**Nervin Jesús Flores Vásquez**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| <nervinjflores@gmail.com> | +58 412 201-0470 |  |
| **Idiomas: Inglés C2, Español Nativo** |  | <https://www.linkedin.com/in/nervin-flores-887354151/> |

|  |
| --- |
| EDUCACIÓN |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Academlo** |  | Agosto 2022 - Presente |
| *Programación Web Full- Stack* | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Universidad Alejandro de Humbolt** |  | Septiembre 2021 - Presente |
| *Ingeniería Informática* | | |

|  |
| --- |
| EXPERIENCIA LABORAL |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NEB & Asociados Mercadeo** |  | Caracas, Distrito Capital, Venezuela |
| *Analista de sistemas* |  | Diciembre 2018 - Presente |
| * Reestructuración de una red de 150 ordenadores y 5 servidores para actualización de cableado y mayor velocidad de trasmisión de datos. * Implementación de infraestructura para 50 personal remoto de Red Privada Virtual (VPN). * Implementación de nuevas tecnologías en CRM para 4 empresas y desarrollo de módulo. | | |

|  |
| --- |
| PROYECTOS PRINCIPALES |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **E-Commerce** |  | Junio ​​de 2014 – julio de 2016 |
| *Una aplicación gamificada donde los usuarios compiten en grupos por desafíos definidos por el usuario* | | |
| * Diseño y desarrollo de versiones web y de Android utilizando API como Google Cloud Messaging e inicio de sesión de Facebook; * El backend se implementó como una API RESTful basada en node.js, Express.js y MongoDB; * La aplicación fue probada por estudiantes de primer año en un curso de introducción a la programación. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pokedex** |  | enero – julio de 2015 |
| *Una simulación de una infraestructura de servicio PaaS en línea inspirada en Heroku* | | |
| * Se implementó un servidor para administrar máquinas virtuales locales que simulan el servicio y un servidor Git habilitado para SSH; * Colaboró ​​en una herramienta CLI de cliente y un middleware de proxy responsable de ejecutar algoritmos de equilibrio de carga. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mad Ratz** |  | julio – diciembre de 2015 |
| *Juego de batalla en el que los jugadores podían implementar las estrategias de lucha de su propio personaje como una IA escrita en Python* | | |
| * Construyó la escena del partido usando Unity3D al reproducir instantáneas simuladas obtenidas de un servicio Thrift. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Buenos puntos** |  | Marzo de 2014 – julio de 2015 |
| *Famoso juego por turnos de 2 jugadores en línea de Facebook* | | |
| * Tiene Cocos2d-JS, Facebook Graph API, socket.io y node.js en su núcleo; * La IA del modo de 1 jugador se escribió utilizando el algoritmo de Monte Carlo. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Impresora Braille** |  | Septiembre 2013 |
| *Un prototipo de impresora braille de bajo costo* | | |
| * Llevó al equipo de Ingeniería a ganar el segundo lugar en el Concurso Desafío Emprendedor. | | |

|  |
| --- |
| HABILIDADES |

|  |  |
| --- | --- |
| **PROGRAMACIÓN LENGUAJES** | **TECNOLOGÍAS** |
| HTML React Js.  CSS  JavaScript | HTML, CSS, JavaScript, ES6, Fetch, Express, Heroku, VirtualBox, Axios, Redux, React Router, React Hook Form, Hooks, Bootstrap, Git, GitHub y Deluge |
| **PREMIOS** | **CURSOS**  [**Windows Server 2016 + Azure Administrator**](https://drive.google.com/drive/folders/1jtOwndP7IGv7k035K3Ak9NmrrfBr2A6p?usp=sharing) |
|  |  |