

Pablo Pizarro R.

Estudiante de ingeniería civil en estructuras, construcción y geotecnia

pablo.pizarro@ing.uchile.cl

Experiencia

Ayudante de ramo Modelación y Computación Gráfica para Ingenieros en Universidad de Chile

agosto de 2015 - Actualidad (1 año 3 meses)

Revisar controles, tareas e informes.

Ayudante de ramo Algoritmos y Estructuras de Datos en Universidad de Chile

marzo de 2015 - Actualidad (1 año 8 meses)

Revisar controles, tareas e informes.

Alarife en Obrascon Huarte Lain S.A.

diciembre de 2014 - marzo de 2015 (4 meses)

Trabajo de alarife (ayudante de topografía) durante la construcción de la ampliación de la loza de carga y descarga del Aeropuerto Internacional Comodoro Arturo Merino Benítez, ubicado en la comuna de Pudahuel, Región Metropolitana, Chile.

Educación

Universidad de Chile

Ingeniero civil, Ingeniería civil en Estructuras, Construcción y Geotecnia, 2013 - 2018

Universidad de Chile

Minor en Astrobiología, Astronomía, Biología, 2015 - 2018

Universidad de Chile

Minor en Desarrollo de Software Orientado a Aplicaciones Científicas y de Ingeniería, Ciencias de la computación, 2014 - 2015

Nota: 6.2

Universidad de Chile

Minor en Computación, Ciencias de la computación, 2014 - 2015

Nota: 6.2

Universidad de Chile

Minor en Computación Científica, Ciencias de la computación, 2014 - 2016

Instituto Nacional General José Miguel Carrera

Enseñanza Media, 2007 - 2012

Nota: 6.3

Idiomas

Español

(Competencia bilingüe o nativa)

Inglés
Francés

(Competencia profesional completa)
(Competencia básica)

Aptitudes y conocimientos

Ingeniería estructural

AutoCAD

Microsoft Excel

LaTeX

Programación

Python

Matlab

Maple

C#

Java

PHP

CSS

Microsoft PowerPoint

Microsoft Word

Unix

Proyectos

Corrector de tareas automático para el curso de Algoritmos y Estructuras de Datos

agosto de 2015 a Actualidad

Miembros:Pablo Pizarro R.

Corrector de tareas automático para el curso de Algoritmos y Estructuras de Datos (CC3001).

Juego en Python 'Hero of Antair'

marzo de 2013 a Actualidad

Miembros:Pablo Pizarro R.

Proyecto de juego 2D del tipo RPG, construido desde cero utilizando el lenguaje de programación Python y la librería python-tkinter, con el propósito de aprender nociones básicas y avanzadas de programación.

Proyecto de juego 'Ned For Spod'

julio de 2015 a agosto de 2016

Miembros:Pablo Pizarro R.

Proyecto de juego 2D de carreras llamado 'Ned For Spod', creado con el fin de aprender a manejar librerías orientadas al manejo de archivos multimedia, y librerías gráficas para el manejo de pixeles en pantalla.

Template para la creación de informes para diversos ramos de la Universidad

junio de 2016 a Actualidad

Miembros:Pablo Pizarro R.

Template para la creación de informes en LaTeX para los diversos ramos que ofrece la Universidad.

Reconocimientos y premios

Alumno destacado años 2013-2014

Pablo Pizarro R.

Estudiante de ingeniería civil en estructuras, construcción y geotecnia

pablo.pizarro@ing.uchile.cl



[Contacta con Pablo en LinkedIn](#)