

SOBRE MÍ

Soy un profesional innovador y con iniciativa. Desarrollo con diferentes stacks tecnológicos y lenguajes: C++, C#, JavaScript, Python, Go.

A lo largo de los años abordé múltiples proyectos, desde el desarrollo de videojuegos clásicos y la construcción de equipos de robots competitivos usando modelos de aprendizaje automático, hasta el desarrollo de software a medida para fábricas, mayoristas y bancos.

Me apasiona el desarrollo de videojuegos y sus desafíos. Mis primeros pasos en la programación fueron construyendo videojuegos. Espero continuar haciéndolo formando parte de un grandioso equipo.

Dale un vistazo a mi portafolio para saber más de mis proyectos
www.mauroalderete.dev

EXPERIENCIA EN PROYECTOS

Workflows para GitHub Actions. 2022.

Diseñé y desarrollé diferentes GitHub Actions para mejorar el workflow de proyectos personales y públicos.

Coordinador y docente de cursos de desarrollo de videojuegos - Taller de Robótica Morphyx. 2016/2017.

Elaboré cursos de desarrollo de videojuegos para niños y adolescentes con Bennu Game Development y Arduino.

Brindé un acercamiento al diseño de videojuegos, edición de sprites, edición de audio y programación con BennuGD.


Para los alumnos con más experiencia dicté un curso para elaborar con la plataforma Arduino una pequeña consola de videojuegos usando displays LCD. Debían programar la interacción del usuario con los botones del joystick y diseñar un juego simple 2D que posea sprites animados, usando C++ y librerías gráficas open source para el manejo de los píxeles en la pantalla.

Videojuegos con DIV2 Game Studio. 2006/2008.

Incursioné en el diseño de juegos de plataforma 2D, simulaciones de física y la elaboración de juegos 3D en primera persona. Durante ese periodo de investigación elaboré un simulador de vuelo en primera persona emulando la visualización 3D usando escalados en un plano 2D.


**MAURO JOSÉ
ENRIQUE
ALDERETE**


GAME DEVELOPER

 +54-911-3833-7111

 alderete.mauro@gmail.com

 Malvinas Argentinas, Bs. As.

 www.mauroalderete.dev

 /mauroalderete

 /mauroalderete

 /mauroalderete

LENGUAJES

- ◆ C++, C#
- ◆ Python
- ◆ CSS, Javascript, Typescript
- ◆ LINQ, SQL

FRAMEWORKS Y LIBRERÍAS

- ◆ .Net Framework, .Net Core, Entity Framework, MSTest.
- ◆ Node.js, Angular
- ◆ OpenGL.
- ◆ PyGame.

MOTORES Y ENTORNOS

- ◆ Unity
- ◆ Godot Engine
- ◆ Div2 Game Studio

INFRAESTRUCTURA

- ◆ Base de Datos: Cloud Firestore, MySQL Server, SQL Server.
- ◆ SRE: Linux, Azure, Docker, GitHub Actions, GCP, IIS.

Equipos de Fútbol de Robots. 2005/2009.

Trabaje en el desarrollo de varios equipos de robots que juegan al fútbol de manera completamente autónoma en un entorno altamente dinámico de información completa e imperfecta.

Usando heurísticas y algoritmos de aprendizaje automático, elaboré frameworks para la navegación y coordinación de entidades multi-agentes.

Los diseños se pusieron a prueba en diversas ediciones del Campeonato Argentino de Fútbol de Robots con los que logré puestos importantes:

🏆 **3° puesto** en la categoría de robots físicos. Universidad de Morón. 2009.

🏆 **1°, 2° y 3° puestos** en la categoría de robots físicos. Universidad de Comahue. 2008.

🏆 **1° puesto** en la categoría de robots físicos. Universidad Abierta Interamericana. 2006.

🏆 **3° puesto** en la categoría de robots simulados. Universidad Abierta Interamericana. 2006.

También brindé asesoramiento técnico a la organización del evento para el montaje, calibración y operabilidad de un software de visión artificial crítico para el desarrollo de los encuentros.

Chatbot para entornos educativos. 2018.

Desarrollé un chatbot escrito en Python con NLP (procesamiento de lenguaje natural) para ayudarme con el dictado de mis clases de Robótica.

Monitor 3D en tiempo real para encuentros de Fútbol de Robots con OpenGL. 2008.

Desarrollé un sistema para el seguimiento, trazabilidad y visualización de robots multi-agentes que circulan un espacio confinado en tiempo real. Requirió la elaboración con primitivas para el renderizado 3D usando OpenGL.

Permitía cargar objetos modelados por software de terceros (3D Studio Max) y aplicar texturas personalizadas. Incluía un sistema de detección de infracciones similar al VAR de hoy en día.

