
Guillermo Bernal

INGENIERÍA EN CIENCIAS COMPUTACIONALES

Guayaquil, Ecuador
Guayaquil, EC 090510
(593) 992 345 044
gbernal096@gmail.com



Habilidades

- Web
 - HTML5, CSS3, JavaScript, SASS
 - Angular5
 - Bootstrap (3, 4)
 - WordPress - Woocommerce
 - nodeJS
 - Django (django-rest-framework)
 - PhaserJS
 - ReactJS (Redux)
 - NuxtJS
- Móvil
 - Android (Java, Kotlin)
 - iOS (Swift, SwiftUI)
 - Flutter
- Programación en general
 - Java
 - C#
 - C++
 - Python
- Robótica
 - ROS (python, nodejs)
 - Arduino
 - Sensores
 - Controladores
- Sistemas embebidos
 - Arduino
 - Raspberry
 - Roborio
- Arquitectura
 - AWS
 - ECS
 - RDS

- EFS
- EC2
- Route 53
- S3
- ELB
- Cloudfront
- Azure
 - Web Apps
 - Sql Server
 - Cosmos DB
 - ARM VMs
- Google cloud
 - IAM
 - Kubernetes Engine
- Servidores
 - Centos7, Ubuntu server
 - Configuraciones
 - MySQL
 - Postgres
 - MariaDB
 - Apache2
 - Nginx
 - PHP5, PHP7
 - Django
 - Let's encrypt
- Integración continua, pruebas unitarias
 - Travis CI (Integración con azure)
 - Visual Studio Team Services (continuous delivery)

EXPERIENCIA

Revista Awake, Puerto Santa Ana - *Desarrollador*

April 2015 - May 2016

Llevé a cabo las interacciones de usuario requeridas de las ediciones mensuales de la revista durante el tiempo de vida de la aplicación móvil. Administraba las cuentas de correo corporativas, creación, edición, eliminación. Envío de mailings masivos a clientes y suscriptores. La revista migró a sitio web, desarrollé el sitio web en su totalidad, siendo responsable de implementar soluciones de alojamiento, dominio, base de datos; así como el desarrollo del mismo que duró tres meses.

- Adobe DPS publisher.
- Desarrollo de interacciones en InDesign.
- Manejo de G Suite.
- Manejo de sistema de mailing masivo.
- Manejo de sitio web y mejoras del mismo.

E-Voice Marketing, Puerto Santa Ana - *Desarrollador*

Agosto 2016 - Febrero 2017

Llevaba a cabo los proyectos digitales que los clientes de la agencia requerían. Además de eso realizaba el mantenimiento correctivo y preventivo del sitio web de la agencia. Administraba las cuentas de correo corporativo y agregar publicaciones periódicas de noticias relacionadas a tecnología en general.

- Manejo de G Suite.
- Manejo de sitio web y publicaciones de entradas.
- Desarrollo de sitios web.
- Manejo de mailings masivos a cuentas.

Redfenix, Albán Borja - *Líder de proyectos, Desarrollador devops*

Diciembre 2016 - Octubre 17

Inicié manejando las pautas que se publicaban a los usuarios de las redes wifi de la plataforma Redfenix. Realicé la migración completa de la plataforma a servicios en la nube. Llevé a cabo la planificación de desarrollo de una nueva versión de la plataforma con una solución más innovadora y con nuevas características. Durante el desarrollo de la nueva versión la orquestación de las aplicaciones fue una de mis tareas, para esto levanté un pool de servidores locales para la sincronización de desarrollo local entre distintos componentes funcionales, permitiendo trabajar en frontend con características muy recientes de backend sin la necesidad de una copia local del mismo. Configuré redes entre dispositivos Unifi de Ubiquiti Networks. Trabajé con bases de datos NoSQL basada en grafos y tecnologías de containerización como docker y Amazon ECS.

- Migración de servidores locales a nube.
- Manejo de proyectos varios con metodologías agile.
- Implementaciones de optimizaciones en aplicaciones web.
- Planificación de reestructuración y reescritura de aplicaciones web.
- Diagramación e implementación de servicios en la nube.
- Orquestación de contenedores.

Grupo Pulpo - *Líder de proyectos, desarrollador*

Junio 2016 - Presente

Grupo Pulpo está conformado por varios ingenieros y no graduados con la finalidad de unir y compartir conocimientos de desarrollo de proyectos tecnológicos en general. Lleva a cabo proyectos de pequeña y mediana escala con distintos clientes directos e indirectos. Durante este tiempo he desempeñado distintas funciones y proyectos. Dentro de los proyectos destacados está el app "Recetas" de Azucar San Carlos, el micrositio "Dilo con dulzura" de Azucar San Carlos, el juego de facebook "Dulce Aventura" de Azucar San Carlos.

- Manejo de proyectos
- Desarrollo móvil Android (Java y Kotlin)
- Desarrollo móvil iOS (Swift)
- Desarrollo de videojuegos en Phaser
- Desarrollo de apps web en Django
- Maquetación de proyecto con metodologías agile
- Desarrollo de apps web en nodeJS

-
- Desarrollo móvil Flutter

Software Factory - *Desarrollador móvil iOS/Android*

Febrero 2019 - Mayo 2020

Desarrollo proyectos de la empresa para diversos clientes, manteniendo reuniones con el equipo de desarrollo y clientes.

