

Michel Alexis Muñoz Castro

Resumen

Recién egresado en **Ingeniería Civil Informática**. Con experiencia en trabajos de **administración de sistemas, desarrollador de software y computación en la nube**. **Habilidades blandas y pedagógicas** gracias al trabajo como **ayudante de clases**. Actualmente me encuentro en búsqueda de trabajo. Al mismo tiempo poseo un perfil de emprendedor en el área de servicios informáticos. La ciencia y la tecnología son mi pasión.

Lo que busco es un lugar donde crecer profesionalmente. Donde se den las condiciones adecuadas para el s. XXI y así poder utilizar mis habilidades y conocimiento para ser un aporte activo a la sociedad. Con ganas de seguir aprendiendo acerca de informática y de iniciar mi carrera profesional.

Datos personales

Ubicación: Osorno, X° Región de los Lagos, Chile

Correo: michelmzco@gmail.com

Página web: www.michelmzc.com

Github: [michelmzc.github.io](https://github.com/michelmzc)

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/michel-mu%C3%B1oz-castro-a08b21215/>

Formación

Entre años 2015 - 2021

Universidad Católica de Temuco

Ingeniero Civil Informático. Mención en Tecnologías de la Información.

Licenciado en Ciencias de la Ingeniería

Experiencia Laboral

Julio del 2020 - Septiembre 2020

Pavlov Media

Desarrollador de software externo

- Desarrollador de software dentro del equipo de monitoreo de Pavlov Media.
- Propuestas de automatización de procesos dentro de la empresa, entre otros.

Marzo del 2018 - Marzo 2020

Universidad Católica de Temuco

Coordinador del equipo de soporte en Centro de Servicios Informáticos (CENSEI)

- Servicios realizados: Actualización y migración de servidores virtuales, apoyo de soporte técnico con máquinas virtuales en evento FLISOL 2018, mantención, soporte y seguridad de equipos personales Windows y Linux. Esto mediante la organización de trabajo colaborativo con 4 compañeros del equipo de soporte CENSEI.

Junio del 2017 - Agosto 2018

Centro de Innovación e Investigación Aplicada (CEININA)

Desarrollador de software

- Desarrollo de componentes de navegación y modos de juego para escenarios de video juego serio (VJS), para proyecto FONDEF N° IT16110096 “Simulador basado en videojuegos para respuesta a desastres”. Labor se enmarca en el convenio subsidiario entre La Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica (CONICYT) y El Centro de Innovación e Investigación Aplicada (CEININA).
- Responsable del desarrollo de controles, cámaras y movimientos del simulador. Mediante el lenguaje de programación C# y el motor de videojuegos Unity.
- Implementación de juego en línea, mediante la estructura cliente web - servidor e instalación y mantención del servidor Linux.

Proyectos

Diciembre 2020 - Octubre 2021

Trabajo de título: Implementación de Sistema de Computación en la Nube

- Implementación exploratoria de un sistema de Computación en la Nube en contexto académico. Con el objetivo de aprovechar y estudiar los beneficios que aporta la Computación en la Nube y la Infraestructura como Servicio al centro de datos del departamento de carrera. De forma exploratoria se diseña, despliega y se prueba sistema basado en OpenStack.

Lenguajes

- Español (Nativo).
- Test rápido online: Inglés intermedio (EFSET) entre B1 Intermediate y B2 Upper Intermediate. Nivel de Inglés del 74%.

Experiencia con habilidades técnicas

- Programación en lenguaje Python.

- Programación web JavaScript, HTML, CSS.
- Desarrollo de videojuegos en C#.
- Uso de bases de datos SQL.