Glenn Della Rocca Suasnavar

Ingeniero de Software Full-Stack Senior · Arquitectura en la Nube y Sistemas Embebidos

glenn@dellarocca.mx
linkedin.com/in/gledros · github.com/Gledros
Culiacán, México · remoto (EE. UU. / Canadá / México)
glenn.dellarocca.mx

Ingeniero full-stack que desarrolla software en producción desde 2017, llevando productos desde el repositorio vacío hasta generar ingresos: esquemas en Postgres, infraestructura serverless en AWS, front ends en Astro/Svelte y React, y firmware para ESP32. De forma recurrente he sido el primer y muchas veces el único ingeniero en sistemas construidos desde cero que terminaron siendo la infraestructura operativa central de sus empresas, en fintech, banca, casinos y retail con IoT. Asumo la arquitectura y la entrega de principio a fin, documento las decisiones y aplico estándares de equipo incluso trabajando solo.

COMPETENCIAS TÉCNICAS

Lenguajes	TypeScript, JavaScript (ES6+), Python, SQL
Frontend	Astro, Svelte 5, SvelteKit, React, Tailwind CSS, SCSS/SASS, Storybook, sistemas de diseño
Backend	Node.js, Hono, NestJS, Express, Flask, APIs REST y GraphQL, Zod, Celery
Datos	PostgreSQL y Neon, MySQL, MongoDB, DynamoDB, Drizzle ORM, TypeORM, SQLAlchemy
Nube y DevOps	AWS (Lambda, CloudFront, API Gateway, S3, EC2, ECS), SST / Pulumi (IaC), GitHub Actions, CI/CD, DigitalOcean, Nginx, Linux y Bash
Calidad y Seguridad	Vitest, Playwright, regresión visual con Chromatic, entornos de prueba efímeros, RBAC y autorización por claims de sesión, Clerk, verificación de firmas en webhooks
Embebidos e IoT	ESP32 / Espressif, C embebido, firmware a medida, diseño de PCB, integración hardware–nube
Práctica	Arquitectura de sistemas y ADRs, liderazgo técnico, revisión de código, Agile/Scrum, Jira, Figma

PROYECTO DESTACADO

BeyondFit · Fundador y Único Ingeniero · beyond-fit.dellarocca.mx — Jun 2026 – Presente

- Diseñé, construí y lancé en solitario una plataforma de nutrición y coaching en español, llegando a producción en siete semanas: un monorepo pnpm de cuatro paquetes con ocho Lambdas en AWS, Astro SSR, islas de Svelte 5, APIs en Hono y Neon Postgres, con toda la infraestructura como código en SST.
- Diseñé una topología con un solo Router de CloudFront donde la Lambda de SSR actúa como origen catch-all y cada Lambda de API se conecta en una ruta disjunta vía Function URL: mismo origen por diseño, sin CORS, y con cold starts, memoria, concurrencia y secretos de mínimo privilegio independientes por función.
- Implementé un modelo de autorización de tres roles (admin / coach / member) resuelto a partir de claims de sesión verificados y nunca del payload de la petición, con guardas a nivel de ruta y defensas explícitas contra IDOR.
- Desarrollé bases de datos de prueba efímeras por ejecución: Playwright bifurca una rama nueva de Neon desde una baseline de solo esquema, la siembra y la destruye con limpieza a prueba de fugas.
- Construí un buscador de ingredientes bilingüe e insensible a acentos sobre ~8,200 alimentos del USDA FoodData Central; apliqué estándares de equipo trabajando solo: cinco ADR, glosarios de dominio, un sistema de 52 primitivos regido por tokens de diseño y controles de pruebas unitarias, E2E y regresión visual en CI.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

GG Games · Ingeniero de Software · Culiacán — Feb 2024 – Presente

Entretenimiento / retail con IoT. Único ingeniero: responsable total del firmware, backend, web e infraestructura en la nube.

- Lidero la reconstrucción desde cero de la plataforma que yo mismo desarrollé en 2017, reemplazando un stack heredado y fragmentado por un sistema cloud-native que abarca firmware, backend y web.
- Rediseñé el sistema de control IoT de la flota de juegos mecánicos infantiles sobre ESP32, reescribiendo el firmware en ESP-IDF en lugar de librerías de Arduino, sobre una PCB más pequeña y resistente construida con componentes comerciales.
- Diseñé y lancé una plataforma serverless (SvelteKit, AWS Lambda con Middy, Neon PostgreSQL, Drizzle ORM, Clerk) que gestiona el reparto de comisiones por cliente, inventario de más de 20 tipos de juegos, control de acceso con ocho roles y un catálogo público bilingüe.

