



Datos personales

07/01/2004
Vehículo Propio: Sí
CARDENAL MARTI 1 4 ALGEMESI (VALENCIA)
681917605
blamkha@etsinf.upv.es
lamallambaadr@gmail.com

Formacion reglada

Grado en Informática Industrial y Robótica
Universitat Politècnica de València
Situación: Cursando
Fecha inicio: 01/09/2022 -

Comentarios

Soy estudiante de Informática Industrial y Robótica, con una base en programación y en el uso de sistemas embebidos. Estoy en proceso de aprender y adquirir experiencia en el área de la automatización y la robótica aplicada a entornos industriales. Me interesa especialmente la transformación digital y la Industria 4.0, por lo que busco unas prácticas a partir de Enero de 2026 para seguir desarrollando mis habilidades y aportar entusiasmo y compromiso en proyectos reales.

Experiencia

XUQUER S.L.
Sector: Informática / Software / Consultorías Informáticas
PROGRAMADOR DE APLICACIONES INFORMATICAS
Desarrollo de sistemas de gestión de producción, incluyendo backend, frontend y bases de datos.
16/06/2025 - 19/12/2025

Idiomas

		Lectura	Escritura	Conversación
Valenciano	Sin título oficial	5/5	5/5	5/5
Castellano	Sin título oficial	5/5	5/5	5/5
Inglés	Sin título oficial	3/5	3/5	3/5
Árabe	Sin título oficial	2/5	2/5	5/5

Informática

ADA	2/5	ARDUINO	3/5
C++	3/5	FLEXSIM	3/5
Lenguaje C	3/5	Linux	2/5
MATLAB	2/5	PYTHON	3/5
SQL	3/5		

Reconocimientos y

Proyectos:

Otros

-Visión Artificial y Realidad Aumentada: Desarrollo de un sistema de detección y segmentación de objetos mediante YOLO, aplicado a la identificación de cajas reales con integración de elementos de realidad aumentada.

-Simulación de Líneas de Producción Automatizadas: Recreación de una línea de montaje automatizada para teléfonos móviles utilizando RoboDK, incorporando sensores, botones y control lógico de procesos.

-Modelado de Planta de Producción con AGVs: Diseño y simulación de una planta automatizada de producción de perfumes utilizando FlexSim, incluyendo gestión de AGVs, planificación de tiempos, rutas y prevención de colisiones.

-Desarrollo de Aplicaciones Interactivas: Creación de una interfaz gráfica funcional para un juego de "3 en raya" en lenguaje C utilizando Qt Creator, incluyendo funcionalidades de registro, autenticación, juego individual y multijugador, historial y estadísticas de partidas.

Competencias

Análisis y resolución de problemas

3/5

Diseño y proyecto

4/5

Pensamiento crítico

4/5

Aprendizaje permanente

5/5

** Estas competencias han sido autoevaluadas por la persona demandante*