

# Ramón Zuta, Jorge Luis

Ingeniería de Sistemas



## DATOS PERSONALES

**Teléfono:** 968 359 642  
**Correo:** rz.jorge@gmail.com  
**Fecha de nacimiento:** 21/10/1998  
**Dirección:** San Borja, Lima, Perú

## SKILLS

Frontend						
ReactJS	HTML5	CSS3	JavaScript	Bootstrap	Material-UI	Ant Design
Backend						
Spring Boot		Flask	NodeJS		Api Rest	
Mobile						
React Native			Android			
Base de Datos						
Oracle		MySQL			Firebase	
Otros						
Unity	Postman		Scrum	Git	Figma	
Habilidades Blandas						
Trabajo en equipo		Comunicación	Toma de decisiones		Inteligencia emocional	
Puntualidad		Honestidad			Creatividad	

## EXPERIENCIA

### Instituto de Investigación Científica – Universidad de Lima

#### Prácticas Pre-Profesionales

Agosto 2019 – Noviembre 2019

**Proyecto “Quinoa SmartApp”**, cuya finalidad era desarrollar un sistema automatizado e inteligente para el monitoreo y control del cultivo de quinoa mediante el uso de tecnologías aplicadas a la agricultura de precisión, tales como drones, infraestructura adaptada al internet de las cosas, cloud computing y modelamiento de big data.

Realicé la refactorización del código existente de la aplicación web y el desarrollo de nuevas funcionalidades. Esta aplicación era utilizada por los agricultores usuarios del sistema, para cargar información del estado de los cultivos, enfermedades, consultar indicadores del clima que eran capturados a través de sensores IoT desde estaciones meteorológicas ubicadas en

las zonas bajo estudio. Adicionalmente la web contaba con un Marketplace para que los agricultores puedan ofertar sus productos.

La tecnología utilizada para el desarrollo de la aplicación web fue: ReactJS, JavaScript, Redux, Html5, Css, Bootstrap.

## **Instituto de Investigación Científica – Universidad de Lima**

### *Prácticas Pre-Profesionales*

Enero 2020 – Marzo 2020

**Proyecto “Monipez”**, el cual busca desarrollar un sistema que permita conocer a un pescador artesanal la ubicación de cardúmenes en las zonas de pesca, así como registrar la producción pesquera, garantizando el uso sostenible de los recursos hidrobiológicos.

Desarrollé la App Móvil Monipez desde cero, cuyas principales funcionalidades incluyen el registro de pescadores (usuario del sistema), carga de información de pesca (volúmenes, especies), tracking de pescadores (coordenadas GPS), dashboard de pesca.

La tecnología utilizada para el desarrollo de la aplicación móvil híbrida fue: React Native, JavaScript, Redux, Native-Base, Java para el plugin de geolocalización.

## **Laboratorio de Aprendizaje en Tecnologías de Información (ITLab) – Universidad de Lima**

### *Prácticas Pre-Profesionales*

Agosto 2020 – Diciembre 2020

**Proyecto “ULimaExpo”**, se buscó desarrollar una plataforma de exhibición virtual en el cual se permita a los usuarios explorar galerías 3D en dispositivos móviles.

Presenté el diseño y desarrollé la App Móvil UlimaExpo sobre la plataforma de desarrollo de videojuegos Unity cuyas principales funcionalidades incluyen la generación dinámica del entorno 3D de acuerdo con la información brindada por un servicio web, descarga de archivos al storage local del dispositivo y movilidad de un personaje virtual en primera persona.

## **FORMACIÓN ACADÉMICA**

- **2021**

Bachiller en Ingeniería de Sistemas con especialización en Ingeniería de Software - Universidad de Lima

(Tercio Superior)

## **IDIOMAS**

- Inglés: Certificación TOEIC – B2

## **OTROS**

- Participación en la Datatón para prevenir la tercera ola convocado por la PCM. (Agosto – 2021).

- Ganador del concurso de programación competitiva (I-CPC) Cusco-Lima en la categoría intermedio (Junio – 2021). <https://www.ulima.edu.pe/pregrado/ingenieria-de-sistemas/noticias/equipos-ulima-ocupan-primeros-puestos-en-concurso>