

Emmanuel Medina

lopezemmanuel917@gmail.com | +57 3164033065 | Medellín, Antioquia, Colombia

[LinkedIn](#) - [Portfolio](#) - [GitHub](#)

Soy un desarrollador Full Stack con experiencia en la creación de proyectos utilizando una variedad de tecnologías, incluyendo HTML, CSS, JavaScript, React, Redux y Node.js, entre otros. Mi enfoque abarca tanto el desarrollo del lado del cliente como del servidor, lo que me permite construir aplicaciones web completas y escalables. Disfruto tanto del trabajo en equipo como de la autonomía. Soy un apasionado de aprender y mantenerme actualizado, ya que considero que esto es fundamental para alcanzar los objetivos establecidos en los proyectos en los que participo.

PROYECTOS

Full-stack developer

ElPredio – Startup - [LINK](#)

Desarrollé junto con un equipo de 5 personas utilizando metodologías ágiles una aplicación Full-stack que se trataba de una web para realizar reservas de canchas de futbol, con un sistema de turnos, pasarela de pago, sistema de registro/login, notificaciones por mail, reviews, y mucho más. ¡Aprendí mucho durante este proyecto y fue una gran experiencia!

Tecnologías utilizadas: React, Redux, Sequelize, Express, NodeJS, Cloudinary, vitejs, JsonWebToken, Trello.

Full-stack developer

DogApp – Proyecto Académico - [LINK](#)

Desarrollé una aplicación full-stack llamada DogApp la app utiliza una RESTfull API de razas de perros y permite crear, modificar y eliminar razas, ordenarlas y filtrarlas por diferentes características.

Tecnologías utilizadas: React, Redux, Sequelize, Express, NodeJS, csspuro

HABILIDADES

Blandas

Trabajo en equipo, iniciativa, autodidacta, aprendizaje ágil, responsabilidad.

Técnicas

Javascript, HTML, CSS, React, Typescript, Redux, vitejs, Nextjs, Tailwind, NodeJS, Jest, Express, Sequelize, PostgreSQL, MySQL, Firebase, mongodb.

Herramientas y metodologías

Git, Slack, Trello, Scrum

EDUCACIÓN

Desarrollador web full-stack

Bootcamp SoyHenry – 01/2023 · 05/2023

Desarrollo de Software

Técnica Cesde – 07/2018 · 06/2023