

# Leonardo David Manríquez Montoya

<https://leonardo.wtf> · [leo.david.mm@gmail.com](mailto:leo.david.mm@gmail.com)

## Sobre mi

Soy un ingeniero de software con 10 años de experiencia. Empecé a trabajar cuando tenía 18 años, y durante este tiempo he aprendido y crecido en distintos ámbitos, desde comprender qué es la ingeniería de software, a entender lo importante que es formar parte en una compañía en la que comparto su misión/visión.

He trabajado construyendo aplicaciones móviles híbridas, con frontend, backend, y algunas cosas de infraestructura (me encanta aprender cosas nuevas). Soy una persona que disfruta de codear, y cada día trato de pulir mis habilidades para ser un mejor ingeniero de software, poniendo atención en los detalles de las implementaciones que estoy construyendo, desde crear buena documentación, entregando software de calidad, medible, y testeado, hasta la manera más óptima de trabajar en equipo.

## Un resumen técnico

- \* Mi nivel de inglés es B1.
- \* He trabajado en entornos donde cada equipo es dueño de sus propios servicios.
- \* He sido parte de rotaciones de on-call.
- \* He implementado métricas para tener mejor observabilidad.
- \* Tengo experiencia desplegando aplicaciones SaaS en AWS.
- \* He desarrollado sistemas multitenant.
- \* He codeado con lenguajes como python, go, php, dart, typescript, javascript, java, y kotlin.
- \* He trabajado con frameworks y herramientas como Django, Laravel, Express, NestJS, Vue, Angular, SCSS, TailwindCSS, Nuxt, Flutter, NativeScript, Firebase, entre otros.
- \* Sé modelar esquemas de datos y trabajar en general con bases de datos relacionales, pero no me considero un experto. He trabajado con bases de datos NoSQL también, como MongoDB o Redis.
- \* He usado Docker, y tengo conocimientos generales para trabajar con kubernetes.

## Experiencia Profesional

### Uber

*Software Engineer (Sept 2022 - Sept 2023)*

Luego de la adquisición de Cornershop por parte de Uber, se enfocaron recursos en mover su operación dentro del ecosistema de Uber. Me uní a un equipo nuevo, donde construimos integraciones entre las APIs de los Partners y Uber. Principalmente las integraciones estaban relacionadas a los programas de lealtad de cada Partner y sus requerimientos particulares. En Uber mejoré mi comunicación en Inglés, aprendí como funciona y opera una compañía de gran escala, la importancia de los Design Docs en el proceso de desarrollo de software, monitoreo, observabilidad, y micro servicios.

Otra de mis responsabilidades fué ser parte de las rotaciones de on-call de mi equipo, donde debía tomar responsabilidad de situaciones inesperadas en nuestros servicios.

## **Cornershop by Uber**

*Backend Engineer (Ago 2021 - Sept 2022)*

Llegué a Cornershop en el 2021. Fué un momento increíble porque siempre soñé en trabajar en una compañía donde, como cliente, me encante el producto o servicio ofrecido. Trabajé en el panel de administración de las tiendas, creando reportes y dashboards para nuestros administradores de tiendas. Aquí empecé a ver como una empresa de mayor escala funciona internamente. Aprendí sobre la importancia de trabajar con más gente y más equipos, planificar cambios y solicitar feedback. Mejoré mis habilidades escribiendo tests, pensando y codeando software más escalable, mejorando mis habilidades de comunicación, y mi inglés.

## **CheckRocket**

*Software Engineer (May 2015 - Ago 2021)*

Era un ingeniero detrás de checkrocket.com. Me uní al equipo luego de un exitoso MVP, y mi responsabilidad era crear un software más estable y escalable. Desde el 2015, creamos un mejor producto usando Laravel, agregando mejores prácticas de desarrollo como usar CI/CD, testing, migraciones para controlar los esquemas, y construyendo un entorno de producción más escalable en AWS.

Mis roles eran variados, desde diseñar infraestructura, codeando frontend, backend, y la aplicación híbrida.

