

Nicolás Chomyn

+5959 92361378 | Carmen del Paraná, Paraguay | chomynnicolas2@gmail.com | LinkedIn: www.linkedin.com/in/chomyn-nicol%C3%A1s-b10b99319/ | GitHub: github.com/ChomynNicolas Portfolio: nicolas-chomyn.vercel.app

Perfil Profesional

Soy estudiante de la carrera Ingeniería en informática y Desarrollador Web Full Stack MERN. Competente en la creación de aplicaciones web dinámicas y responsivas. Con sólidas habilidades en programación y un enfoque proactivo para resolver problemas. Busco una oportunidad para aplicar mis conocimientos y contribuir al crecimiento de un equipo de desarrollo innovador.

Habilidades Técnicas

- **Lenguajes de programación:** JavaScript, Typescript, HTML5, CSS3
- **Frameworks y Librerías:** React.js, Next.js, Express.js, Node.js, TailwindCSS, socket.io
- **Bases de Datos:** MongoDB, MySQL, PostgreSQL
- **Control de Versiones:** Git, GitHub
- **Herramientas y Entornos de Desarrollo:** Visual Studio Code, Postman, Docker
- **Otros:** RESTful APIs, JSON, AJAX, Metodos Agiles

Proyectos tecnicos

MapManager | Desarrollador | github.com/AlejandroDojo/MapManager | github.com/AlejandroDojo/MapManager-Backend
App para crear y seguir eventos con ubicaciones en un mapa y un calendario.

- Cree la base de datos del proyecto usando mongodb y mongoose para crear y modelar los datos para guardar la información de los eventos.
- Desarrollé el sistema de ubicación del usuario con Leaflet para guardar la ubicación junto con los datos del formulario en la base de datos.
- Colaboré en el desarrollo de la interfaz de usuario utilizando React.js y CSS Modules.

PictureGame | Desarrollador | socket-game-xi.vercel.app/ | repositorio: github.com/ChomynNicolas/multiplayerGame
Juego de dibujo multijugador con un chat en tiempo real.

- Integré Socket.io con el elemento canvas en React.js para compartir los dibujos en tiempo real entre los usuarios.
- Implementé un chat en tiempo real con Socket.io, permitiendo a los usuarios interactuar y escribir respuestas para resolver el juego.
- Diseñé un algoritmo para capturar y procesar respuestas de los usuarios en tiempo real desde el chat.
- Desarrollé la funcionalidad para crear y gestionar salas de juego, permitiendo a los usuarios jugar con amigos.
- Utilicé React.js para construir la interfaz de usuario, asegurando una experiencia fluida y dinámica.

Educación

Coding Dojo | *Certificado de Desarrollador Full Stack* | [Carmen del Paraná, Paraguay]

- *Bootcamp intensivo sobre desarrollo Full-Stack MERN.*

2024

Univesidad Catolica | Encarnación, Paraguay

- *Ingeniería en Informatica*

2021-2027