

# Marco David Romero

marcod.romero@gmail.com | marcodromero.github.io/portfolio | github.com/marcodromero

## Educación

---

**Universidad tecnológica nacional** – Tecnicatura universitaria en programación

Finalizada | Diciembre 2021

Enfoque en desarrollo web y fundamentos de programación

## Habilidades

---

**Lenguajes:** JavaScript (ES6+), HTML5, CSS3

**Frameworks/Librerías:** React, React Router DOM

**Estilizado:** Tailwind CSS, Bootstrap

**Control de Versiones:** Git, GitHub.

**API:** Node.js, Express.js, MySQL

## Proyectos

---

### Archivos Compu

[archivoscompu.vercel.app](#)

- Fan web dedicada a la revista Billiken Compu utilizando React y React Router DOM para una navegación fluida entre ediciones, y Tailwind CSS para un desarrollo ágil de la interfaz
- Diseñé completamente el sitio web con una estética retro inspirada en menús de CD-ROMs
- Aceleré la velocidad de carga del sitio web al convertir las imágenes al formato WebP, disminuyendo su peso

### Zapping

[zapping-sooty.vercel.app](#)

- Reproductor de videos de listas M3U hecho con React y Tailwind CSS.
- Transformé la aplicación en una PWA (Progressive Web App), permitiendo su instalación directa en smartphones.

### Portfolio de Pastelera

[portfolio-cris-nine.vercel.app](#)

- Portfolio web profesional para una Pastelera, empleando React y Bootstrap para asegurar un diseño *responsive* y modular, ideal para incluirlo en su CV

### Etimología de Nombres

[meaning-names.vercel.app](#)

- Web sobre el significado de los nombres utilizando JavaScript puro y el framework Nes.CSS para lograr una estética visual inspirada en el diseño de consolas retro.
- Integré una base de datos remota de Supabase para almacenar y gestionar de forma externa la lista de nombres.

### El Juego de la Memoria

[marcodromero.github.io/memory-game](#)

- Videojuego para el navegador, utilizando puramente HTML, CSS y JavaScript vanilla
- Implementé la lógica del juego mediante la manipulación directa del DOM, incluyendo efectos de sonido, animaciones y la gestión de la puntuación a través de almacenamiento local (localStorage)