



ANDERSON MARCELO

INGIENERIA DE SOFTWARE

PERFIL

Nombre: Anderson Marcelo Herrera

Perfil profesional: Soy un estudiante apasionado por el desarrollo de soluciones innovadoras en lenguajes de programación como HTML, CSS, JavaScript, Java y Python. Mi interés en la ciencia de datos me impulsa a aplicar técnicas analíticas para obtener información valiosa. Tengo habilidades en desarrollo web para crear interfaces atractivas y funcionales, así como experiencia en el desarrollo eficiente de aplicaciones en Java y Python. Además, poseo habilidades de liderazgo y disfruto trabajando en equipo para lograr objetivos comunes.

Soy proactivo, autodidacta y me mantengo actualizado con las últimas tendencias en ingeniería de software. Mi pasión por la tecnología y mi capacidad de adaptación me convierten en un candidato versátil y capaz de enfrentar desafíos diversos.

CONTACTO

TELÉFONO:
941-166-905

SITIO WEB:
<https://anderson0421.github.io/Portafolio1/>

CORREO ELECTRÓNICO:
andymarcelo21@outlook.es

AFICIONES

Desarrollo Web
Desarrollador en Python
Desarrollador en Java
Ciencia de datos

EDUCACION

SENATI

SENATI (Servicio Nacional de Adiestramiento en Trabajo Industrial)
Especialización en Desarrollo de software , Python , Java.
Cursos destacados: Desarrollo Web, programación orientada a objetos, java Fundamentals.
Reconocimientos académicos.

EXPERIENCIA

SENATI WEB

2022 : Pagina web de Senati junto a sinfo como proyecto final , cuenta con HTML css js sistema de formulario y FULL responsive.

WAR ZOMBIE(JUEGO)

2022 : Juego hecho en Godoy en 2d con el lenguaje de programación de pygame.

SISTEMA DE INVENTARIO (tkinter)

Interfaz gráfica de sistema de un sistema de inventario para un restaurante.

3 LEÑAS CHICKEN GRILL (WEB)

Página web hecha para la empresa 3 leñas Chicken grill Full responsive y con un diseño e interfaz muy agradable con un formulario conectado a una base de datos.

OPENBOOTCAMP : Diploma de Desarrollo Web

OPENBOOTCAMP : Diploma en curso de Python

Cisco : Certificado de Python

Oracle : Certificado en Java Fundamentals

APTITUDES

