

# Luis Valdenegro M

## Curriculum Vitae

Universidad

Diego Portales

✉ [primary@luvaldev.lat](mailto:primary@luvaldev.lat)

🌐 [portfolio-luvaldev.vercel.app](https://portfolio-luvaldev.vercel.app)

🐙 [github.com/luvaldev](https://github.com/luvaldev)

🌐 [www.linkedin.com/in/luis-valdenegrom](https://www.linkedin.com/in/luis-valdenegrom)

## Experiencia Laboral

- Julio 2024 - Actualmente **Promotor de Ventas (Hites)**, especializado en tecnología, atención al cliente, demostraciones y soporte técnico básico (configuración y resolución de incidencias), con un enfoque demostrado en el logro de objetivos de venta.
- Marzo 2023 - Julio 2023 **Ayudante de Programación C++ (Apoyo Extracurricular)**, brindé apoyo a más de 100 estudiantes en C++, cubriendo programación estructurada, manejo de memoria, estructuras de datos y POO; colaborando en material práctico y corrección de actividades.

## Perfil Profesional

Profesional en formación con un enfoque integral en la programación, las redes y las telecomunicaciones. Apasionado por el desarrollo de software y la infraestructura tecnológica, busco combinar ambas áreas para diseñar sistemas conectados, seguros y eficientes. Me interesa particularmente la ciberseguridad, la administración de redes y la integración de soluciones IoT. Mi objetivo es aplicar mis conocimientos para crear tecnologías robustas, escalables e innovadoras que optimicen procesos y fortalezcan la conectividad en el sector de TI.

## Educación

- 2023 - Actualmente **Ingeniería Civil en Informática y Telecomunicaciones**, Universidad Diego Portales.
- 2010 - 2022 **Estudios de Enseñanza Básica y Media**, Colegio Particular Melipilla.

## Proyectos

- 2025 **Cercasco — Sistema de Detección de Vehículos para Ciclistas (IoT/Embedded)**. Prototipo de seguridad vial con **ESP32-CAM** y sensores ultrasónicos. Desarrollo del **firmware en C/C++** y la lógica de fusión sensorial para detectar vehículos y emitir alertas en tiempo real.
- 2023 **Simulación Concurrente Doom-like (C++11 + Threads)**. Implementación de una simulación 2D donde cada entidad (héroe y múltiples monstruos) opera en hilos independientes. Manejo de concurrencia mediante **std::thread** y **std::mutex**, evitando condiciones de carrera y asegurando acceso seguro al estado compartido.

## Habilidades Técnicas

- Lenguajes C++, Java, JavaScript, HTML/CSS, Python
- Frameworks Node.js (Express), Flutter (Dart), Handlebars, Bootstrap
- Bases de Datos PostgreSQL (Neon DB), SQL, FireBase
- Plataformas/HW Git/GitHub, Docker (Básico), Arduino IDE, Linux
- Metodologías POO, Desarrollo de APIs RESTful, Control de Versiones