Videojuegos clásicos para MS-DOS. 2004.

En mis primeros años como programador me enfoqué en el desarrollo de réplicas de videojuegos clásicos como Pong, Snake, Galaga, Tank 1990 y un RPG inspirado en Zelda con el lenguaje de programación Pascal.

Programé un SDK para la creación y carga en tiempo real de mapas 2D en MS-DOS que permitió simplificar el diseño de los escenarios.

HABILIDADES TÉCNICAS

- ◆ Desarrollo web frontend con JavaScript/Typescript, Angular, LitElement y Webcomponents.
- ◆ Desarrollo de software para escritorio Windows y Linux.
- ◆ Diseño y construcción de Webapps, aplicaciones móviles híbridas y Progressive Web Apps.
- ◆ Consumo de API RESTful.
- ◆ Testing con Cypress, Jest, Mocha.
- ◆ Microservicios con .Net y Golang.
- ◆ Conocimiento y aplicación de principios SOLID.
- ◆ Desarrollo con inyección de dependencias en .Net, Golang, JavaScript/TypeScript.
- ◆ Desarrollo de soluciones MVP.
- ◆ Experiencia en arquitectura hexagonal con .Net.
- ◆ Patrones Factory, Strategy, Sub-Pub, Store.

HABILIDADES INTERPERSONALES

- ◆ Colaborativo.
- ◆ Liderazgo de equipos.
- ◆ Integración de equipos.
- ◆ Adaptación.
- ◆ Resolución creativa de problemas.
- ◆ Resolución de conflictos.
- ◆ Gestión del tiempo.
- ◆ Gestión de proyectos.
- ◆ Planificación estratégica.
- Innovador.
- ◆ Capacidad de análisis.
- ◆ Capacitador.
- ◆ Pensamiento crítico, lógico, reflexivo y flexible.

EXPERIENCIA LABORAL

Inteligencia y Tecnología S.A. 2019/2022.

Desempeñe el puesto de desarrollador de software Senior para el sector de desarrollo a medida, cumpliendo diferentes roles a lo largo de los 3 años.

Análisis, diseño, desarrollo y testing de aplicaciones desktop, consola, microservicios, librerías internas, consultas SQL optimizadas, aplicaciones mobile para Android nativas e híbridas, webapps y aplicaciones para dispositivos Handheld con lectura de códigos de barras. Gestioné las capacitaciones internas en metodologías de desarrollo, infraestructura, patrones de diseño y DevOps. Asumí el rol de consultor técnico, consultor de arquitectura y Tech Lead en los proyectos de gran envergadura. Desempeñé tareas de investigación, documentación e implementación de nuevos procesos productivos e infraestructuras.

Entre mis logros más destacados dentro de la empresa puedo mencionar:

☛ **La creación de un framework SQL para el desarrollo de soluciones personalizables y escalables de envío masivo de mensajería automática** en clientes por medio de SQL Server. Reduce costos de producción e implementación de semanas a tan solo unos cuantos minutos.

☛ **El diseño y desarrollo de un framework backend para la gestión de recursos de datos y lógicas de negocios comunes.** Implemente un patrón de arquitectura hexagonal con un enfoque descentralizado que mejora la integración entre módulos en entornos de desarrollo altamente flexibles y dinámicos.

☛ **Actualización e innovación del desarrollo de soluciones en el sector** por medio de la implementación de tecnologías como Git y soluciones Self-Hosted para el control de versionado; aplicaciones para dispositivos móviles en Android con tecnologías nativas, híbridas y web; desarrollos con frameworks web modernos: Angular, React, Vue y LitElement; buenas prácticas para la documentación técnica del código; y la implementación de circuitos de integración continua.

Taller de Robótica Morphyx. 2009/2019.

Director y profesor del primer instituto privado de Robótica Educativa en el distrito de Malvinas Argentinas.

Northrobotics - San Isidro. 2018.

Docente y coordinador de cursos de Robótica para niños y adolescentes.

CERTIFICACIONES DESTACAS

- ◆ Curso de Creación de Videojuegos, Platzi 02/2023.
- ◆ Curso de Diseño de Videojuegos, Platzi 01/2023.
- ◆ Curso de C# para Videojuegos, Platzi 01/2023.
- ◆ Curso de Programación de Videojuegos 2D con Unity, Platzi 01/2023.
- ◆ Curso de Introducción a la Programación de Videojuegos 3D con Unity, Platzi 01/2023.
- ◆ Curso de C# con .NET Core 2.1, Platzi 01/2023.
- ◆ Curso de Dirección de Videojuegos, Platzi 01/2023.
- ◆ Curso Práctico de Estructuras de Datos y Algoritmos, Platzi 01/2023.
- ◆ Curso de Introducción a C# con .NET 3.1, Platzi 01/2023.