









Contacto

-  Calle Estambul nº 7 28922 Alcorcón Madrid
-  635778489
-  alejandracasado97@gmail.com
-  github.com/AlejandraCasado
-  @alejandracasad0
-  Página web

Aptitudes

C#



Python



Java



JavaScript



C++



Español

Nativo



Inglés

B2



Alejandra Casado Ceballos

Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, titulación de la rama de la Ingeniería Informática. Mi perfil es completamente de programación, orientado a la inteligencia artificial y, en concreto, a la resolución de problemas de optimización combinatoria. Tengo capacidad de aprender y aplicar mis conocimientos al ámbito profesional. Actualmente estudiando el Máster en Investigación en Inteligencia Artificial de la Universidad Internacional Menéndez Pelayo.

Experiencia laboral

Becaria | Beca de colaboración

11/2020 hasta 06/2021

Departamento de Ciencias de la Computación, Arquitectura de Computadores, Lenguajes y Sistemas Informáticos y Estadística e Investigación Operativa
Universidad Rey Juan Carlos

La beca de colaboración ha estado destinada a mi integración en el grupo de investigación GRAFO (Group For Research in Algorithms for Optimization) dirigido por el profesor Abraham Duarte. Durante el desarrollo de esta beca, he participado activamente en el desarrollo e implementación de un algoritmo para resolver un problema de optimización combinatoria con aplicaciones prácticas en el ámbito de los videojuegos.

Becaria | Prácticas externas

02/2021 hasta 05/2021

Departamento de informática
Second Episode

Las prácticas desarrolladas en Second Episode se han dividido en dos fases. Por un lado, el desarrollo de un algoritmo de optimización para un problema de maximización de la diversidad multi-objetivo. Por otra parte, he participado en el desarrollo de un juego que tiene como objetivo enseñar a los clientes de la empresa a utilizar su página web.

Organización AdaByron

04/2021

Universidad Rey Juan Carlos

La organización del concurso nacional AdaByron ha consistido tanto en la creación de problemas de programación competitiva como en la revisión de problemas de compañeros.

Formación

09/2013 - 05/2015

Bachillerato en Ciencias tecnológicas

IES Aguadulce

09/2017 - 07/2021

Grado en Diseño y desarrollo de videojuegos

Universidad Rey Juan Carlos-Móstoles

Publicaciones

- Casas-Martínez, P. & Casado-Ceballos, A. & Sánchez-Oro, J. & G.Pardo, E. (2021). "Multi-Objective GRASP for Maximizing Diversity ". In: <https://www.mdpi.com/2079-9292/10/11/1232>, Electronics, 22 de mayo de 2021.
 - Índice: JCR
 - Factor de impacto: 2.412
 - Posición relativa: 125/266 (Q2)
- Casado, A. & Pérez-Peló, S. & Sánchez-Oro, J. & Duarte, A. (2022). "A GRASP algorithm with Tabu Search improvement for solving the maximum intersection of k-subsets problem". In: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10732-022-09490-8>, Journal of Heuristics, 14 de febrero de 2022.
 - Índice: JCI
 - Factor de impacto: 1.682
 - Posición relativa: 103/139 (Q3)

Congresos

- Casas-Martínez, P. & Casado-Ceballos, A. & Sánchez-Oro, J. & G.Pardo, E. (2021). "Un enfoque multi-objetivo para maximizar la diversidad". XIX Conferencia de la Asociación Española para la Inteligencia Artificial (CAEPIA 2021) 22-24 de septiembre de 2021 Málaga, España.
- Casado-Ceballos, A. & Pérez-Peló, S. & Sánchez-Oro, J. & Duarte, A. (2021). "Iterated Greedy para la resolución del problema de la máxima intersección de k-conjuntos". XIX Conferencia de la Asociación Española para la Inteligencia Artificial (CAEPIA 2021) 22-24 de septiembre de 2021 Málaga, España.

Madrid, 22 de junio de 2021