

EDUCACIÓN

Ingeniería del Software, ETSISI (UPM)

09/2014 - 07/2019

Trabajo de Fin de Grado: Pressurizer ☑.

Publicado bajo la licencia CC BY-NC-ND 4.0

☑. También está disponible en el Archivo Digital ☑ de la UPM.

CERTIFICADOS

Associate Android Developer (Kotlin) ☑

Professional Scrum Developer™ I (PSD I) ☑

PROYECTOS

Alpine Android, Imagen de Docker ligera para testear y compilar aplicaciones de Android ☑

03/2017 - presente

Imagen de Docker basada en Alpine Linux para testear y compilar aplicaciones de Android. Gracias a Alpine se puede obtener una imagen liviana y menos pesada que imágenes basadas en Debian/Ubuntu. Hay varias imágenes base de las que se pueden extender, dependiendo del JDK (8, 11, 17). El tamaño medio de la imagen de Android 12 son 500MB

Las versiones con soporte son desde Android 9 hasta Android 12.

Cuenta con más de 400.000 pulls desde DockerHub y 160+ estrellas en GitHub.

Pressurizer, Gestión de gastos de bibliotecas de Steam ☑

11/2018 - 06/2019

La funcionalidad de esta aplicación es dar la posibilidad de llevar un control de los gastos realizados por los usuarios de la plataforma de videojuegos Steam.

Este proyecto está dividido en dos partes. La parte de servidor ☑, escrita en Kotlin, utilizando el framework web Ktor y la base de datos PostgreSQL. Por otro lado, la parte cliente ☑ está escrita en TypeScript y Vue.js.

PknnDex,

Pokédex de bolsillo para móviles Android

07/2013 - 12/2016

Desarrollada en Java y sin conocimientos previos de Android. Una simple aplicación que mostraba la lista de todos los Pokémon disponibles hasta la 7ª generación y te daba la posibilidad de visitar diferentes páginas web para ver la información.

Actualmente despublicada de Google Play, llegó a tener más de 700.000 descargas con una valoración de 4.02.

Álvaro Salcedo García

Desarrollador Senior Android

✉ alvaro@alvr.dev ☎ +34664145005 in alvr 🌐 alvr

👉 alvr.dev

EXPERIENCIA PROFESIONAL

BABEL Sistemas de Información

Desarrollador Senior de Android

01/2021 - presente

Trabajando principalmente en dos proyectos de Santander Deutschland realizando mantenimiento y evolutivos de ambas aplicaciones, aunque también echando una mano a otros proyectos. Respecto a los proyectos de Santander Deutschland:

- Mejoré la estabilidad de la aplicación aumentando el porcentaje de sesiones libre de fallos del 82% al 99.4% en dos meses. Actualmente ambas aplicaciones tienen una estabilidad media de 99.9%
- Procuro que las aplicaciones estén siempre a la última, usando las nuevas funcionalidades disponibles de Android o Kotlin.
- Aumenté la cobertura de código de un 37% a un 81% realizando tests instrumentales y unitarios.
- Refactorización de código: aumentar la legibilidad y mejorar la estructura del mismo; documentación técnica y funcional; mejoras de fluidez y rapidez.
- Mejoré la seguridad e integridad de la aplicación realizando acciones tales como: encriptar información sensible del usuario, evitar la utilización de dispositivos modificados y ofuscación de código.
- Creé dos mocks de datos, uno de ellos estático y otro dinámico. Los realicé debido a las limitaciones para conectarse a los entornos de preproducción. Ambos escritos en Go.

Desarrollador Junior de Android

07/2019 - 12/2020

Desarrollador Becario de Android

02/2019 - 07/2019

IDIOMAS

Español • Inglés

HABILIDADES

Adaptabilidad

Android

Agile

Herramientas (Android Studio, Git, Jira)

Lenguajes (Kotlin)

Trabajo en equipo