

HEIDY GERBI

FRONT-END DEVELOPER

SOBRE MÍ

Soy una mujer apasionada por las tecnologías y amante de los animales, disfruto resolviendo problemas a través de la tecnología. Considero que con cada reto crecemos más. ¡No hay límites!.

INTERESES

Me interesa:

- Angular,
- React,
- IA.

HABILIDADES BLANDAS

- Autoaprender.
- Empatía.
- Metodología ágil (scrum).
- Manejo de tiempos
- Trabajo en equipo.
- Trabajo bajo presión.
- Manejo del estrés.

HABILIDADES TÉCNICAS

- | | |
|-------------------------|------------|
| - JS ECMAScript 6 (ES6) | - SPA |
| - HTML5 | - MySQL |
| - CSS3 | - Firebase |
| - PHP | - Git |
| - Node | - GitHub |
| -Bootstrap | -Figma |

IDIOMAS

Español: Nativo
inglés: Intermedio

CONTACTO

Teléfono celular: 980-625-265
Email: heidyjoanagr@gmail.com
Github: <https://github.com/heidygerbi>
Portafolio: https://heidygerbi.github.io/CV_HeidyGerbi/
Dirección: Jr. Soledad 247 – Lince – Lima - Perú

REFERENCIAS

A solicitud

ESTUDIOS

FRONT-END DEVELOPER

Laboratoria | Noviembre 2018 - Mayo 2019

MSC. EN GERENCIA ADMINISTRATIVA

UNERG | 2010 - 2014

ING. EN INFORMÁTICA

UNERG | 2004 - 2009

EXPERIENCIA LABORAL

FUNDO SAN JOSÉ PARQUE ECOLÓGICO Y LODGE
(GARIBALDI S.A.C.)

JEFE DE OPERACIONES | 2017 - 2018

ACTIVIDADES:

- Coordinación del personal.
- Manejo de presupuesto.
- Supervisión de las actividades diarias y de mantenimiento.
- Planificación de actividades anuales y mensuales.

LOGROS:

- Organización de la asignación de actividades.
- Automatización de reportes diarios.
- Implementación de formatos de requerimiento de mantenimiento.

INSTITUTO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA DE
LOS LLANOS (IUTLL)

DOCENTE UNIVERSITARIO | 2012 - 2017

ACTIVIDADES:

- Diseñar y desarrollar contenido programático.
- Elaborar plan de evaluación.
- Organizar y gestionar encuentros grupales tanto presenciales como a distancia, que propicien la difusión, la comunicación, la discusión, el intercambio del conocimiento y la formación de los participantes.
- Evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Tutorías del área.

LOGROS:

- Inculcar la lógica de programación a estudiantes de los primeros ciclos.
- Implementar el uso de redes sociales para difundir contenido de la cátedra.
- Utilizar MOODLE (educación virtual) para compartir contenido extra de las cátedras