## **Octano**

*Web Developer (Ago 2014 - Apr 2015)*

Mi trabajo era construir sitios para los clientes de la agencia. Aquí empecé a tener más experiencia trabajando con clientes, escuchando, y tomando mejores requerimientos. Empecé a entender que mi rol no solo era hacer código, sino solucionar problemas de manera completa.

## **FXCM Chile**

*Web Developer (Mar 2014 - Ago 2014)*

Mi principal responsabilidad fué migrar el sitio web de la empresa a algo más administrable y mantenible. Además, ayudé a enviar diariamente campañas por email con novedades acerca del mundo del Forex.

## **Open Latinoamerica**

*Junior Developer (Jun 2013 - Mar 2014)*

Trabajé construyendo herramientas personalizadas para los clientes de la agencia. Aprendí un poco sobre cómo funciona el entorno educativo usando LMS.

## **Netglobalis**

*Datacenter Operator/Junior Developer (Dic 2012 - Mar 2013)*

Esta experiencia fué una práctica profesional, donde trabajé en la primera línea de soporte, desde atender llamados técnicos, administrar algunos servidores de hosting, e ingresar clientes a las instalaciones de servidores. Hicimos un piloto web donde se pretendía automatizar algunos procesos internos con algunos Arduinos, pero no alcanzó a ser finalizado.

## Educación

Empecé adquiriendo conocimiento técnico desde que tenía 15 años. Estudié en un colegio técnico-profesional donde obtuve un título de técnico en telecomunicaciones. Después de eso, desde el 2013 al 2017, trabajé durante el día y estudié Ingeniería en Informática en Duoc UC de noche. Aunque la gran mayoría del conocimiento con el que cuento fué la experiencia resolviendo problemas en las empresas donde trabajé, y el constante aprendizaje autónomo.

Completé también algunos cursos en Udemy sobre Flutter, GraphQL, y AWS CloudFormation.

## Personal/Side Projects

### Rocota (Presente)

No está en producción aún, pero es un e-commerce para la tienda Rocota, una marca que crea hermosas piezas de cerámica hechas a mano. Está siendo construido con Shopify.

### Tomaton (2020)

Es una aplicación para disfrutar con amigos simulando un tablero de juego. Es una app para beber donde cada uno puede jugar en su propio dispositivo. Cuenta con juegos en tiempo real como votar todos por alguien, o mímicas con temporizadores. Fué escrito con Flutter, usando Cloud Firestore, y diseñado desde cero con Figma. Actualmente está abandonado, pero estoy planeando una segunda versión.

### Pide Club (2019)

Es un pequeño e-commerce para las tiendas que necesitaban un control sobre sus productos, tener un catálogo de productos, y procesar algunas órdenes de compra. Los potenciales clientes eran los perfiles en Instagram que vendían productos o servicios vía DM. Lamentablemente, el MVP no tuvo el impacto esperado.

### Motorex Chile (2015)

Construí un e-commerce con Laravel para solucionar los requerimientos de negocio específicos que tenía esta empresa para sus operaciones B2C y B2B.

## Cositas !(No)Tech

Vivo con mi pareja, mi pequeña princesa (mi hija), 2 conejitos, y 2 cacatuas ninfas. Es una hermosa familia, incluso cuando a veces parece un zoo. Por algunos años, fuí voluntario en una ONG de rescate de animales, pasar mi tiempo ayudando animales fué algo significativo, y espero poder volver a ayudar a otra ONG en algún momento. Me enamora una buena taza de café hecha con una V60 y unos buenos granos. A veces juego cartas con amigos, como Magic o Mitos y Leyendas, y con mi pareja jugamos Overcooked 2 al final del día, amamos ese juego.

¿Por qué puedo ser un buen candidato? No soy la persona más brillante o la que puede ser el siguiente Nobel, pero aprendo rápido, me puedo adaptar a como funcionan los equipos, me dedico a entender bien el negocio para poder diseñar y desarrollar las mejores soluciones, y me encanta el desarrollo de software.

¿Continuas aquí? ¡Muchas gracias por leer! Nos vemos 🙌