## FULL STACK DEVELOPER | PROJECT MANAGER

Contacto +56 9 8836 3377 Anthonyjgr28@gmail.com Portfolio LinkedIn Github

#### **PERFIL PROFESIONAL**

Soy un profesional con experiencia como Full Stack Developer y una formación especializada en Desarrollo Web. Durante mi carrera, he tenido la oportunidad de liderar proyectos de e-commerce e IoT, donde he desarrollado habilidades para resolver desafíos de manera efectiva. Me considero una persona que valora el trabajo en equipo y busca constantemente mejorar mis habilidades técnicas y blandas. Mi objetivo principal es contribuir de manera significativa a través de la innovación y el compromiso con la excelencia en cada tarea que emprendo.

#### **EXPERIENCIA PROFESIONAL**

Senzary, Florida, USA (Remoto, Startup). Full Stack Developer / Project Manager, Agosto 2023- Actualidad.

#### Responsabilidades:

- -Gerencia del área de tecnología (4 colaboradores).
- -Coordinación y dirección de reuniones con clientes.
- -Reclutamiento y selección de personal técnico.
- -Desarrollo de soluciones IoT.
- -Desarrollo de aplicaciones web Frontend.
- -Desarrollo de aplicaciones Backend.
- -Diseño UX/UI.

Herramientas y Tecnologías: LoraWAN, Jira, Confluence, Trello, Bitbucket, Vercel, Excel, Thingsboard, Thingspark, Wanesy Americas, Slack, Discord, Google docs, Javascript, Figma, TeleportHQ, React, Node JS.

# Proyectos destacados:

-Página web de Senzary: página web corporativa de la empresa.

Tecnologías: React, Figma, TeleportHQ, CSS.

-Senzary e-commerce: desempeño un papel fundamental en el desarrollo y mantenimiento de la plataforma de comercio electrónico de Senzary. Soy responsable de mejorar las funcionalidades tanto del frontend como del backend, integrando nuevas librerías y servicios para finalizar el proyecto.

Tecnologías: React, Redux, Tailwind, CSS, Nodemailer, Figma, Vercel, Stripe, Node, Express, Ups.

-Gateways API: se consumen servicios de thingpark enterprise para obtener un listado de Gateways asociados a una cuenta, después se obtienen todos los sensores asociados a cada gateway, se filtran los datos relevantes y se arma un nuevo objeto con los datos requeridos. Después se hace un método post de forma secuencial de cada Gateway con su nuevo objeto y sensores anidados a una aplicación que los recibe de forma individual y se presenta en un dashboard.

Tecnologías: Node JS, Javascript, Express, Thingsboard professional.

-loTLogIQ Data Centers Module: estudié y analice el funcionamiento interno de un data room para diseñar una solución loT de monitoreo. Posteriormente diseñe el User Story identificando las vistas requeridas y KPI relevantes. Finalmente diseñé la UX/UI, e hice el desarrollo de toda la interfaz full responsive para ser integrada en un módulo de Thingsboard. Actualmente se usa en 5 países a nivel mundial y está siendo adoptada por una Fortune 500.

Tecnologías: Figma, HTML, CSS, Javascript, Thingsboard Professional.

Complex, Buenos Aires, Argentina (Remoto). Frontend Developer - Marzo 2023

En esta oportunidad mi rol fue de frontend developer en el desarrollo de una aplicación web con sistema de suscripción, utilizando metodologías ágiles , scrum. Mis aportes al proyecto: landing page, 404 (componente 3D), loader (componente 3D), navbar (mejorar responsive), sidebar del dashboard (mejorar responsive), footer, estilos del home y hacer responsive todo el componente, review cards.

Lo más desafiante fue lograr el diseño y la integración de tecnología 3D interactiva y optimizada.

Tecnologías: React, Redux, Tailwind, CSS, Spline, 3D Max, Figma, Vercel, Mercado Pago.

# IDIOMAS: Español, Inglés.

# **EDUCACIÓN PROFESIONAL**

Full Stack Web Developer | Henry Bootcamp - 2022 - 2023 Primer año de Licenciatura en Contabilidad | Universidad de Margarita (UNIMAR) - 2015 - 2016 Licenciado en Teología | Instituto teológico superior Cristo Resucitado - 2011 - 2015

# **EDUCACIÓN COMPLEMENTARIA**

Digital marketing | Udemy - 2022

Intermediate English Course full-time | Canadian College of English Language

Autodidacta | Protools, Logic Pro Studio, 3D Studio Max, Unity 3D, Unreal Engine, Twinmotion.