

Objetivos	Conocimiento en
Crecer como especialista en las tecnologías de la información con interés en el desarrollo de software, redes, seguridad de la información, ciberseguridad y desarrollo de videojuegos.	Programación, diseño y administración en base de datos, análisis matemático y modelado estadístico.

Educación.	Lic. Matemáticas Aplicadas y Computación, Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM.
------------	--

Experiencia	
<div><div>Polyhedron Universe</div><div>Agosto 2020 - Actualmente</div></div>	<div><div>Programador.</div><div>Proyecto musical multimedia desarrollado en la web que busca la libertad creativa. Participé como desarrollador del ambiente grafico 3D utilizando la librería Three.js, además del uso del framework React.js.</div></div>
<div><div>DVRV</div><div>Octubre 2020 - Abril 2021</div></div>	<div><div>Programador, Servicio Social.</div><div>Durante mi estadía como servicio social en DVRV tuve diferentes tareas en torno a las tecnologías de <i>Realidad Aumentada</i> y <i>Realidad Virtual</i>. Entre estas actividades estuvo las pruebas de diferentes aplicaciones AR, además del desarrollo de una aplicación tutorial para Oculus Quest 2.</div></div>
<div><div>Othala</div></div>	<div><div>Programador.</div><div>Proyecto personal para el desarrollo de videojuegos utilizando Unity Engine como herramienta principal. Contamos con dos proyectos finalizados: Caro: Primer lugar del 2do Concurso de desarrollo de Video Juegos en la Semana de Matemáticas Aplicadas y Computación. Enfocado a PC, cuenta con una breve historia contada a través de 5 niveles cada uno siendo un minijuego. Save the Aliens: Desarrollado en el Taller Mermelada Lab impartido en el Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México. Dirigido a dispositivos móviles, consiste en un juego de destreza donde el jugador busca mejorar su puntaje.</div></div>
<div><div>Sistema Hera.</div><div>Agosto - Diciembre 2018</div></div>	<div><div>Programador</div><div>Desarrollo de un sistema para la gestión de calificaciones de un bachillerato técnico. Diseñé e implementé la base de datos además de programar el back-end del sistema. Este proyecto se desarrolló como parte de la asignatura Ingeniería de Software; se presentaron 5 proyectos a competir, siendo mi equipo quién cumplió con los requerimientos estipulados para ser el ganador.</div></div>

Lenguajes y software	HTML/CSS/JS 80%	C/C++ 80%	SQL 80%	Github 60%	R 80%	PHP 70%	C# 75%	Unity Engine 70%
----------------------	-----------------	-----------	---------	------------	-------	---------	--------	------------------

Idiomas	Español Nativo	Inglés Avanzado	Alemán principiante
---------	----------------	-----------------	---------------------

Otros	
<div><div>Game Summit</div></div>	<div><div>El Podcast de Moi y Mau</div></div>
Participé como staff voluntario en el primer evento relacionado con el desarrollo de videojuegos en países de habla hispana. El evento fue organizado por estudios españoles y mexicanos, además de contar con el apoyo de Unity Latinoamérica y Unreal Engine.	Podcast enfocado hacia el debate y reseña sobre la música hip-hop. Contamos con 27 episodios de poco más de una hora donde tocamos diversos temas además de los tópicos musicales.