistema Sistema Distribuido. Python

Desarrollador

Implementación de un sistema de control de acceso de trabajadores basado en una plataforma Web. MVC.NET-C#-Javascript-Bootstrap

Desarrollador

Implementación de un Videojuego en lenguaje ensamblador. Ensamblador-Arquitectura8086-Unix

Desarrollador

Desarrollo en equipo de un clasificador de géneros de películas, basado en una red neuronal construida con Keras. Python, IA

Desarrollador

Python Script para evitar la desconexión de una cuenta activa de Etecsa después de las 5 horas continuas de uso, así como el manejo

Aptitud ante nuevas tecnologías.

Durante la preparación profesional se aseguró la capacidad de adaptarse rapidamente a nuevos Frameworks de trabajo y el dominio inte

Hobbies Programación de Videojuegos, Cine, Libros

Lenguajes: Español e Inglés