



# Karla Paola Macedo Mendoza

## DEVELOPER

karlapaolamacedo@gmail.com

[GitHub](#) • [Linkedin](#) • [Portafolio](#)

Monterrey, Nuevo León, México.

## ACERCA DE MÍ

### Soy una mujer en constante evolución y adaptabilidad.

Apasionada Desarrolladora centrada en la creación de soluciones digitales innovadoras que tengan un impacto positivo en la sociedad y el ambiente. Mi viaje profesional me ha llevado desde el mundo de la biología hacia el emocionante campo de la programación, donde he encontrado mi verdadera pasión. Me he insertado en esta área siguiendo la metodología SCRUM y enfocándome en el autoaprendizaje. Gracias a ello, he tenido la oportunidad de trabajar en diversos proyectos desafiantes que han mejorado mis habilidades y me han permitido explorar nuevas tecnologías. Además, mi capacidad de trabajar de forma independiente y en equipo, ha sido fundamental para abordar con éxito los proyectos. Actualmente, sigo enfocada en mi aprendizaje constante y en contribuir al éxito de mi equipo mientras continuo creciendo profesionalmente y creo soluciones innovadoras para un mundo mejor.

## EDUCACIÓN

- Desarrolladora web.

Laboratoria, Abril-Septiembre 2023

- Mtra. en conservación, fauna silvestre y sustentabilidad (Mención honorífica).

Universidad Autónoma de Nuevo León, 2023.

- Lic. en biología (Mención honorífica).

Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2018.

## HABILIDADES

- Autoaprendizaje y resolución de problemas.
- Planificación, organización y manejo de tiempo.
- Trabajo colaborativo y ágil.
- Creatividad y gestión de proyectos.

## IDIOMAS

- Español (nativo).
- Inglés B2 (intermedio básico).

## EXPERIENCIA LABORAL PREVIA

### Developer Fullstack Junior en Tojil A. C.

Ciudad de México, 2023

Desarrollé dashboard para visualización y análisis de datos, implementando frontend y backend, que mejoró la eficiencia del manejo de datos internos de la empresa.

### Estancia en Parque Ecológico Chipinque A.B.P.

Nuevo León, 2022

Implementé metodología de monitoreo de fauna usando R para el análisis e informe de datos clave para la promoción y financiamiento del parque.

### Coordinadora de proyecto en WWF México

Nuevo León, 2022

Coordiné censo en Nuevo León sobre la distribución del jaguar, resultando en la recopilación de datos clave para la toma de decisiones de conservación.

## TECNOLOGÍAS

### FRONTEND:

HTML, CSS, JavaScript, React, TypeScript, Axios, Material-UI, MD-Bootstrap, Handlebar, Figma, Canva

### BACKEND:

Node.js, Express, Python, Java, Spring Boot, Docker, Firebase, MongoDB, MySQL, PostgreSQL, Socket.io, JWT, Bcrypt, Passport, Swagger, Flowise

### SALESFORCE:

Lightning Web Components, Apex, Visualforce, Flow Builder, Record-Triggered, modelado y gestión datos

### TESTING:

Jest, JUnit, Mockito, Spring Test, Apex Testing

### HERRAMIENTAS:

Git, GitHub, CircleCI, Visual Studio, IntelliJ Idea, R Studio

### OTRAS:

SCRUM, SIG, R, Method-override, Fast-CSV, MomentJs, Babel, Eslint, Filestack



# Karla Paola Macedo Mendoza

## DEVELOPER

karlapaolamacedo@gmail.com

[GitHub](#) • [Linkedin](#) • [Portafolio](#)

Monterrey, Nuevo León, México.

### EXPERIENCIA EN PROYECTOS WEB

#### 14. Fleet Management API (4 semanas)

API REST de una flota de taxis, donde el usuario puede consultar el listado de vehículos con los que cuenta la empresa, el historial de ubicaciones de un vehículo específico de acuerdo a un día en específico y la última ubicación registrada de cada vehículo con el que cuenta la empresa.

• JAVA • JAVA • JUNIT • MOCKITO • INITIALIZR • SPRING BOOT • SPRING DATA JPA • SPRING TEST • PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO) • SQL • CRUD • BASES DE DATOS • POSTGRESQL • API DE SWAGGER

#### 13. Guess the Number (2 semanas y media)

Juego interactivo en la terminal, donde el usuario y el ordenador se turnan para intentar adivinar un número aleatorio entre 1 y 100. El usuario puede personalizar su nombre. El juego contabiliza los turnos, indicando si el intento fue alto o bajo. El ordenador cuenta con cierto grado de inteligencia, al tomar en cuenta lo anterior para hacer su siguiente intento. Al final hay un resumen del juego.

