

MARCUS ESCALONA

INGENIERO DE PRODUCTO SENIOR · REACT, TYPESCRIPT & WEBGL

Ciudad de México, MX · Disponible tiempo completo, remoto (USD) · Inglés y español nativos

+52 735 106 0241 · marcuspicazo@outlook.com · marcusescalona.art

github.com/MarcusPicazo · linkedin.com/in/marcus-escalona

PERFIL PROFESIONAL

Ingeniero de producto senior con más de 6 años de experiencia en ingeniería de producto, sistemas e infraestructura. Diseño arquitecturas de principio a fin: desde ecosistemas serverless en React y TypeScript hasta capas de datos en tiempo real y entornos inmersivos en WebGL. Actualmente lidero la ingeniería de una suite de plataformas con más de 200 usuarios diarios, donde defino la dirección técnica, la arquitectura de componentes y el pipeline de entrega. Hablante nativo de inglés y español, con formación en física e ingeniería de audio.

HABILIDADES TÉCNICAS

Frontend y core React · TypeScript · JavaScript (ES6+) · Zustand / Redux · Tailwind CSS · Vite · HTML5 · CSS3

Cloud y backend Supabase (PostgreSQL, Auth, RLS) · Firebase (SPA serverless, Firestore) · APIs REST · Microservicios en Python · SQL · CI/CD

3D y rendimiento Three.js · WebGL · Canvas API · Física personalizada · Renderizado procedural · Profiling de render loop y memoria

Herramientas Git · GitHub · Netlify · Vercel · Cursor · Desarrollo asistido por IA · Agile

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Líder de Ingeniería de Producto · Escuela Berta Von Glümer

Oct 2023 – Actualidad

- Diseñé y lancé una suite de cinco aplicaciones en React y TypeScript para más de 200 estudiantes y personal, definiendo de principio a fin la arquitectura frontend, el sistema de componentes compartidos y el pipeline de despliegue.
- Lideré la entrega de EBVG-Hoot, plataforma de evaluación multijugador en tiempo real, diseñando una capa de datos orientada a eventos sobre Firestore onSnapshot para sincronizar el estado del juego entre jugadores concurrentes.
- Fui responsable del área 3D: tres entornos interactivos de aprendizaje en Three.js y WebGL —explorador del sistema solar, estudio de mezcla de color y juego de parkour con física de colisiones propia— optimizando el render loop y el uso de memoria para sostener una tasa de cuadros estable en hardware escolar limitado.
- Establecí CIT-Sync, plataforma interna de gestión de espacios, inventario de hardware y solicitudes de software, sustituyendo flujos manuales en hojas de cálculo entre departamentos.

Ingeniero de Sistemas · Getting Out

2022 – 2023

- Construí servicios de automatización en Python, APIs REST y microservicios que agilizaron los flujos internos de procesamiento de datos.
- Diseñé modelos de datos SQL y arquitectura orientada a servicios para dar soporte al reporte operativo.

Ingeniero de Audio (Remoto) · Black Fox Productions

2019 – 2025

- Entregué producción de audio lista para transmisión para cadenas de cine internacionales, gestionando ciclos de revisión asincrónicos y ruteo de señal en Pro Tools, Ableton Live, iZotope RX y Dante.

EXPERIENCIA PREVIA

Ingeniero de Sistemas TI · Cedros College

2021 – 2022

Administración de seguridad de red e infraestructura en la red corporativa — Active Directory, Fortinet, Windows Server, Group Policy.

Ingeniero de Sistemas · CONACULTA / Secretaría de Cultura

2016 – 2017

Apoyo en arquitectura técnica, pruebas de QA y depuración de software gubernamental a la medida — Linux, SQL, Bash.

PROYECTOS DESTACADOS

NIMIO Levels · github.com/MarcusPicazo

Plataforma gamificada de progresión de equipos con autenticación por código, acceso por roles e historial auditado de acciones. React, TypeScript y Supabase (PostgreSQL) — los códigos se almacenan hasheados y no en texto plano, con row-level security que delimita el alcance de cada integrante.

Taylor · **Movilidad segura para mujeres (cofundador)** · apptaylor.com

Arquitectura core para programas piloto en Ciudad de México, California y Londres, integrando lógica de geolocalización y notificaciones push en tiempo real.

EBVG-Hoot · github.com/MarcusPicazo/ebvg-hoot

Plataforma de quiz multijugador en tiempo real para uso en aula. React y Firestore, estructurada con custom hooks que separan la lógica de juego de la presentación.

FORMACIÓN ACADÉMICA

Concluidas Ing. en Sistemas Computacionales, Universidad Europea de Madrid · Lic. en Música e Innovación, Universidad Panamericana

En curso Lic. en Física, Universidad Autónoma Metropolitana (último año) · Maestría en Astrofísica

CERTIFICACIONES E IDIOMAS

Certificaciones IBM Full Stack Developer · IBM Machine Learning & Python · Google Digital Marketing · EF SET C2 English

Idiomas Inglés (nativo) · Español (nativo) · Italiano (B2) · Catalán (B2)