- Desarrollo móvil Android (Java)
- Desarrollo móvil iOS (Swift)
- Control de progreso y corrección de errores bajo metodología scrum
- Capacitación en git a compañeros de trabajo

Fanbercell S.A. - *Desarrollador semi senior de software*

Noviembre 2020 - Presente

Desarrollo y mantenimiento en proyectos de la empresa para uso interno en el manejo y control de los procesos. Desarrollos en Xamarin, .Net C#, NodeJS, React, Angular y ElectronJS. Recursos en la nube de azure y aws involucrados en los proyectos.

- Desarrollo de apps xamarin
- Implementación de CI/CD para sistemas actuales
- Diseño e implementación de soluciones para mejoras a procesos de captación de clientes
- Implementación de control de versiones para los proyectos activos

EDUCACIÓN

Escuela Superior Politécnica del Litoral, Guayaquil, Ecuador - *INGENIERÍA EN CIENCIAS COMPUTACIONALES*

MAYO 2014 - FEBRERO 2021

Miembro activo del club de robótica ROBOTA-ESPOL y del club de investigación y tecnologías web TAWS. Participante del hackathon Ciudades Resilientes 2016 como representante del club TAWS y ESPOL. Participé en el reto de innovación tecnológica de la Expoindustrial 2016 representando al club de robótica ROBOTA-ESPOL.

Participación en First Robotic Competition 2017 en calidad de mentores junto con el colegio IPAC, incentivando la robótica en estudiantes de colegio para la construcción de prototipo competitivo.

Facilitador de curso “Robótica+Arduino” dirigido a niños y adultos con la finalidad de introducir a la robótica, abarcando los principios fundamentales de la robótica e internet de las cosas.

Presentación de artículo científico “Interfaz de interacción asistida para personas con discapacidad visual” en el “2do Congreso Nacional de mecatrónica y robótica” organizado por la MECAMEX y llevado a cabo en mayo 2018 en Querétaro, México.

Miembro de directiva con cargo de secretario durante el periodo 2018-2019.

Presidente del club Robota durante el periodo 2020-2021.

Unidad Educativa San José La Salle, Guayaquil, Ecuador - *BACHILLERATO EN COMUNICACIÓN Y CIENCIAS DIGITALES*

MAYO 2011 - MARZO 2014

Participé en el club de robótica durante primer año de bachillerato. Durante el segundo año pertenecí al club de teatro del colegio concursando en varias competencias intercolegiales e internas. Llevé a cabo un proyecto de sistema académico móvil, por iniciativa propia, durante el tercer año de bachillerato. Logrando un prototipo funcional llamado "nLasalle" basado en backend php, java con Android Studio, poco tiempo de finalizar el bachillerato implementé una versión mínima web con .net C#. El prototipo funcional de cliente web y móvil cubría el inicio de sesión, visualización de notas y cálculo de notas mínimas para aprobación de periodo.

CURSOS

- Recode Workshop 2015
- Workshop de diseño gráfico - Learning & Winening
- Workshop de redes sociales y fotografía para redes - Learning & Winening

Congresos y conferencia

- 10ma Expoindustrial, feria de soluciones integrales para la industria. 2016 en Quito, Ecuador.
- 2do Congreso Nacional de mecatrónica y robótica. Organizado por MECAMEX en mayo 2018 en Querétaro, México.
- Semana de Ingeniería en Electricidad y Computación. Organizada por AEFIEC en Guayaquil, Ecuador.
- COPOL Metal Challenge, Seguidores de línea.

PORTAFOLIO

PROYECTOS

TOA

Es una app móvil que brinda la oportunidad de conocer y conectarse con las comunidades deportivas más populares de Guayaquil. Proyecto ganador del segundo lugar en el Startup Weekend Woman 2015. La idea se desarrolló por medio año, la falta de inversión no permitió la continuación de la misma.

CULTURNEWS

Un app que busca crear conciencia cultural y permitir a las personas conocer los eventos que se llevan a cabo dentro de su ciudad permitiendo así fomentar el turismo y apreciaciones culturales.

SmartDrink

SmartDrink busca fomentar la conciencia al momento de uno irse a festejar. Esta aplicación en conjunto con un gadget permite conocer en qué nivel de efecto del alcohol se encuentra una persona y facilitarle medios seguros de regreso a casa así como la solicitud de ayuda humanitaria en caso de requerirse. Este proyecto fue desarrollado en el Club de robótica “ROBOTA-ESPOL” de la ESPOL. Presentado en la Expoindustrial 2017, realizada en Quito, Ecuador.

Heimdall

Heimdall es un asistente personal para personas invidentes que mediante unas gafas permite al invidente tener un mejor contexto del entorno que le rodea. Este proyecto fue desarrollado en el Club de robótica “ROBOTA-ESPOL” de la ESPOL. El proyecto fue presentado en el Robot Games Zero Latitud 5, fue expuesto en el *2do Congreso Nacional de mecatrónica y robótica* además de en la *Semana de Ingeniería en Electricidad y Computación*.