• JAVA • JUNIT • MOCKITO • PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO)

#### 12. Chat-Socket.io (1 semana y media)

Chat en tiempo real usando conceptos básicos de Socket.io, donde el usuario puede mandar mensajes con su nombre y se visualiza la conversación en tiempo real en la pantalla de mensajes.

• SOCKET.IO • HTML • CSS • JAVASCRIPT • NODE.JS • EXPRESS.JS

#### 11. Notes App (1 semana y media)

App de notas donde el usuario puede registrarse, hacer Login, crear las notas, editarlas y eliminarlas.

• MONGODB • EXPRESS.JS • HANDLEBARS.JS • BOOTSTRAP • NODE.JS • CSS • BCRIPT.JS • PASSPORT • DOCKER

#### 10. Empleados Santander - Telent Fest 2023 (4 días)

App donde el usuario principal son los empleados del banco Santander. En esta app el usuario se puede registrar y hacer Login, ver información básica de su perfil, solicitar sus vacaciones, permisos o ausencias y puede hacer la búsqueda de información clave sobre los beneficios con los que cuentan los empleados de Santander México por medio de un chatbot de IA. Proyecto colaborativo para Santander realizado en hackathon.

• VITE • REACT.JS • MATERIAL-UI • NODE.JS • EXPRESS.JS • NETLIFY • FLOWISE • GLITCH • FIREBASE

#### 9. Chat with your files (3 días)

Chatbot de IA con la habilidad de contestar preguntas basadas en la información de un documento .txt. En este proyecto la temática del archivo .txt fue sobre mi tesis de maestría publicada en el siguiente [enlace](#).

• FLOWISE • LANGCHAIN • EMBEDDINGS

#### 8. Prompt to Json (3 días)

App que aprovecha el encadenamiento de prompts para producir un resultado en formato JSON. El chatflow toma el input del usuario y lo utiliza como parte de los prompts para generar información extra que le es útil al usuario. En este proyecto la temática fue animales. El usuario da un animal y el chat devuelve información puntual sobre el animal en formato Json.

• FLOWISE • LANGCHAIN • PROMPTING

#### 7. Burger queen API (4 semanas)

API desarrollada para gestionar la base de datos de un restaurante (usuarios, productos y pedidos). Previsto para 5 semanas.

• NODEJS • JS • MONGODB • DOCKER • TEST E2E • JWT • CORS • FLO • POSTMAN • VISUAL STUDIO • GIT • GITHUB

#### 6. Burger queen API client (4 semanas)

En este proyecto el usuario puede tomar pedidos (mesero), enviarlos al área de preparación (chef) y hacer el manejo de usuarios y productos (administrador), todo esto conectado a una API. Previsto para 5 semanas.

• REACT • HTML • CSS • JS • AXIOS • VISUAL STUDIO • GIT • GITHUB • NODEJS • FIGMA • JEST • HISTORIAS DE USUARIO • LOCALSTORAGE • VITE • SPA • MOBILE FIRST • ESLINT • VERCEL

#### 5. Markdown links (2 semanas y media)

Librería disponible en npm con la cual el usuario puede buscar archivos .md, buscar links que se encuentren dentro de éstos, validarlos por HTTP request y obtener estadísticas sobre éstos. Previsto para 5 semanas.

• JS • NODEJS • JEST • ESLINT (AIRBNB) • BABEL • CHALK • PATH • FS • AXIOS • MARKED • JSDOM • CIRCLE CI • GITHUB PROJECTS

#### 4. Social network - Rockbook (6 semanas)

En este proyecto el usuario puede ser parte de una red social en la que puede publicar post con texto, imágenes y ubicaciones. Se puede acceder por Facebook, Google o por registro de mail y contraseña.

• HTML • CSS • JS • VISUAL STUDIO • GIT • GITHUB • NODEJS • FIGMA • JEST • HISTORIAS DE USUARIO • FIREBASE • LOCALSTORAGE • API GOOGLE MAPS • VITE • SPA • MOBILE FIRST • ESLINT

#### 3. Data lovers - Game of thrones (4 semanas)

En este proyecto el usuario puede encontrar información de la serie, sobre los personajes y familias mediante secciones, buscador o filtros de búsqueda.

• HTML • CSS • JS • VISUAL STUDIO • GIT • GITHUB • NODEJS • FIGMA • HISTORIAS DE USUARIO • JEST • GITHUB PAGES • ESLINT

#### 2. Card validation - DoggyCare (2 semanas)

En este proyecto el usuario puede validar su número de tarjeta por medio del algoritmo de Luhn para procesar su pago de servicios. Previsto para 3 semanas.

• HTML • CSS • JS • VISUAL STUDIO • GIT • GITHUB • NODEJS • VERCEL

#### 1. Trivia - Laboratorio (3 días)

En este proyecto el usuario puede encontrar preguntas sobre el bootcamp de Laboratorio y contabilizar sus aciertos.

• HTML • CSS • JS • REPLIT