

WILMER A. MOSQUERA FIGUEROA

wworkinghome@gmail.com

+57 (316) 286 0363

<https://portfoliowilmermosquera.netlify.app/>

[https://www.linkedin.com/in/wilmer-antonio](https://www.linkedin.com/in/wilmer-antonio-mosquera-figueroa)

[-mosquera-figueroa](https://www.linkedin.com/in/wilmer-antonio-mosquera-figueroa)

Idiomas: Español Nativo wworkinghome@gmail.com

EDUCACIÓN

Academlo

Graduado en Marzo de 2023

Desarrollador Web Full Stack y Ciencias de la Computación.

Tokio School

Graduado en Diciembre de 2023

Diseñador de Videojuegos

Universidad de Santander

Graduado en Abril de 2020

Especialista en Informática Educativa Administrativa

Fundación Universitaria María Cano

No graduado

Ingeniería de Sistemas - No titulado

Universidad de Medellín

Graduado en Octubre de 2004

Licenciatura en Docencia en Computación

PROYECTOS PRINCIPALES

Ecommerce

Junio de 2014 – julio de 2016

Una aplicación orientada a las tiendas virtuales.

- Construcción en 48 horas de un eCommerce Full-Stack usando Express y NodeJS en back-end, y con ReactJS en front-end.;
- Tuve una buena comunicación con el docente para resolver dudas con el docente.
- La aplicación fue probada por estudiantes de primer año en un curso de introducción a la programación.

Pokédex

enero – julio de 2015

Una simulación de una infraestructura de servicio PaaS en línea inspirada en Heroku

- Se implementó un servidor para administrar máquinas virtuales locales que simulan el servicio y un servidor Git habilitado para SSH;
- Colaboró en una herramienta CLI de cliente y un middleware de proxy responsable de ejecutar algoritmos de equilibrio de carga.

Crud - Usuarios

julio – diciembre de 2015

Juego de batalla en el que los jugadores podían implementar las estrategias de lucha de su propio personaje como una IA escrita en Python

- Construyó la escena del partido usando Unity3D al reproducir instantáneas simuladas obtenidas de un servicio Thrift.

Rick and Morty

Marzo de 2014 – julio de 2015

Famoso juego por turnos de 2 jugadores en línea de Facebook

- Tiene Cocos2d-JS, Facebook Graph API, socket.io y node.js en su núcleo;
- La IA del modo de 1 jugador se escribió utilizando el algoritmo de Monte Carlo.

Clima App

Septiembre 2013

Un prototipo de impresora braille de bajo costo

- Llevó al equipo de Ingeniería a ganar el segundo lugar en el Concurso Desafío Emprendedor.

EXPERIENCIA LABORAL

Secretaría de Educación de Medellín

Docente de la Media Técnica

Medellín, Antioquía, Colombia

Febrero 2010 - Presente

- Implementó formas creativas de fomentar la curiosidad por principios complejos a través del aprendizaje práctico y actividades planificadas;
- Estuvimos en un concurso en el 2022 donde ocupamos el 2 lugar;

Tigo Une - Emtelco

Despachador

Medellín, Antioquía, Colombia

Agosto de 2015 - Febrero 2016

- Trabajo planificado, organizado y administrado del personal subordinado para lograr un trabajo consistente dentro de los estándares organizacionales;
- Planifica la ruta de los técnicos de reparación;

HABILIDADES

PROGRAMACIÓN LENGUAJES

JavaScript

TECNOLOGÍAS

HTML, CSS, Node.js, Express, SQL, MongoDB (NoSQL), Git, VirtualBox, Unity3D, Unreal Engine, Blender.

PREMIOS

2do Lugar Equipo en las olimpiadas TI del Valle del Software. Nos presentamos con los estudiantes de 10ºA con un proyecto de Video Mapping.

CURSOS ONLINE

[Conocimientos Fundamentales de Aplicaciones en Línea](#), [Herramientas de colaboración en línea](#), [Alta Gerencia](#), [Las Tics y la protección al menor](#), [Robótica](#).