Kenneth Suarez Guineart

フルスタック開発者

基本情報

〒 コンタクト

電話: +34604144510

Eメール: Kenneth7e7a@gmail.com

Github: @polopopeye

LinkedIn: /in/kennethsuarez/

○ 言語

Español: ネイティブ

English: 高い

Català: バイリンガル

私はバックエンドとフロントエンドの両方のテクノロジーを使って数年間プログラミングを行ってきました。両者の統合と通信、およびAPIの開発と作成を知っています。

私はアジャイル手法 (BDD、スクラム)、POP (プロパティ指向プログラミング)、OOP (オブジェクト指向プログラミング) を使用し、愛用しています。 インフラストラクチャのスケーラビリティを向上させるために、DTOS、エンティティ、および作業をカプセル化された方法で定義するのが好きです。 DDD (ドメイン駆動設計) の原則に従います。

私のお気に入りのテクノロジーは



また、他のテクノロジーを使用して作業および開発しました。



あなたは私が使ったすべての技術を見ることができます:https://kennethsuarez.es/tech/

経験

Embat Technologies SL

5月2022 - 2月 2023

フルスタック開発者

保有事業とシナリオ予測のための財務管理モジュールを強調する embat アプリの新機能とモジュールの作成

2月 2022 - 5月 2022

MVST.

フルスタック開発者 ドイツの銀行のウェブサイト開発。

Amaris Consulting & innovation SL

4月 2021 - 2月 2022

Ref: Saita Giovanni, Project Manager, +34 695 947 076

フルスタック開発者、Node JS、Reactコンサルタント

チャットボットと人間の言語処理を対象とした人工知能プロジェクトの国際的なクライアント向けに、国際的なクライアント向けのWebツールの作成と開発、主にnodeJSとReact (Tailwind、Redux、OpenShift、その他のツールに加えて)での開発。

展開、開発、およびスケーラビリティは国際的であり、多数のユーザーを対象としています。 主に (アジアとヨーロッパ)で使用されます

1d3a SL

3月 2020 - 12月 2020

Ref: Joan Carbó Laguna, CTO, +34 607 700 297 - juan.carbo@1d3a.com

フルスタック開発者

1d3a SLのコアのさまざまな環境向けの、JS、NodeJS、PHPでのAPIとアプリケーションの開発と統合。

Ibermática SA

1月 2020 - 3月 2020

Ref: Juan Miguel Barajas, Project Manager +34 606 428 989

ThreeJS、WebGL、およびNodeJSテクノロジーを使用した1d3aS.L用の3D仮想スポーツボードの作成。

Hard Monkey PC Ltd.

1月 2017 - 1月 2019

小さなプログラミングエージェンシーの創設、クライアントのためのプロジェクトの方向性と管理、 私は主に以下を行いました:

- カスタムワードプレス
- カスタムプラグイン
- LiquidNetLtdと共同で専用サーバーを作成・販売。
- LaravelやCodeIgniterなどのフレームワークを使用したPHPでのWeb作成。
- ReactやNodeJSなどのフレームワークを使用したJavascriptでのWebの作成

Sirastudio SL

1月 2017 - 12月 2017

Ref: Marc Torrente Cesteros, CEO +34 616 248 949

クライアント向けのカスタムワードプレスとPrestashop(プラグインとテーマの開発)の作成、カスタムサーバーの作成、ワードプレスとPHPでのスクリプトの開発を対象としています。

教育

2013 - 2015

マイクロコンピュータシステムおよびローカルネットワークの技術者

Tallinna Tehnikaülikool - MSC in Cyber Security

2018 - 2020

私はエストニアで Cyber Security MSC を開始しましたが、私が最も好きな Web 開発にもっと集中することにしました。

私のGithub「polopopeye」または私のブログkennethsuarez.esの個人プロジェクト