

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.

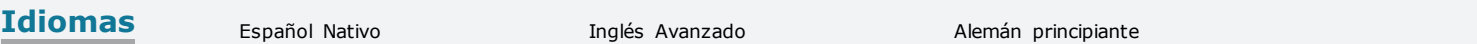
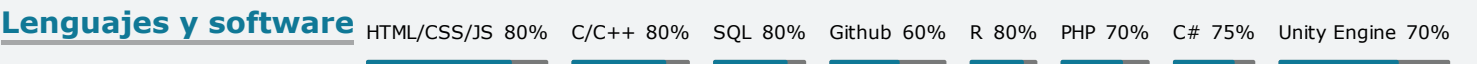
Programación, diseño y administración en base de datos, análisis matemático y modelado estadístico.

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 gráfico 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 estaba hacer 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:<div><div>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.</div><div>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>
<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>



Otros

<div><div>Game Summit</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.</div></div>	<div><div>El Podcast de Moi y Mau</div><div>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.</div></div>
---	--