



Ingeniero en Sistemas Computacionales / Desarrollador de aplicaciones

Edgar Efrén Pozas Bogarín

Contacto

Dirección: Tepic, Nayarit, México
Teléfono (311) 743 3174
Correo: edgar730a@gmail.com
Github: <https://github.com/EdgarPozas>
WebPage: <https://edgarpozas.github.io/MyPage/index.html>
LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/EdgarPozas>
Platzi: <https://platzi.com/p/EdgarPozas/>

Objetivo

Soy un desarrollador de aplicaciones multiplataforma con cinco años de experiencia, busco colaborar en una posición como técnico en desarrollo y gestión de software ya que presento conocimientos en diversas tecnologías web, móvil y escritorio, así como certificaciones en redes de computadoras.

Habilidades

Programación de aplicaciones y servicios web utilizando tecnologías de back-end como: NodeJS, Laravel y Flask. Implementando herramientas para el front-end como: Vue JS, Bootstrap, Pug JS y jQuery.

Programación de aplicaciones móviles en Android con Java y Kotlin, además aplicaciones multiplataforma con Xamarin Forms.

Programación de aplicaciones de escritorio y scripting con C#, Java, Python, C++ y JavaScript.

Programación de videojuegos utilizando la librería PyGame o la herramienta de Unity3D.

Gestión y manejo de bases de datos SQL y NoSQL como SQLite, MySQL, SQL Server, MongoDB y FireBase Database.

Gestión de redes de computadoras especialmente redes basadas en tecnologías CISCO.

Gestión de proyectos de software en la coordinación de grupos de trabajo y elaboración de documentos.

Herramientas extra: Git y Docker.

Inglés: Intermedio avanzado (TOEFL-ITP).

Educación

Instituto tecnológico de Tepic / Ingeniero en Sistemas Computacionales.

Centro de estudios Tecnológicos Industriales y de Servicios N° 100 / Técnico en programación.

Experiencia

Centro de Investigación Científica y de Educación Superior de Ensenada Unidad de Transferencia Tecnológica de Tecip (CICESE-UT³) / Líder de desarrollo

ENERO 2020 - DICIEMBRE 2020

- Gestión del equipo de desarrollo de videojuegos.
- Supervisión de practicantes en el desarrollo de videojuegos y páginas web.
- Implementación de mejoras gráficas y de programación para los videojuegos serios.
- Actualización del registro digital para la captura de alimentos.
- Reestructuración de una aplicación web enfocada en el monitoreo y seguimiento de avances de los jugadores.
- Desarrollo de un programa para simular las sesiones de juego del niño.
- Reestructuración de los videojuegos serios para ser jugados en dispositivos móviles.
- Apoyo en el registro de propiedad intelectual de proyectos de software.
- Elaboración de 10 manuales técnicos y de usuario de los videojuegos serios.
- Elaboración de 4 manuales técnicos y de usuario de la aplicación web.

CICESE-UT³ / Líder de desarrollo

ENERO 2019 - DICIEMBRE 2019

- Gestión del equipo de desarrollo de videojuegos.
- Supervisión de practicantes en el desarrollo de videojuegos y páginas web.
- Implementación de mejoras gráficas y de programación para los videojuegos serios.
- Integración de 5 videojuegos individuales en la plataforma de videojuegos.
- Desarrollo de un videojuego serio móvil como proyecto de titulación.
- Elaboración y aplicación de pruebas para validar el conocimiento del videojuego serio móvil.
- Apoyo en las pruebas de una plataforma de videojuegos serios.
- Desarrollo de un registro digital para la captura de alimentos
- Apoyo en las pruebas del diario digital.
- Desarrollo de una arquitectura basada en manejadores inteligentes e independientes que gestionan la sesión de juego del jugador.
- Desarrollo de 6 manejadores con sus respectivas reglas de toma de decisión para la arquitectura gestora de la sesión.

CICESE-UT³ / Líder de desarrollo

ENERO 2018 - DICIEMBRE 2018

- Gestión del equipo de desarrollo de videojuegos siguiendo una metodología ágil centrada en el usuario.
- Supervisión e implementación de una arquitectura de software que integra componentes de videojuegos, tecnologías web, bases de datos y logs de actividad.
- Desarrollo de módulos de conexión de los videojuegos con Internet.
- Desarrollo de un servidor web con Node JS, Express JS y Socket IO en el back-end.
- Desarrollo de una API para la conexión entre los videojuegos y el servidor web.
- Desarrollo de una aplicación web con Pug JS, jQuery, Chart JS y Bootstrap en el front-end.
- Desarrollo de un módulo en Python capaz de leer las pulsaciones emitidas por un sensor de ritmo cardíaco Bluetooth.

Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) de Nayarit / Programador

AGOSTO 2018 - DICIEMBRE 2018

- Desarrollo de una propuesta para la gestión de trámites del INAH.
- Programación de un servidor web con Node JS y Express JS en el back-end.
- Desarrollo del lado del front-end vistas con Pug JS, estilos de Bootstrap, eventos manejados con jQuery e implementando la librerías de Google Maps para la visualización de Mapas.

Consultorio Aguilar / Programador

ENERO 2018 - JUNIO 2018

- Desarrollo de una aplicación de escritorio para la gestión de citas, personal y visualización de estadísticas de un consultorio.

- Programación de la aplicación utilizando Java con las herramientas de NetBeans y SQLite para la base de datos.
- Elaboración de documentos de la ingeniería de software como la especificación de requisitos, casos de uso, manuales de usuario y técnicos.

CICESE-UT³/ Desarrollador principal

ENERO 2017 - DICIEMBRE 2017

- Desarrollo de 2 videojuegos serios.
- Apoyo en la definición de los nuevos videojuegos serios.
- Implementación de mejoras a la arquitectura de los videojuegos.
- Refactorización del código principal.

CICESE-UT³/ Desarrollador principal

ENERO 2016 - DICIEMBRE 2016

- Desarrollo de un videojuego serio para combatir la obesidad en niños, utilizando el motor de juegos Unity3D.
- Diseño e implementación de una base de datos SQLite para almacenar datos de los videojuegos.
- Elaboración de un sistema de puntajes, gestión de usuarios, selección de personajes y logs de actividades para el videojuego.
- Desarrollo de un modo de competición entre jugadores de la misma red.
- Programación de un script en Python capaz de automatizar la descarga de audios de una página web.

CICESE-UT³/ Desarrollador de videojuegos

ENERO 2015 - DICIEMBRE 2015

- Desarrollo de tres videojuegos que a modo de terapia ayudan en la recuperación de personas con discapacidad motriz.
- Desarrollo de prototipos de videojuegos serios para combatir la obesidad en niños implementando Kinect V2 y utilizando la librería PyGame.
- Programación de un algoritmo capaz de detectar saltos y agachadas con Kinect V2.
- Programación de un algoritmo capaz de ajustar los movimientos corporales a un modelo 3D dentro de Unity3D.

Secretaría de Comunicaciones y Transportes de Tepic Nayarit / Servicio social

AGOSTO 2014 - DICIEMBRE 2014

- Desarrollo de un sistema para la gestión de inventario en el área de archivo.
- El sistema fue desarrollado en Python utilizando la librería gráfica Tkinter y como gestor de base de datos MySQL.

Reconocimientos

Certificaciones:

CCNA Routing and Switching: Escalamiento de redes

Certificación del módulo 3 de CISCO

CCNA Routing and Switching: Principios básicos de routing y switching

Certificación del módulo 2 de CISCO

CCNA Routing and Switching: Introducción a las redes (Introduction to Networks)

Certificación del módulo 1 de CISCO

Cursos (Más información en el perfil de [Platzi](#)):

NodeJS

Kotlin para Android

Java SE Orientado a Objetos

Python

Gestión de Equipos Ágiles

SQL y MySQL

Curso de Administración de Servidores Linux

JavaScript

PHP

Avanzado de Redes de Internet

Profesional de Scrum

Fundamentos de Gestión de Proyectos

MongoDB

Extras:

VII Workshop Internacional en Imagen Médica e Integración de Datos clínicos, A Coruña, España.

International Workshop: From Cheminformatics to Creativity, A Coruña, España.

International Workshop: Machine Learning in Bioinformatics and Signal Processing, A Coruña, España.

Ponente en la conferencia "Inteligencia Artificial", realizada en el marco de la semana de exposición de proyectos del Verano de Investigación Científica y Tecnológica del Pacífico, programa Delfín.

Escuela de Invierno en Inteligencia Artificial del Consorcio IA de CONACYT.

Propuesta de aplicación para la gestión de trámites del INAH.

Ponente en la conferencia "Desarrollo de videojuegos serios para combatir la obesidad", en la Universidad Tecnológica de Nayarit.