

Río Negro 381, Ramos Mejía

Teléfono 11-6102-0842
Correo electrónico
jsdilauro@gmail.com

Juan Sebastián Di Lauro

Información personal

- Nacionalidad: Argentino.
- Fecha de nacimiento: 14 de agosto de 1990.
- Lugar de nacimiento: Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Educación

- E.T. N°35 “Ing. E. Latzina” Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
Técnico en Automotores. [2004 - 2009]
- UTN FRH Buenos Aires.
Ingeniería industrial - Incompleto. [2010 - 2015]

Otros Cursos

- Courselt - Cursos online realizados durante 2022:
Introducción al desarrollo web.
Git y GitHub.
HTML y CSS.
Javascript.
Node.js.
Express.
Mongo.
- Dominio de Microsoft Office (Word y Excel).
- Curso (dos años de duración) de dibujo asistido por computadora (Autodesk Autocad) proyección en 2 y 3 dimensiones.
- Inglés e inglés técnico (básicos).
- Curso de capacitación dado por la firma SKF.
- Curso de capacitación dado por la firma SACHS.
- Curso sobre utilización de scanner de diagnóstico y reparación en vehículos automotores.

Experiencia laboral

- Diciembre 2009 - Metalcrom, Buenos Aires.

Reparación y puesta a punto de equipo de temple por inducción de baja frecuencia (Indufer)

Durante el mes de diciembre desempeñé temporalmente la tarea de mantenimiento a dicho equipo hasta que se puso en funcionamiento y finalicé la tarea para la que fui convocado.

- Junio 2011 - Diciembre 2021 - Galileo Technologies, Buenos Aires.

Departamento de Ingeniería.

Diseño y documentación de componentes mecánicos utilizando Autodesk Inventor. Cálculo de recipientes a presión utilizando Compress. Realización, revisión y actualización de P&ID, utilizando AutoCAD. Administración de artículos en base de datos con Oracle E-Business Suite. Soporte y asistencia a ventas y servicio técnico. Comunicación con proveedores. Seguimiento de producción en planta.

- Enero 2022 - Actualidad - AESIR Online, Buenos Aires.

Desarrollador de videojuegos trainee

Desarrollo de AESIR Online, un juego multijugador masivo con backend en C++/Node.js y frontend en Godot.

www.aesir-online.net

El cliente está desarrollado en Godot (www.godotengine.org), el servidor en C++ y los microservicios en Node.js mayoritariamente. La web en React.

Mi participación en el proyecto está siendo prácticamente un Boot Camp, empecé ayudando con tareas chicas y no siempre orientadas a la programación ya que no dejaba de ser solo un hobby para mí. Ahora los desarrolladores principales del proyecto me capacitan y delegan tareas cada vez más desafiantes.