

# JULIAN CONTRERAS

## BACKEND DEVELOPER

### CONTACTO

- +54 11 6460-2560
- jjulian.contreras@gmail.com
- https://portafolios-julian-contreras.vercel.app/
- https://www.linkedin.com/in/juliancontreraslucero/
- https://github.com/julcontreras
- Buenos Aires, Argentina

### EDUCACION

- Data Analytics** 2024 - Actualidad  
CodeHouse
- Tecnicatura Universitaria en Programacion** 2024 - Actualidad  
Universidad Tecnológica Nacional (UTN)
- Python** 2024  
Plataforma 5
- JavaScript** 2023  
CoderHouse

### IDIOMAS

- Inglés - B1 Intermedio
- Portugués - intermedio

### SOBRE MI

Soy un desarrollador backend en continuo crecimiento con conocimientos en C++, Python, JavaScript (Node.js, Next.js), y bases de datos relacionales y no relacionales como SQL y MongoDB. Me apasiona optimizar y crear sistemas escalables, de alto rendimiento y confiables. Mi enfoque está en soluciones backend eficientes que proporcionen una base sólida para aplicaciones de gran escala. Siempre busco nuevas oportunidades para trabajar en proyectos desafiantes que me permitan seguir aprendiendo y creciendo.

### TECH SKILLS

#### C++, PYTHON, JAVASCRIPT

- Frontend: React, Html, Css y SFML
- Backend: Node.js, Express, Next.js
- Bases de datos: MongoDB, SQL
- Editores de codigo: VsCode, Code::Blocks

### EXPERIENCIA LABORAL

- Actualidad: Barista, Lulo cafetería de especialidad
- 2021/2022: Recepcionista/vendedor, Sportclub, Tareas: Encargado en la recepción de socios, manejo y cierre de caja y vendedor
- 2021: Vendedor, Pañalera Acuarela, Tareas: Vendedor, control de stock, repositor y repartidor

### PROYECTOS

#### C++ - SFML - Juego Gravity Falls

Experiencia academica - Programacion 2 - UTN 2024

Desarrollé un videojuego estilo RPG basado en la serie animada Gravity Falls como proyecto final de la materia Programación 2 en la UTN. Utilicé C++ y la librería de SFML para el desarrollo.

Características del juego:

Menú interactivo en el cual se visualizan los desarrolladores del juego, inicio de nueva partida, cargar partida.

Varios mapas, diálogos, recolección de ítems, acción de disparos.

Tiene opción de guardado en el cual se puede guardar o cargar partidas implementado con archivos usando un .dat como base de datos.

GitHub: <https://github.com/julcontreras/Calculadora-Probabilidad-Estadistica-1>

Video: <https://drive.google.com/file/d/1P2Igp2n5rE5OAGsUSH8i7wBP4fTnCxTI/view?usp=sharing>

#### Python - Backend de una plataforma de streaming de videos con películas y series.

Experiencia academica Plataforma 5 2024

Proyecto final para el curso de Plataforma 5 de Python consta de la creación del backend de una plataforma de streaming de videos con películas y series utilizando todo lo visto en el curso.

Consigna del proyecto:

Utilizando clases se deben realizar las siguientes funciones:

- El video (película o serie) de mayor número de visualizaciones.
- El promedio de duración de las películas.
- Los nombres de los actores que trabajan en series y películas.

Las series que tienen más de 3 temporadas.

GitHub: <https://github.com/julcontreras/Calculadora-Probabilidad-Estadistica-1>

---

## Python - Calculadora probabilidad y estadística

Experiencia personal 2024

Desarrolle una calculadora por consola utilizando python Para realizar diversas actividad para la materia probabilidad y estadística de la UTN, Actualmente se sigue agregando mas funciones a la calculadora a medida que avanza con la materia

GitHub: <https://github.com/julcontrerass/Calculadora-Probabilidad-Estadistica-1>

## C++ - Juego Cien o Escalera

Experiencia academica - Programacion 1 - UTN 2024

Desarrollé el juego Cien O Escalera como parte de un trabajo grupal en la Universidad Tecnológica Nacional (UTN). Este proyecto consiste en un juego de dados llamado CIEN o Escalera, desarrollado en C/C++ usando CodeBlocks. El juego ofrece la opción de jugar de manera individual o en pareja y cuenta con un menú principal que permite iniciar nuevos juegos, mostrar la puntuación más alta y salir del juego. Este proyecto resalta mi capacidad para colaborar en equipo y desarrollar aplicaciones en C++ con interfaces interactivas basadas en menús.

GitHub: <https://github.com/julcontrerass/CienOEscaleraUTN>

## Front End - Ta Te Ti

Experiencia Personal

El proyecto "Ta-Te-Ti" es un juego desarrollado con React.js y CSS. Permite a dos jugadores competir entre sí y lleva un registro de las puntuaciones de cada jugador. Este proyecto destaca por su simplicidad y funcionalidad, mostrando una implementación efectiva de un juego clásico con tecnologías modernas.

GitHub:<https://github.com/julcontrerass/Ta-Te-Ti/tree/main>

Ver: <https://ta-te-ti-julcontrerass.vercel.app/>

## Backend - Airland

Experiencia Personal. 2023

Desarrolle AirLand, una aplicación de ecommerce para la venta de zapatillas, similar a tiendas online Nike, como proyecto practico entre compañeros. Utilicé ReactJs, Redux Toolkit, Redux, Bootstrap, Css3 para el frontend, Node.js, Express y Axios para el backend, y Firebase para la gestión de la base de datos. La aplicación permite a los usuarios explorar, seleccionar y comprar zapatillas, ofreciendo una experiencia de compra fluida y eficiente. Este proyecto destaca mi habilidad para colaborar en equipo y construir plataformas de ecommerce completas con tecnologías modernas.

GitHub: <https://github.com/laucicometti/airland>

## Full Stack- Countries

Experiencia personal 2023

Desarrollé una aplicación web como practivo personal , centrada en la gestión y visualización de información sobre países. Utilicé JavaScript y React para el desarrollo del frontend, CSS para el diseño, Node.js para el backend, y SQL para la base de datos. La aplicación permite a los usuarios buscar y consultar datos detallados de diferentes países, ofreciendo una experiencia fluida y amigable. Este proyecto demostró mi habilidad para trabajar con tecnologías modernas y desarrollar soluciones efectivas para la visualización de datos en la web.

<https://github.com/julcontrerass/Countries-Proyecto-Personal>

---