

Patricio Antonio García Pérez Vela

Guanajuato, GTO · pa.garciaperezvela@ugto.mx · +52 473 737 4224

[linkedin.com/in/patricioagpv/](https://www.linkedin.com/in/patricioagpv/) · github.com/p5Patricio

Estudiante de último semestre de Ingeniería en Sistemas Computacionales en la universidad de Guanajuato con especialización en desarrollo web backend. Cuento con experiencia en Python, JavaScript y C++, y busco una posición como practicante para aplicar mis habilidades en la construcción de soluciones de software escalables.

PROYECTOS

Fitodex Gestión de Agroquímicos

Desarrollador full-stack

Salamanca, Guanajuato

Agosto 2024 – Enero 2025

- Lideré el desarrollo full-stack de una plataforma web y móvil para la gestión y clasificación de agroquímicos, a petición de la universidad DICIVA. La plataforma optimiza el control de insecticidas para diversos cultivos.
- Construí el 100% de la API RESTful y la programación del backend, gestionando la lógica de negocio para productos, usuarios y clasificaciones, además implementé la base de datos en la nube para asegurar la escalabilidad y disponibilidad de la aplicación junto con su despliegue a producción.
- Contribuí al frontend de ambas plataformas (40% del total) creando una interfaz completa.
- Tecnologías: Node.js, Express, MongoDB, MongoDB Atlas, Vue.js, Flutter, Fly.io, GitHub.

Clasificador de Estilos de Arte con Redes Neuronales

Desarrollador de software

Salamanca, Guanajuato

Enero 2024 – Agosto 2024

- Creé y etiqueté un dataset especializado con cientos de obras de arte. Realicé el preprocesamiento de imágenes y la ingeniería de características, extrayendo histogramas de color como descriptores clave para el entrenamiento.
- Diseñé y entrené una red neuronal de tipo Perceptrón Multicapa (MLP), logrando una alta precisión del 97% en la clasificación de los estilos de arte.
- Tecnologías: Python, TensorFlow, Keras, Pandas, Scikit-learn, Matplotlib, OpenCV.

Análisis de Jugadores de la NBA para Detección de Roles y Áreas de Mejora

Desarrollador de software

Salamanca, Guanajuato

Febrero 2025 – Mayo 2025

- Apliqué el algoritmo de clustering K-Means para analizar estadísticas de jugadores de la NBA, agrupándolos en roles funcionales basados en las métricas de sus rendimientos. El objetivo fue identificar perfiles y áreas de mejora para entrenamientos personalizados.
- Tecnologías: Python, Pandas, Scikit-learn, nba_api, Matplotlib.

EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO (DICIS)

Ingeniería en Sistemas Computacionales

Promedio General: 9.31

Salamanca, Guanajuato

Agosto 2021 – Presente

HABILIDADES ADICIONALES

- Nativo en español. Nivel intermedio de inglés B1-B2.
- Experiencia en metodologías ágiles como SCRUM.