

Mauricio Meléndez

mauricio_esteban@live.com

maumlz.github.io

Desarrollador de Software

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 -
Abril 2021

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.

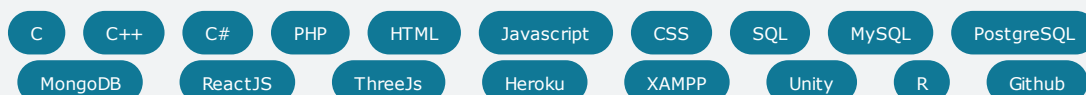
Sistema Hera

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.

Languages & software



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.