



JUAN MANUEL LORENZO

SOBRE MI

Me considero un joven de 20 años responsable y comprometido y especialmente positivo, con una marcada disposición para el aprendizaje y el desarrollo continuo. Cuento con iniciativa para enfrentar desafíos y con la capacidad de comprender distintos puntos de vista, lo que me permite adaptarme a diversos contextos laborales, comunicarme de manera clara y contribuir a la resolución eficiente de situaciones, manteniendo siempre una actitud profesional y colaborativa.

STACK TECNOLÓGICO

- Lenguajes: Java, Python
- Frameworks: React, NodeJS
- Bases de Datos: MySQL, MongoDB
- Tools Agénticas: Antigravity, Cursor
- Otros: Git, Docker, API REST, Linux

APTITUDES

- Conocimiento de Algoritmos y Estructuras de datos.
- Enfocado y con Iniciativa.
- Fuertes habilidades sociales y colaborativas.

CONTACTO

@ manulorenzo19@gmail.com

092 002 771

Eduardo Victor Haedo 2370, Montevideo

ESTUDIOS

Estudios secundarios | Colegio Nacional José Pedro Varela
2017 | 2022 - Bachillerato opción Físico-Matemático

Ingeniería en Informática | Universidad Católica del Uruguay
2023 | 2028 - Actualmente en 3er año

Inglés | Nivel B2 First
Certificado por Cambridge

PROYECTOS

Sistema de gestión de Forms para Qubika (Universidad)

Participé en el desarrollo de una aplicación web orientada a la gestión y administración de formularios internos de la empresa, trabajando como parte del equipo de backend.

- Stack tecnológico: JavaScript, Node.js, Swagger y Zod.

WherelAm (Personal)

Desarrollo de una app mobile opensource inspirada en resolver un problema clave que encontré con turistas alrededor del mundo.

- Integración de geolocalización para funciones clave.
- Configuración de un servidor propio en AWS con Ubuntu para alojar mi API y manejar procesos internos.
- Stack tecnologico usado: React Native, NodeJS, FastAPI, y Linux.

Sistema de combate Pokémon (Universidad)

Proyecto final de la materia Programación 2: simulador de batallas Pokémon por terminal.

- Mecánica de turnos y uso de diferentes estados.
- Construido íntegramente con POO aplicando principios SOLID.
- Lista de Pokémon con valores y características.
- Lenguaje: C#