



ALVARO DANIEL QUISPE

Software developer Ssr.

PERFIL PERSONAL

Desarrollador de software fullstack. Experiencia en mantenimiento, planificación y desarrollo de soluciones tecnológicas para el ecosistema bancario, como también para el de la salud pública y privada. Apasionado por las tecnologías web y mobile

APTITUDES Y HABILIDADES

- Resolución de problemas.
- Trabajo en equipo y metodologías ágiles (scrum)
- Programación orientada a objetos (POO)
- Predisposición y facilidad para el aprendizaje de nuevas tecnologías.

DATOS DE CONTACTO

Casa: Gba Oeste, provincia de Buenos Aires
Celular: (+549) 11 3367 8026
Correo: alvaroquispe094@gmail.com
LinkedIn: www.linkedin.com/in/alvaro-d-quispe/
Github: www.github.com/alvaroquispe094

LENGUAJES Y TECNOLOGIAS

- kotlin, mvvm, clean architecture, reactive, compose, di, coroutines
- Java, Javascript, Typescript, SpringMVC, SpringBoot, Angular9+, RestFul, Jwt, git, Node, html, css3, responsive
- PL/PgSQL, MySQL, PostgreSQL, Oracle
- Trello, jira, VsCode, linux.

ANTECEDENTES LABORALES

ANDROID DEVELOPER

Redbee Studios S.A.
03/2022 - actualidad

- Investigación, implementación y desarrollo de app mobile.
- Desarrollo de app mobile 'ecommerce' para Cencosud Chile.
- Arquitecturas modernas android.

SOFTWARE DEVELOPER SSR.

Huenei It Services S.A.
07/2020 - 03/2022

- Mantenimiento, planificación y desarrollo de soluciones tecnológicas para bancos en Red link S.A.
- Desarrollo y mejoramiento de funcionalidades para el Homebanking en distintas entidades bancarias.
- Mejoramiento y optimización de transacciones.

ANALISTA PROGRAMADOR JAVA JR. ADVANCE

Conexia S.A.
03/2019 - 07/2020

- Mantenimiento y desarrollo de soluciones tecnológicas.
- Desarrollo de mejoras para la Obras Sociales y Art's públicas y privadas
- Manejo y envío de datos a través de herramientas ETL.
- manejo de bases de datos a través de postgresql.

PROGRAMADOR JAVA

Geco | Technology & Services
07/2018 - 11/2018

- Mantenimiento y desarrollo de soluciones tecnológicas. - Sistemas de turnos online, turnero espontáneo a través de la web - Tienda y carritos de compra online. - Sistemas de turno y llamado por pantalla para distintas entidades privadas.

HISTORIAL ACADÉMICO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

Ingeniería en computación, 2016

- Incompleto
- Carrera de 6 años de duración, en curso. Patrones de diseño, estructuras de datos complejos, paradigmas de programación (Objetos, funcional, lógico). Programación de hardware, como microcontroladores y arduino, en lenguajes como 'C' y 'VHDL'

ESCUELATECNICAN° 35 'EDUARDO LATZINA'

Tecnico en computacion, 2008-2013

- Finalizado
- Duración de 6 años, los últimos 3 en la especialidad de computación. Desarrollo de software y bases de datos.

PROYECTOS PERSONALES

ECOMMERCE: SPRING BOOT + ANGULAR +9
[HTTPS://LIBRERIA-PRISMA.HEROKUAPP.COM](https://libreria-prisma.herokuapp.com)

KOTLIN APP - GAME OF THRONES:
[HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/DRIVE/U/0/FOLDERS/1C2QNP03-1JXRPGPDQVDHY2AEZ16LPZCL](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1C2QNP03-1JXRPGPDQVDHY2AEZ16LPZCL)