

# Yadiel Mercado

<https://github.com/yMrUPR/workplace/tree/main>

73 Rose, Urb. Rose Valley  
00687, Morovis Puerto Rico  
(939)-203-7689  
[yadiel.mercado1@upr.edu](mailto:yadiel.mercado1@upr.edu)

## EXPERIENCIA

### Ballester Hermanos Inc., Cataño: *IT Intern*

Junio 2024 - Julio 2024

Trabajé como IT helpdesk en las oficinas centrales de la compañía durante el verano donde aprendí a utilizar sus herramientas de trabajo como Warehouse Manager y Workday (Admin).

### UPR - Río Piedras, San Juan: *Cybercamp 2024*

Julio 2024

Tuve la experiencia de ser un TA durante el cybercamp del verano 2024 donde ayudé a muchos estudiantes en su cuarto año en el proceso de aprendizaje en temas de ciberseguridad. Pude poner en práctica lo que aprendí en clase mientras teniendo mi primera experiencia como TA.

### Bloomberg LP, San Juan: *Tech Lab Fellow*

Enero 30, 2024

Colaboré con ingenieros de Bloomberg en un grupo pequeño para crear una aplicación usando RabbitMQ y Docker. Utilizamos Python para diseñar e implementar un "message queue system" usando RabbitMQ, mejorando el procesamiento de datos en tiempo real y la comunicación entre componentes de producción y consumo.

## FORMACIÓN

### UPR - Río Piedras, San Juan: *Ciencias de Cómputos*

2019 - Presente

Cursos Relevantes: Data Structures, Cybersecurity, Intro & Adv Programming, Calculus, Computer Architecture, High Level Programming Languages.

### Unreal Engine 5 Game Developer - Level Artist, Script Programmer

2024 - Presente

He programado scripts y blueprints de UE5 C++ junto a un equipo de videojuegos donde competimos en distintos "Game Jams" donde diseñamos, creamos y entregamos juegos en un espacio de tiempo.

## APTITUDES

Futuro programador de videojuegos indie y experto en ciberseguridad. He participado en competencias "Game Jam" con un equipo pequeño donde hemos aprendido a hacer mucho más de lo que la universidad nos ha enseñado.

## PROGRAMACIÓN

C, C#, C++, CSS, Docker, GitHub, HTML, Java, JavaScript, TypeScript, Lua, Node.js, Python, RabbitMQ, Trello, UE5, Unity

## LOGROS

**Tsukumo Tempo:** Juego hecho en UE5 que utiliza un sistema de sincronización musical donde todas las acciones se hacen en cuartos de notas.

**Stack Machine:** Un script escrito en C++ que hace cálculos matemáticos utilizando un stack, es decir, una calculadora.

**Interpretador:** Un interpretador de C++ que lee y ejecuta código de un lenguaje de programación esotérico llamado "Brainflakes"

## IDIOMAS

Inglés - Fluido

Español - Fluido