

Ezequiel Gustavo López Hernández

Ing. Sistemas Computacionales

ezequielgustavolh@gmail.com | <https://www.linkedin.com/in/ovatlh/> | <https://ovatlh.github.io/>

Conocimientos:

C#, SQL, ASP.NET, MySQL, PostgreSQL, SQL Server, JavaScript, TypeScript, HTML5, CSS3, Vue.js, GitHub, Figma, Illustrator

Idiomas:

- Español: Nativo
- Inglés: A2

Formación:

ITESRC, Ing. Sistemas Computacionales
2016 — 2021 | Agujita, Coahuila

Experiencia laboral:

Full-stack web developer, IDMdev | Home Office

Jul 2021 — Feb 2024 | Saltillo, Coahuila

Desarrollo de sistemas web, tales como: sistemas para el transporte público en el que se registran rutas y paradas de camiones; Para el gobierno en el que se crean repositorios de documentos para la transparencia y el acceso público en general; Páginas informativas para clientes específicos, todo esto utilizando tecnologías como C#, ASP.NET, PostgreSQL, SQL Server, HTML5, CSS3, JavaScript y Vue.js.

Full-stack developer, Casa Morales Riojas

Dic 2020 — Mar 2021 | Sabinas, Coahuila

Desarrollo de un catálogo digital de productos para la empresa Casa Morales Riojas. Se creó un administrador web y una REST API con .NET Core 2.1, una aplicación móvil con Xamarin.Forms y una aplicación de escritorio con WPF. Las aplicaciones de escritorio y móvil pueden funcionar sin internet para seguir mostrando el catálogo de productos.

Backend developer, Festival de la Carne Asada, Sabinas, Coahuila

Oct 2019 — Ene 2020 | Sabinas, Coahuila

Durante mi tiempo como Backend developer en el Festival de la Carne Asada Sabinas, Coahuila, tuve la oportunidad de participar en un proyecto emocionante donde contribuí en el desarrollo de una REST API con el framework .NET Core para ser consumida desde una aplicación móvil creada en Xamarin.Forms. Este proyecto fue utilizado por jueces para calificar equipos, y los puntajes se mostraban en tiempo real en una pantalla para el público. Además, estoy orgulloso de haber obtenido mi título de Ingeniero en Sistemas gracias a esta experiencia enriquecedora y desafiante