

Luis Echenique

anchastreluis@gmail.com | +58 412 831 2251 | [/in/echeniqueluis/](https://in.echeniqueluis/) |
<https://github.com/elpensadorluis>

Resumen

```
var myStack = [  
  "HTML", "CSS", "Node.js", "express.js", "Firebase", "React.js",  
  "React Native", "Docker", "GraphQL", "AWS", "MongoDB", "d3.js"  
];
```

Desarrollador de software con experiencia desarrollando aplicaciones web y móviles utilizando tecnologías como HTML, CSS, Node.js, express.js, Firebase, React.js, React Native, Docker, GraphQL, MongoDB y d3.js. Especializandome en el Lenguaje de programación JavaScript bajo el paradigma Funcional, uso del estándar ECMAScript 6 (actualizando a ECMAScript 7 y 8), aplicando metodología SCRUM.

Experiencia Laboral

Autónomo. JavaScript Developer. junio de 2017 - Actual.

Desarrollé aplicaciones web y móvil utilizando eficientemente librerías desarrolladas en JavaScript aumentando la estabilidad de la aplicación y ofreciendo soluciones a problemas con un **120%** de efectividad al mejorar la arquitectura de software cliente - servidor. { myStack }

SabioGuruStudio. Diseñador Proyectista 2d 3d cad/cam. junio de 2012 - mayo de 2018 (6 años).

Desarrollé aplicaciones bajo el concepto Api Restful para entornos web, móviles y escritorio. Transformar la visión y las ideas del cliente en realidades virtuales y realidad aumentada de alto rendimiento como 3D Artist Visualizers logrando aumentar el impacto de captación de clientes en un **80%**. { myStack + [blender, python, Unity 3d, Unreal Engine] }

Fundación Centro Nacional de Desarrollo e Investigación en Tecnologías Libres - CENDITEL. Analista de Desarrollo de Tecnologías Libres. marzo de 2017 - noviembre de 2017 (9 meses).

Implementé el uso de la estructura de frontEnd y backEnd para organizar el desarrollo efectivo y funcional de aplicaciones como Analista de Desarrollo de Tecnologías Libres aumentando la efectividad de desarrollo en un 20% con un impacto en el producto final de **150%** en estabilidad. { myStack + [python, django] }

Unidad de Control de Gestión de la Gobernación Del Estado Mérida. Desarrollador de Software - Honorarios Profesionales. septiembre de 2016 - agosto de 2017 (1 año).

Desarrollé aplicaciones a medida utilizando metodologías Funcional con JavaScript aplicando algoritmos de inteligencia artificial basados en teoría de juegos aumentando el control del flujo y su análisis de gran volumen de datos en un **190%**. { myStack }

3D.CR. Senior 3D Visualizer. julio de 2016 - diciembre de 2016 (6 meses).

3D Artist Visualizers con flujo de trabajo de Interpretar prototipos en planos en ambiente 2d y recrear simulaciones para la optimización de piezas en 3D mejorando la relación con costo-beneficios en un **45%**. { `Gimp`, `inkscape`, `blender`, `python`, `html`, `css`, `javascript` }

CORPIVENSA. Dibujante Proyectista. junio de 2012 - noviembre de 2012 (6 meses).

Proyectista 3D de piezas industriales, donde abordé soluciones de optimización con el uso de software libre y aplicando procesos ágiles procesar un incremento de producción de objetos 3d en un **60%** de alta calidad para aplicar simulación. { `blender`, `python`, `freecad` }

Cuerpo de Ingenieros de la Aviación. DevOps - Arquitecto de sistemas - Personal Civil. octubre de 2009 - junio de 2012 (2 años 9 meses).

Planifiqué e implementé políticas y procedimientos para asegurar que las operaciones administrativas se automaticen y así lograr una eficiencia del **300%** en la dinámica burocrática de la institución. { `myStack` + `[DevOps, Arquitectura de Software, Linux Server]` }

Ministerio del Poder Popular para la Defensa. Asistente de Arquitectura - Proyectista. julio de 2008 - junio de 2012 (4 años).

3D Artist Visualizers Interpretar planos Arquitectónicos, de ingeniería civil, Eléctricos y Mecánicos en el mundo 3d, manteniendo y optimizando en servidores locales de la mejor y más avanzada manera, la información en reconstrucción y creación de planos 2d a la vanguardia tecnológica llevando el aumento de la eficiencia en un **800%** al pasar del arte en papel y plumillas a formatos digitales. { `myStack` + `[Autodesk, DevOps]` }

INCE - MILITAR. Instructor de Diseño Asistido por Computadoras. octubre de 2010 - noviembre de 2011 (1 año 2 meses).

Diseñado para transmitir la capacidad y competencia necesarias para realizar el cálculo de elementos, determinar los materiales más adecuados, tomar decisiones sobre proceso de mecanizado y su posterior implementación tanto en 2d como 3d, esto es, realizar un proyecto mecánico, civil o arquitectónico con calidad profesional con herramientas tanto comerciales como software libre, para aumentar la efectividad del trabajo en más del **120%**. { `Autocad`, `LibreCAD`, `OpenCASCADE`, `python` }

UMT de Venezuela. DevOps | Técnico en Sistemas. junio de 2006 - octubre de 2008 (2 años 5 meses).

Administrar y gestionar el ensamblaje de la plataforma distribuida de computación, incluyendo sus periféricos, para asegurar niveles de disponibilidad, rendimiento y seguridad adecuados a los requerimientos del cliente. { `arquitectura de sistemas` }

INTERDAV. Supervisor de Redes. enero de 2003 - junio de 2006 (3 años 6 meses).

Administrador de redes logística, programador. Gestión de plataforma de copias de seguridad. { `Linux Server Local`, `c` }

TERVICA. Asistente Administrativo Training. enero de 2002 - julio de 2002 (7 meses).

Ejecutar los procesos administrativos del área Empresarial, aplicando las normas y procedimientos definidos, elaborando documento necesario, revisando y realizando cálculos, a fin de dar cumplimiento a cada uno de esos procesos, lograr resultados oportunos y garantizar la prestación efectiva del servicio. { xhtml, c, basic }

Educación

- Universidad de los Andes (VE). Bachelor's Degree, Ciencias físicas · (2015 - 2020)
- Universidad Nacional Abierta, Caracas. Bachelor's Degree, Computer Engineering · (2005 - 2010)
- Centro de Diseño Digital. Professional Designer, Diseño y artes aplicadas · (2002 - 2005)
- Instituto Diocesano Pablo VI. Técnico Medio en Administración Financiera, Comercio y Servicios Administrativos · (1996 - 2002)