

# Mauricio Meléndez

Desarrollador de Software

mauricio\_esteban@live.com  
maumlz.github.io

## Objetivos

Creer 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.

## Conocimiento en

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

### Polyhedron Universe

Agosto 2020 - Actualmente

#### Programador.

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**.

### DVRV

Dep. de Visualización y Realidad Virtual.

Octubre 2020 - Abril 2021

#### Programador.

Durante mi estadía en DVRV desarrollé diversas tareas en torno a las tecnologías de *Realidad Aumentada* y *Realidad Virtual*. Parte de mis actividades fue realizar pruebas de diferentes aplicaciones AR, además del desarrollo de una aplicación tutorial para **Oculus Quest 2**. (*Servicio Social*).

### Othala

Enero - Diciembre 2019

#### Programador.

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.

### Sistema Hera

Agosto - Diciembre 2018

#### Back-end / Base de Datos

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.

## 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

### Game Summit

Noviembre 2019

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.

### El Podcast de Moi y Mau

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.