

Magdalena Contreras, Ciudad de México
México (+52) 55-36-51-10-41
irvingrocharesendiz@gmail.com
Idiomas: Español, inglés B2, Alemán B1
<https://thevepxr24.github.io/portairr/>



Irving Rocha Reséndiz

Soy un desarrollador de software con una profunda pasión por la tecnología y la ciencia. He desarrollado aplicaciones con un enfoque en el impacto social, realizando análisis de carencias y oportunidades en comunidades vulnerables. Mi trabajo ha contribuido a la formulación de estrategias políticas y a la implementación de soluciones efectivas para mejorar la calidad de vida de estas comunidades.

He colaborado con equipos interdisciplinarios compuestos por profesionales de diversas culturas y especialidades. Mis metas son: entregar software de calidad, funcional y eficiente.

He tenido la oportunidad de impartir cátedra en una universidad privada, liderar equipos de desarrollo, así como equipos de soporte y mantenimiento, tanto a nivel nacional como internacional.

Me gusta participar en proyectos de software que sean sustentables y escalables, y donde prevalezca una buena comunicación entre colegas y amigos.

Agosto de 2012 - Agosto de 2016

Licenciatura en Ingeniería en Computación Gráfica e Inteligencia Artificial

Universidad Nacional Autónoma de México

Agosto de 2021 - Agosto de 2023

Maestría en desarrollo y diseño de Videojuegos

Universidad de Morelia

Calificación perfecta de 10

SKILLS

- Python/Pandas
- Apache Spark/Pyspark
- RDDs
- Postgres SQL/SQL/Mysql
- Git/gitlab
- Django
- MongoDB
- Azure
- C#
- Java
- Javascript/typescript
- Spring Boot
- React/Angular/Vue
- Unreal/Unity 3D
- Microservicios
- Servicios Rest

2023 - Hoy

Java Fullstack y Data Analyst

Movimiento Ciudadano (Laboratorio de Innovación Política)

Desarrollo de páginas Web con las tecnologías de React, Angular, Vue y Javascript. Creación de API y end points con Java Springboot y Bases de datos con SQL y Postgres.

Desarrollo de Inteligencia geoespacial política desplegada en páginas web para focalizar sociedades con vulnerabilidades en busca de oportunidades para el partido.

Gerente del Área de Soporte Técnico y difusión de campañas a través de redes sociales y bots de campañas. Creación de mensajería vía Whatsapp API por medio de Python y SQL.

2022 - 2023

Desarrollador Java FullStack

Hexaware Technologies

Diseño y desarrollo de páginas para cobros hipotecarios en el extranjero, empleando tecnologías como JavaScript, React y Java Spring Boot, con integración de servicios REST.

Utilizando servidores en Azure y bases de datos SQL.

2017 - 2022

Desarrollador Backend .NET

Dreidel Interactive

Colaborador del proyecto SAS (Slot Accounting System). Desarrolle códigos de comunicación entre los sistemas de cajas de casinos y los videojuegos (en Unity) para juegos de Slots y Bingos.

Encargado de proteger y salvar la información sensible de las jugadas para su correcta recuperación. Participe en la creación de minijuegos para dar bonos a los participantes. Realizados en la plataforma de Unity 3D.

Cree la comunicación entre gabinetes para las aportaciones de los premios de Jackpots entre las máquinas de la compañía Utilizando las herramientas de SQL Mysql y .NET

Magdalena Contreras, Mexico City

Mexico (+52) 55-36-51-10-41

irvingrocharesendiz@gmail.com

Languages: Spanish, English B2, German B1

<https://thevepxr24.github.io/portairr/>



Irving Rocha Reséndiz

As a Software Developer and Data Analyst driven by a passion for technology and science, my focus has been on creating applications with significant social impact. I specialize in analyzing deficiencies and identifying opportunities in vulnerable communities. This work has directly contributed to formulating public policy strategies and implementing solutions that effectively improve quality of life.

I also developed a portfolio of gambling games that achieved significant acceptance in North American casinos. Following this success, I managed their export to international markets, successfully expanding the global user base.

Demonstrated ability to collaborate effectively within interdisciplinary and multicultural teams, unifying professionals with diverse specializations to achieve project goals.

August 2012 - August 2016

Bachelor's degree in Computer Graphics and Artificial Intelligence Engineering

Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) Campus Ciudad de México

August 2021 - August 2023

Master's degree in game development and design

Universidad de Morelia

Perfect 10 GPA

SKILLS

- **Java** 7+ years
- **Springboot** 7+ years
- **Javascript** 7+ years
- **Typescript** 5+ years
- **Angular** 5+ years
- **Microservices** 7+ years
- **REST** +7 years
- **C#** +8 years
- **Git** +8 years
- **.Net** +8 years
- **Postgres SQL** +7 years
- **MySQL** +5 years
- **MongoDB** +7 years
- **Azure** +5 years
- **AWS** +3 years
- **React** +6 years
- **Vue** +3 years
- **Unreal** +5 years

2022 - 2025

Sr. Developer Java Microservices & Angular Movimiento Ciudadano (Laboratorio de Innovación Política)

Proficient in front-end development (React, **Angular v15**, Vue, JavaScript, Typescript) and back-end **API** development (**Java Spring Boot**) integrated with SQL databases (PostgreSQL). Also I did a microservices with **Java Spring boot** and orchestration.

Developed and deployed a web-based geospatial political intelligence platform to identify and analyze communities with specific vulnerabilities, informing strategic opportunities for party outreach and resource allocation. This web application was developed using **Angular v15** to send requests from the client to a **Java 17-based** REST service, which manages authentication, data sanitization, and returns results enriched with cartographic information and cross-referenced INE and INEGI data. The server presents this information through an interactive map to support the analysis of social strategies.

Responsible for AWS DevOps deployments, utilizing AWS Amplify, EC2 instances, Lambda, and Cognito to deploy, manage, and scale cloud-based applications.

2017 - 2022

Sr. Developer .Net & Java REST Dreidel Interactive

My work involved programming in C# to create libraries designed for two primary functions: the implementation of a Pseudo-Random Number Generator (PRNG) and the integration of Quixant hardware (such as NVRAM) into Unity-based video games. The development environment required targeting .NET Framework 4.0 or higher.

Also, I developed a REST service with **Java v8** to validate system codes on the intranet for each machine in the casino, as well as to verify legal codes on the server.

As a contributor to the SAS (Slot Accounting System) project, I engineered communication protocols that connected casino cash systems with video games (developed in Unity), specifically supporting Slot and Bingo titles.

- **Unity 3d** +7 years
- **Blender** +5 years
- **Jiira** +3 years
- **Confluence** +3 years
- **Monday** +6 years
- **Trello** +6 years
- **Docker** +5 years
- **Linux Server** +6 years

Managed the security and preservation of sensitive gameplay data by implementing robust encryption and decryption processes, ensuring data integrity and availability for secure retrieval and formal audits.

Additionally, I was responsible for creating the network infrastructure for a progressive jackpot system. This solution interconnected multiple cabinets, utilizing .NET and a PostgreSQL database to manage and increment the jackpot data.