

# GILBERTO DIAZ

## FRONT-END WEB DEVELOPER

Perú, Lima | (+51) 9999-17531 | [diazp.gilberto@gmail.com](mailto:diazp.gilberto@gmail.com)

[Linkedin](#) - [Github](#) - [Portfolio](#)



---

### Perfil profesional



Desarrollador web front-end con experiencia en videojuegos y aplicaciones interactivas. Especializado en React, Tailwind CSS y metodologías ágiles, con habilidades en diseño UI/UX. Gran capacidad para trabajar en equipo y resolver problemas complejos. Inglés intermedio (B2).

### EXPERIENCIA PROFESIONAL



#### SPA Corporativa – MEE Perú(mayo 2025 – Proyecto Freelance en desarrollo)

- Diseñé e implementé componentes en **React**, asegurando una experiencia completamente responsiva en todos los dispositivos.
- Implemente animaciones avanzadas con la librería GSAP para mejorar la experiencia de usuario
- Implemente una barra de búsqueda dinámica para facilitar la búsqueda de productos por nombre.
-  [Repositorio](#) |  [Visitar Web](#)

#### Web oficial para la empresa Voyant (febrero 2025 – Proyecto Freelance en desarrollo)


- Diseñé e implementé componentes en **React**, asegurando una experiencia completamente responsiva en todos los dispositivos.
- Apliqué **Tailwind CSS** y **CSS Modules** para una estilización modular y optimizada.
-  [Repositorio](#) |  [Visitar Web](#)

#### Web oficial para la empresa Sigma safi (diciembre 2024 - Proyecto Freelance)

- Diseñé e implementé componentes en **React**, asegurando una experiencia totalmente responsiva en todos los dispositivos.
- Implementé un **sistema de cambio de idioma dinámico** para toda la web utilizando **i18Next**.
- Migré los datos y contenidos desde la versión anterior desarrollada en **WordPress** a una nueva arquitectura basada en **React**.
-  [Repositorio](#) |  [Visitar Web](#)

#### Desarrollo de Videojuego - GeometryRain (2022)

- Creé un videojuego HyperCasual para la web utilizando Unity.

- Implementé sistemas de colisión, contadores de puntaje y animaciones.
-  [Play Game](#)

## TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS:

**Lenguajes:** JavaScript, C#

- **Frameworks and Libraries:** React, Redux, Express
- **Databases:** PostgreSQL, MongoDB
- **Tools:** Git, Figma, Trello, Slack, Unity, Illustrator, Photoshop
- **Metodologías:** Agile, Scrum

## FORMACIÓN PROFESIONAL

- Desarrollador Full Stack Web - Henry Bootcamp (800 horas teórico-prácticas) - 2024
- Diseño y Desarrollo de Videojuegos - Instituto San Ignacio de Loyola (ISIL) 2019 - 2022
- Licenciatura en Comunicación Social - Universidad Católica Andrés Bello 2008 – 2014 Título Reconocido Resolución 8982-2019-SUNEDU-02-15-02

## EDUCACION ADICIONAL

- **Unity Essentials Pathway** - Unity Learn - 2022. [Unity Certificate](#)
- **Master in CSS: Responsive, SASS, Flexbox, Grid, and Bootstrap** - Udemy - 2021
- English B2 - Intermediate