

Jeziel Paladino

jezielpaladino@gmail.com | [linkedin.com/in/jeziel-paladino](https://www.linkedin.com/in/jeziel-paladino) | github.com/byjeziel

Desarrollador backend con 3 años de experiencia, desarrollé un sistema de prevención de fraudes para operaciones de transferencias asincrónicas, refactoricé y realicé la migración del token de Interbanking e ICBC. Como becario de TI, realicé mi primer short paper sobre visualización de datos en redes sociales y, actualmente soy docente ayudante en la facultad de informática de la UNLP. Mantengo una visión completa de cada proyecto, desde optimización y eficiencia en el código hasta planificación estratégica y análisis de riesgos. Los pilares que me guían son aprender, desarrollar y enseñar.

Experiencia

Desarrollador backend | ICBC – Pagos y B2B

2023 – Presente

Responsabilidades:

- Resolución de issues productivos.
- Implementación de nuevos módulos al sistema y normativas por el BCRA.
- Migraciones de productos a nuevas tecnologías y procesos.

Principales contribuciones:

- Desarrollo de funcionalidades para la prevención de fraudes.
- Contribuí en el proyecto de generación y validación de Token ICBC, del equipo de Cobros, Administración y Seguridad; desarrollando funcionalidades para integrarlo en el área de pagos.
- Migración del producto Débito Inmediato Pagos en aplicación monolítica a microservicios, y de tecnologías como Java 1.4 con JSP y Struts, a Java 1.8 y 17, Spring y Angular.

Desarrollador backend | ICBC - Multipay Core

2022 – 2023

La célula fue dividida en varios equipos, quedando en el área de Pagos y B2B

Principales contribuciones:

- Permitir pagos a proveedores dentro o fuera de ICBC superiores a \$100MM.

Desarrollador backend | Mobydigital

jul 2022 – Presente

Responsabilidades:

- Trabajar para el cliente de Mobydigital, ICBC Argentina.
- Realicé entrevistas técnicas a nuevos candidatos.
- Capacité en el bootcamp a nuevos trainees como mentor de backend.

Ayudante Alumno | UNLP - Facultad de Informática

mar 2023 – Presente

En Orientación a Objetos 2: Introducir conceptos fundamentales en la construcción de arquitecturas de software modulares, extensibles y reusables, a través de: Patrones de diseño, refactoring y frameworks. En Orientación a Objetos 1: Presentar formalmente el paradigma de orientación a objetos, sus características, ventajas y aplicaciones dentro del desarrollo de sistemas de software. Desarrollar prácticas concretas con lenguajes orientados a objetos. Establecer metodologías de análisis y diseño orientados a objetos.

Investigador | LIFIA - Facultad de Informática - UNLP

sept 2022 – 2024

- Investigación sobre el uso, utilización e integración de APIs de inteligencia artificial.

- Como becario de TI, redacté mi primer short-paper investigando sobre el uso de los datos de las redes sociales de mayor alcance, y su aplicación a una plataforma educativa de visualización de datos en diversos formatos.

Desarrollador backend | Mobydigital

dic 2021 – mar 2022

Principales contribuciones:

- Mejoré los tiempos de carga de la aplicación reduciéndolos en un 50% cambiando los datos enviados en las diferentes peticiones.
- Mejoré la legibilidad del código, agregando programación funcional. Además, capacité a compañeros que no habían utilizado programación funcional antes.
- Implementamos todo un sistema de scraping, para alimentar la aplicación con nuevos talentos diariamente

Publicaciones

Paladino, J. L., Lliteras, A. B., Gardey, J. C., & Grigera, J. (2023). AlfaDatizando: Visualización de contenido generado por usuarios de redes sociales. In *XXVIII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (CACIC)(La Rioja, 3 al 6 de octubre de 2022)*.

Educación

Licenciatura en Sistemas

ene 2020

Facultad de Informática - Universidad Nacional de La Plata

- Actualmente cursando el tercer año.
- Desarrollo de una biblioteca para C que ordena un archivo de texto de diferentes maneras (individual). Con el objetivo de profundizar en cuestiones de bajo nivel de los lenguajes.
- Desarrollo de una aplicación de gestión de vacunatorios con administradores, usuarios y vacunadores; utilizando CSS puro, React y FireBase (equipo). Con el objetivo de aprender sobre ingeniería de software (requisitos, presupuestos, gestión de riesgos, proyectos y metodologías.

Cursos

JavaScript

CoderHouse

- Creación de un carrito de compras utilizando JavaScript puro y almacenando los productos localmente.

Habilidades blandas

Liderazgo de equipos. Pensamiento crítico. Iniciativa para el trabajo en equipo. Empatía. Resiliencia. Comunicación. Organización. Dedicación.

Habilidades técnicas

Programación orientada a objetos (POO). Estructuras de datos. Algoritmos. Ingeniería de software. Patrones de diseño. Refactorización. Programación funcional. Ingeniería de requisitos. Metodologías ágiles. Scrum. Investigación y Desarrollo (I + D). Publicaciones académicas. Redacción técnica.

Tecnologías

Java. Spring Framework. Hibernate. JUnit. Mockito. JavaServer Pages (JSP). Java Servlet. JDBC. SQL. Oracle. MySQL. FireBase. Git. HTML5. CSS3. JavaScript. TypeScript. Angular.