

# Martin Miguel

## Curriculum Vitae

Almagro, Capital Federal  
Buenos Aires, Argentina

☎ 54-11-31816018

☎ 54-11-49834768

✉ m2.march@gmail.com

🌐 m2march



### Objetivo

Mi actual objetivo es participar en proyectos apasionantes de gran valor. Me interesa utilizar mi creatividad, iniciativa y mis habilidades técnicas y humanas para el emprendimiento de tales proyectos. Deseo expandir y profundizar mis habilidades técnicas para poder ofrecer soluciones de mayor precisión y solidez de manera más rápida; así como lograr enfrentar nuevos desafíos. Busco también mejorar mis habilidades humanas – entender procesos, metodologías de organización, requerimientos suaves y dinámicas intrapersonales – que son clave para el éxito de los emprendimientos. En resumen, mi ambición es la búsqueda de emprendimientos y el diseño de planes para luego llevarlos a cabo.

### Perfil Personal/Profesional

- Metódico y analítico
- Responsable y confiable
- Curioso y creativo
- Apasionado, motivado
- Respetuoso y cálido

### Experiencia Laboral

- |                |   |
|----------------|---|
| Now            | <b>Assistant Professor</b> , <i>Computer Science Major - Universidad de Buenos Aires.</i>   |
| April 2016     |   |
| Marzo 2016     | <b>Data Scientist</b> , <i>Avenida.com</i> , Mejoras en la configuración del motor de búsquedas, implementación de features <i>search-as-you-type</i> y asistencia en la administración del equipo de trabajo..                     |
| Enero 2016     |   |
| Diciembre 2015 | <b>Programador Sr.</b> , <i>Proyecto MateMarote</i> , Desarrollo de sistema online para soporte de juegos en internet (Java) y desarrollo de juegos de entrenamiento cognitivo para niños (javascript)..                            |
| Abril 2015     |   |
| Abril 2014     | <b>Ingeniero de Software (Pasantía)</b> , <i>Google.com</i> , Desarrollo y extensión de frameworks de testing para tests de performance, tests funcionales y tests de regresión..   |
| Enero 2014     |   |
| Diciembre 2013 | <b>Programador Java</b> , <i>Despegar.com</i> , Desarrollo de componentes para integrar en un sistema de software de mayor escala. Desarrollo de aplicaciones web y frameworks utilitarios..  |
| Agosto 2012    |   |
| Julio 2012     | <b>Ayudante de 2<sup>da</sup></b> en las materias <b>Algoritmos y Estructuras de Datos I &amp; II</b> , Lic. en Ciencias de la Computación - Universidad de Buenos Aires.   |
| Marzo 2011     |   |
| Enero 2010     | <b>Programador Java Jr. (J2ME / Blackberry)</b> , <i>SenseByte</i> , Desarrollador de aplicaciones stand-alone y cliente-servidor. Desarrollo de interfaces con hardware no estandar utilizado por las aplicaciones desarrolladas.. |
| Enero 2009     |   |

## Estudios

- Actualidad– 2016 **Doctorado en Ciencias de la Computación**, *Universidad de Buenos Aires - FCEyN*, bajo beca doctoral CONICET.
- 2015–2008 **Licenciatura en Ciencias de la Computación**, *Universidad de Buenos Aires - FCEyN*.

## Idioma Inglés - Nivel Avanzado

- 2006 **FCE - First Certificate in English**, *AACI*, Puntaje: A  
*University of Cambridge, ESOL Examinations*.
- 2004 **CILE 3 - Certificado de Inglés**, *Facultad de Filosofía y Letras, UBA*, Puntaje: 80/100.

## Perfil Técnico

### Lenguajes de Programación

- Avanzado **C, Python, Java**
- Laboral **JavaScript, Groovy, C++, Intel x86 Assembler, Scala,  $\LaTeX$ , Octave**
- Educativo **Haskell, ActionScript 2.0, Ruby**

### Logros Técnicos

Tesis de licenciatura sobre la evaluación de modelos perceptuales de rítmica aplicado a *tap dancing*.

Trabajo de investigación en sistemas de recomendación orientados a música.

Trabajo de investigación sobre algoritmos de optimización utilizando SIMD (Intel's SSE instruction set)

Trabajo de investigación en métodos heurísticos para jugar un juego de mesa de suma cero

Desarrollo de un kernel monolítico básico para la arquitectura x86 basado en las conceptos de UNIX

Experiencia en desarrollo de software en 3 etapas: comenzando con la especificación del modelo a nivel teórico, siguiendo con la definición de implementación considerando restricciones de complejidad, terminando con la implementación del código ya definido.

### Analítico

Obligatorias	○ Análisis Numérico	9
	○ Álgebra	5
	○ Probabilidad y Estadística	10
	○ Algoritmos y Estructuras de Datos I	10
	○ Algoritmos y Estructuras de Datos II	10
	○ Algoritmos y Estructuras de Datos III	9
	○ Organización del Computador I	8
	○ Organización del Computador II	8
	○ Sistemas Operativos	10
	○ Métodos Numéricos	10
	○ Ingeniería de Software I	7
	○ Ingeniería de Software II	9
	○ Teoría de las Comunicaciones	10
	○ Bases de Datos	9
	○ Lógica y Computabilidad	9
	○ Teoría de Lenguajes	10
	○ Paradigmas de Lenguajes de Programación	10
	○ Tesis de Licenciatura	10

Optativas	o Redes Neuronales	9
	o Introducción a Tecnologías del Habla	9
	o Teoría de Juegos	<b>Solo Cursada</b>
	o Desarrollo de Sistemas Operativos	10
	o Aprendizaje Automático	10
		<i>Escala de notas: 10</i>

**Promedio global** 9.14

### Becas

Beca TIC de finalización de carrera. Provista por el *Ministerio de Ciencia y Tecnología*.

### Intereses

Interés especial en Computación Musical –análisis musicológico utilizando la computadora– y Musicología Cognitiva –modelado computacional de los procesos de cognición musical.

Interés especial en temáticas de sonido tales como *procesamiento del habla* y *análisis de audios musicales*.

Interés especial en modelado de comportamiento humano mediante técnicas de *aprendizaje automático*.

Interés especial en desarrollo de software de bajo nivel para *sistemas de tiempo-real*.

### Otras habilidades técnicas

Experiencia con herramientas de diseño gráfico y diseño web: Adobe Photoshop, Adobe Flash.

Familiaridad con sistemas operativos de Microsoft y basados en Linux (Windows, Ubuntu)