

MATIAS BELLINI GARCIA

DESARROLLADOR FULL-STACK

Soy técnico de informática con +2 años de experiencia en la industria de IT. Tengo trayectoria en la creación de soluciones a problemas encontrados en la sociedad. Mentalidad innovadora y de constante aprendizaje respaldada por mi experiencia en proyectos personales y en equipo durante mis estudios.

PROYECTOS NACIONALES

"IHackatic", Concurso Nacional.

Junio - Agosto 2021.

El concurso nacional "IHackatic" es una instancia organizada por la Universidad de Montevideo en dónde a equipos de todo el país se les asigna una problemática y estos tienen que resolverla en un tiempo determinado. Luego de pasar las clasificatorias (siendo posible que pasen solo 4 equipos) los equipos deben defender su solución ante un tribunal para luego ser asignados los puestos del concurso de cada uno.

LOGROS CLAVE

- Segundo puesto en el concurso.
- Primer acercamiento a una venta de un proyecto hacia una empresa.

"IHackatic", Primer Puesto.

Junio - Agosto 2022.

Junto al equipo se decidió crear una aplicación móvil para el shopping Portones además de brindarle la solución del problema planteado.

RESPONSABILIDADES

- Desarrollo de la aplicación y base de datos.
- Creación del material audiovisual para la venta del proyecto.

LOGROS CLAVE

- Primer puesto en la competencia, obteniendo una beca en la Universidad de Montevideo
- Conocimiento avanzado de cómo vender un producto, haciendo una presentación dinámica y llamativa.
- Desarrollo de aplicación móvil en Java en menos de 1 mes.

PROYECTOS EN MI EDUCACIÓN

Origins App, Red Social de Intercambio Cultural.

Mayo - Noviembre 2023

Cómo proyecto final en el último año del bachillerato de informática se propuso la realización de una red social enfocada al intercambio cultural.

RESPONSABILIDADES

- Documentación completa del proyecto. Especificación de requerimientos funcionales y no funcionales, relevamiento de datos, casos de uso, puntos de función y demás estudios realizados en un proyecto.
- Desarrollo del frontend. Utilizando Angular como el framework a trabajar.
- Corrección de funcionalidades en el backend. Las APIs fueron desarrolladas con Laravel.

LOGROS CLAVE

- Aprendizaje de metodologías ágiles y marco de trabajo SCRUM.
- Aprendizaje de manejo de contenedores, utilizando en este caso Docker.
- Conocimiento avanzado sobre la documentación completa de un proyecto. Diversos análisis y diagramas para garantizar el éxito del mismo.
- Masterización en versionado de código
- Gran mejora en habilidades blandas al trabajar siempre con equipos durante los 3 años cursados.
- Defensa final exitosa con gran apreciación del jurado.

SpellRun, Web de mecanografía.

Agosto - Noviembre 2022

Siendo este el primer proyecto formal de mis estudios. El objetivo era crear una web de mecanografía al estilo typeracer.com, con su respectivo frontend, backend y back office.

RESPONSABILIDADES

- Desarrollo de la lógica completa del juego.
- Desarrollo del back office en Java.

LOGROS CLAVE

- Acercamiento profundo a desarrollos en equipo.
- Conocimiento de librerías para explotar el desarrollo 3D de WebGL como ThreeJS.

PROYECTOS PERSONALES

Swift Points, Open Source.

Agosto 2023

Durante el desarrollo del proyecto **Origins** en el bachillerato, encontré la oportunidad de crear una herramienta que facilite el cálculo de puntos de función de un software. Permitiendo obtener resultados de forma más rápida y evitar saber con profundidad todos los conceptos ya que la web te los facilita.

LOGROS CLAVE

- Utilización de la herramienta por otros equipos, tanto de la misma clase como de otras instituciones.
- Profundización en el conocimiento del cálculo de presupuesto de un software
- Conocer la duración y esfuerzo de un proyecto dependiendo de las características de este.

QueGire! App, Resultados deportivos de la Liga Universitaria.

Mayo 2023

Como deportista de la Liga Universitaria observé una problemática que afecta a todos los que participan de ella, la escasa claridad de la información. Mi solución fue crear una web donde se puedan observar todos

los resultados de la liga a tiempo real, agregando funcionalidades que no tiene la original y convertirla en una red social.

LOGROS CLAVE

- Conocer el funcionamiento de las APIS REST.
- Descubrir el web scraping, utilizado para extraer los datos de la liga.

EDUCACIÓN

Bachillerato de Informática, Liceo IEP – *Técnico en Informática*

Formación de 3 años con diversos desarrollos en equipo y proyectos.

Materias Destacadas

- Programación
- Base de Datos
- Sistemas Operativos
- Gestión de Proyectos
- Análisis y Diseño de Aplicaciones

HABILIDADES

✓ Aprendiz rápido	✓ SQL	✓ PHP
✓ Liderazgo en equipos	✓ JavaScript	✓ Versionado de código (Git, Github)
✓ Principios <i>Agile</i>	✓ React	✓ Programación orientada a objetos (POO)
✓ Pensamiento Abstracto	✓ Angular	✓ Contenedores Docker
✓ Adaptabilidad	✓ Java	✓ Conocimiento avanzado de Sistemas Op.
✓ Resolución de problemas	✓ Laravel	

IDIOMAS

- Español nativo
- Inglés