

Abel Hernández

INGENIERO DE SOFTWARE

Guadalupe N. L. | 81-2018-6298 | crisof3r3097@gmail.com
[linkedin.com/in/achb](https://www.linkedin.com/in/achb) | abel-crisofer.com | github.com/crisofer3097

ACERCA DE MÍ

Ingeniero de software con tres años de experiencia en la creación de interfaces modernas y sistemas robustos, especializado en JavaScript, Angular, Tailwind y .NET. Siempre me esfuerzo por abordar proyectos multidisciplinarios y ofrecer soluciones creativas que no solo resuelvan problemas de forma eficiente, sino que también generen valor estratégico a largo plazo. Me comprometo con el aprendizaje continuo para mantenerme al día con las últimas tendencias.

EXPERIENCIA

Desarrollador Full Stack Junior

Tecnoap

Desarrollo y mantenimiento de componentes front-end mediante la implementación de interfaces responsivas en Angular, creando una experiencia de usuario (UX) y una interfaz de usuario (UI) eficientes. Lideré reuniones estratégicas con clientes. Como resultado, se mantuvieron altos niveles de satisfacción del cliente, cumplimiento de plazos de entrega y alineación con los objetivos de negocio. Uso intensivo de SQL para consultas complejas, creación y optimización de vistas, procedimientos almacenados y disparadores, y modelado de datos OLAP (cubos, dimensiones y jerarquías).

Herramientas: Angular, TypeScript, CSS, JavaScript, .NET, SQL (Server/MySQL), Spring, Docker, Maven, Git/GitHub, API RESTful, Linux.

Ingeniero de sistemas

Corporativo Surman

Mejorar los procesos administrativos para acortar los plazos de entrega. Obtuvo reconocimiento internacional al ubicarse entre los 3 mejores en su puesto por su desempeño en actividades. Mantenimiento y administración de servidores y equipos en redes LAN y WAN: monitorización, parches, copias de seguridad y respuesta a incidentes.

Herramientas: DMS (Sistemas de Gestión Documental), Microsoft Office, Herramientas de Monitoreo, SQL Server, Linux.

Desarrollador / Gerente de proyectos

FIME – Laboratorio de Realidad Virtual Inmersiva

Desarrollo e integración de proyectos de realidad virtual presentados en la entrada principal y en el sitio web oficial. Lideré equipos y coordiné el desarrollo de proyectos (diseño 3D, programación, contenido) para ofrecer experiencias inmersivas. Optimicé la gestión de proyectos aplicando métodos ágiles para acelerar el progreso y mejorar la coordinación del equipo.

Herramientas: Unity, .NET, C# (C Sharp), JavaScript, Git/GitHub, Android Studio, Blender.

PROYECTOS

Diario de Gimnasio – Desarrollo, Independiente, Junio 2025 – Diciembre 2026

- Aplicación móvil para registrar entrenamientos con Flutter y SQLite. Permite a los usuarios planificar, registrar y monitorizar sus entrenamientos en el gimnasio de forma intuitiva.
- Todo el sistema fue creado con el objetivo de aprender a utilizar las herramientas antes mencionadas.

Servidor de Archivos Local – Implementación, Corporativo Surman, Abril 2025 – Marzo 2024

- Configuración e implementación de servidor de respaldo local, controles de permisos basados en departamentos.
- La implementación mejoró la protección de datos y permitió a los empleados mejorar su flujo de trabajo dentro de sus áreas asignadas.

Recorrido virtual – Mejoras e Implementación, UANL, Marzo 2024 – Febrero 2025

- Apoyar el sitio web existente diseñando e implementando nuevas áreas interactivas, mejorando la experiencia general del usuario.
- Contribuir a las tareas de mantenimiento continuo y gestión del entorno para los modos de prueba y producción, desplegando el proyecto para uso de entretenimiento: <https://recorridovirtual.com>

Gestión de Nómina – Desarrollo, Banorte, enero 2022 – julio 2022

- Sistema de nómina basado en web en PHP/MySQL para gestión de empleados, asistencia y cálculo de salarios.
- Desarrollé toda la estructura backend PHP y MySQL, automatizando los procesos de nómina. Este sistema centralizó los registros de los empleados y agilizó el cálculo de los salarios.

EDUCACIÓN

Ingeniero en tecnología de software

Universidad Autónoma de Nuevo León

Fecha de graduación: Diciembre de 2023

TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN WEB

Universidad Autónoma de Nuevo León

Fecha de graduación: Julio de 2015

HABILIDADES

Proactividad, Adaptabilidad, Aprendizaje Continuo, Gestión del Tiempo y Multitarea, Resolución de Problemas, Comunicación Efectiva (Inglés y Español), Trabajo en Equipo y Colaboración.