

TOMAS LAUS

DESARROLLADOR WEB

email: tomaslaus99@gmail.com

website: <https://tomaslaus.vercel.app/>

Un desarrollador curioso, muy perseverante, con gran capacidad de resolución de problemas. Buen líder y excelente compañero de equipo, con empatía y perseverancia, también con un gran espíritu emprendedor.

Áreas de conocimiento

- Buen manejo de Javascript, tanto como en Front End y Back End.
- Numerosos proyectos realizados con Ract y Node.js.
- Experiencia en proyectos con varias personas con el mismo objetivo.
- Me gusta aprender y enseñar todos los días.

Proyectos profesionales

GENDERLESS (E-Commerce) (Abril 2022 – Mayo 2022)

- Comercio digital realizado por 7 personas con tecnologías como React para el Front End y Node.js para el Back End.
- Contribuí con el Back End ayudando al equipo con las sesiones de los usuarios y deploy de aplicación en Heroku.
- Aporté con el equipo del Front End en el diseño, filtros para una fácil y cómoda experiencia para el cliente, manejo de sesión del usuario, carrito de compras y favoritos, entre otras cosas.

GAMEROOM (Game Library App) (Diciembre 2021 – Enero 2022)

- Codificación eficaz de una aplicación como experiencia académica aplicando React.JS, Redux, Node.JS, Express, Testing con react-testing-library y Chai, Sequelize y PostgreSQL (base de datos relacional).
- Implementación de filtros y búsqueda para más de 100 juegos traídos desde una API o creados por el usuario.
- El usuario puede publicar su propio videojuego, que será almacenado en la base de datos y mostrado en la página principal.

Idiomas

Inglés (intermedio - EF SET English Certificate 69/100 C1 Advanced) , Español (nativo)

Educación

Udemy Programación con Typescript

- Desarrollo Full Stack

Udemy Programación móvil React Native

- Desarrollo Full Stack Mobile

Soy Henry Bootcamp

- Desarrollo Full Stack

Coderhouse React

- Desarrollo Full Stack

Coderhouse JavaScript

- Desarrollo Frontend

UTN Programación web con JavaScript

- Desarrollo Frontend

Coderhouse Desarrollo Web

- Desarrollo Frontend