- Implementé aprovisionamiento automático de inquilinos con una base de datos por cliente: un webhook de registro crea la base dedicada y siembra sus cuentas por rol, manteniendo los datos de cada cliente totalmente separados.
- Desarrollé un flujo de inspección en campo mobile-first: reportes con geoetiquetado y fotos subidas directamente a S3 mediante URLs prefirmadas, manteniendo las cargas grandes fuera de Lambda.
- Automaticé el aprovisionamiento y despliegue con SST y GitHub Actions, con suites de Vitest y Playwright que validan cada cambio.

Altimetrik México · Ingeniero Full-Stack — May 2022 – Oct 2023

Consultoría de software · fintech, banca y agregación de datos.

- Reduje la tasa de rebote del 53% al 31% en un producto fintech en React + TypeScript, reconstruyendo las landing pages, entregando funcionalidades de cara al cliente y añadiendo animaciones a medida.
- Líder de backend en una plataforma interna con NestJS + GraphQL que sustituyó flujos manuales entre departamentos: superficie de la API, configuración de pruebas y un sistema propio de logging en base de datos.
- Revisor de código y responsable de repositorios en varios proyectos TypeScript.

Palermo Entertainment R&D · Ingeniero Backend Senior y Líder de Proyecto — Jun 2021 – May 2022

Juegos de casino.

- Lideré la construcción desde cero de "SoFi", el primer sistema interno de la empresa, entregado en tiempo como único ingeniero de backend (Python/Flask, SQLAlchemy, Celery, PostgreSQL) mientras gestionaba al equipo de frontend.
- Aumenté la conversión de nuevos clientes 12% y reduje los incidentes de fraude 20% al convertir la plataforma en un hub ETL que consolidaba datos de múltiples fuentes y expuso por primera vez a los jugadores VIP.
- Incrementé la asistencia al casino y las partidas jugadas 16% mediante un motor rediseñado de bonos y recompensas en efectivo.
- Me hice cargo de la infraestructura de producción en DigitalOcean — PostgreSQL gestionado, proxy inverso con Nginx, staging y producción, respaldos — y optimicé el rendimiento de las consultas.
- Realicé entrevistas con directivos y análisis de requerimientos; capacité a los desarrolladores de frontend y lideré la revisión de código.

CONNEXA · Desarrollador Full-Stack Senior (independiente) — Feb 2021 – Jun 2021

Tecnologías de la información.

- Entregué en tiempo un sistema on-premise de inventario y cotizaciones desarrollado desde cero (Svelte 3 + TypeScript, API en Python/Flask), desde los wireframes hasta la entrega al cliente.
- Reduje el procesamiento de datos de inventario de 5 días a menos de 2 horas con una canalización de indexación propia en Python.
- Bajé la generación de cotizaciones de horas a menos de 20 minutos con 99% de exactitud integrando precios de proveedores en tiempo real en la búsqueda.

GG Games · Desarrollador Web y Líder de Proyecto — Jul 2017 – Sep 2019

- Construí el primer software a medida de la empresa de principio a fin: API REST en Flask/SQLAlchemy, diseño del esquema en PostgreSQL y una PWA en JavaScript puro, desplegada en DigitalOcean.
- Diseñé una PCB de control embebida a medida, desde el esquemático hasta producción, fabricada en China y México, permitiendo habilitar y deshabilitar remotamente cada máquina de la flota.
- Eliminé el robo interno en el manejo de efectivo e hice auditable por primera vez el ingreso de cada máquina, resolviendo la principal restricción de crecimiento de la empresa.

FORMACIÓN ACADÉMICA · IDIOMAS

Estudios de posgrado, Maestría en Ciencias de la Computación — TecNM Campus Culiacán · 2019 – 2021

Ingeniería en Sistemas Computacionales — Desarrollo de Software — TecNM Campus Culiacán · 2012 – 2017. Titulado con mención honorífica. Tesis: kNN acelerado por GPU para pronóstico y reconstrucción de series de tiempo.

Idiomas: Español — nativo · Inglés — C2 (MCER), certificado por EF SET