

# Ferran Iglesias Barenys

## Ingeniero de software

### Contacto

ferranib00@gmail.com

(+34) 623999927

[GitHub](#)

08029, Barcelona

### Estudios

Grado en Ingeniería Informática en la  
Facultad de Informática de Barcelona, UPC.  
(Finalizando el TFG / pendiente de recibir el  
título)

### Experiencia profesional

#### Telespazio Ibérica

#### Programador junior

#### (convenio de prácticas)

1 año (noviembre de 2022 – actualidad)

### Objetivo

Estoy a punto de graduarme en la FIB. Me gusta programar  
y llevar a cabo proyectos de software en equipo.

Actualmente soy programador en prácticas en Telespazio  
Ibérica; donde llevo a cabo desarrollo web, y con quien he  
desarrollado mi TFG.

Cursé mi tercer año de carrera en Politecnico di Milano, en  
Italia; gracias al programa Erasmus.

Mi objetivo profesional siempre es aprender acerca de las  
tecnologías más prometedoras y las que se usan hoy en  
día; así como perfeccionar mi habilidad de desarrollo de  
proyectos.

### Idiomas

- **Español y catalán:** nativos
- **Inglés:** nivel alto escrito y hablado  
(nivel de C2)
  - Título: C1
  - Puntuación TOEFL:  
110 de 120
- **Italiano:** muy básico

### Lenguajes y tecnologías

#### Buenos conocimientos de:

- Java
- SQL y bases de datos  
(PostgreSQL, Oracle y  
SQL Server)
- Android y Kotlin
- Flutter y Dart
- C++
- C

#### Otras tecnologías utilizadas:

- Angular y TypeScript
- JavaScript, HTML y CSS
- .NET y C#
- Unity
- Spring y Spring Boot
- Ruby (on Rails)
- Python
- x86

### Fecha de nacimiento

29 dic 2000

### Nacionalidad

Española

### Otros conocimientos

- Git, Gitflow  
(y SVN)
- APIs REST
- Gestión de proyectos  
ágil (Scrum)

### Soft Skills

- Trabajo en  
equipo
- Implicación en  
los proyectos
- Perfeccionismo

## Proyectos relevantes

### Módulo de la aplicación web: *Apps Corporativas* (TFG)

#### Desarrollador full stack, diseñador de UX/UI

Aplicación web en Angular, Spring Boot (Java), y SQL Server, Organizada en microservicios; interna de Telespazio Ibérica. Módulo de la aplicación proyectado y desarrollado para mi TFG en la FIB.

Septiembre de 2023 – actualidad

### Aplicación web: *SCL (sistema de comparación de liquidaciones)*

#### Programador full stack junior: desarrollo de funcionalidades y bugfixes

Aplicación web en Spring (Java) y Oracle. Para el cliente Naturgy, en Telespazio Ibérica.

Septiembre – noviembre de 2023

### Aplicación web: *Interfaz SIE*

#### Programador backend junior: desarrollo de funcionalidades y bugfixes

Aplicación web en .NET y Oracle siguiendo el patrón MVC, que interactúa con agentes externos usando SOAP. Para el cliente Enel (Endesa), en Telespazio Ibérica.

Noviembre de 2022 – febrero de 2023

### Migración de la base de datos de *Interfaz SIE* de Oracle a PostgreSQL

#### Programador backend junior

Traducción manual de scripts PL/SQL a scripts PL/PgSQL; en Telespazio Ibérica.

Febrero – marzo de 2023

### Red social para organizar y unirse a actividades al aire libre de forma segura durante la pandemia: *OFF-Home*

#### Desarrollador frontend

Aplicación para Android desarrollada con Kotlin, con backend desarrollado con JavaScript; en un equipo formado por 4 programadores frontend y 3 programadores backend usando metodología Scrum y Gitflow. También utiliza Firebase para la autenticación de usuarios. Desarrollada para la asignatura *Proyecto de la Ingeniería del Software* en la FIB, UPC.

Febrero - junio de 2021

[Repositorio del frontend en GitHub](#)

[Proyecto completo en GitHub](#)

[Gestión del proyecto Scrum en Taiga](#)

## **Red social para compartir experiencias sobre viajes: *Wanderer***

### **Desarrollador**

Aplicación cross-platform (para Android, iOS y web), desarrollada con Flutter y Dart en un equipo de dos personas, para la asignatura *Design and Implementation of Mobile Applications* en la universidad Politecnico di Milano, Italia. Utiliza Firebase para el backend.

Diciembre de 2021 - febrero de 2022

[Repositorio en GitHub](#)

## **Videojuego de racing para PC y Mac: *Formula Craft***

### **Programador**

Videojuego para PC y Mac desarrollado con Unity y C# en un equipo formado por 4 programadores y 2 diseñadores para la asignatura *Videogame Design and Programming* en la universidad Politecnico di Milano, Italia.

Octubre de 2021 - febrero de 2022

[Página del release](#), [Repositorio en GitHub](#)

## **Aplicación web: Clon de Hacker News**

### **Programador**

Aplicación web desarrollada con Ruby on Rails en un equipo de 5 programadores, siguiendo el patrón MVC. Cuenta con una API REST documentada en YAML. Desarrollada para la asignatura *Aplicaciones y Servicios Web* en la FIB, UPC.

Febrero - mayo de 2021

[Repositorio en GitHub](#)

## **Juego de resolver Kakuros**

### **Desarrollador**

Programa de escritorio desarrollado con Java en un equipo de 4 personas para la asignatura *Proyecto de Programación* en la FIB, UPC.

Octubre de 2020 - enero de 2021

[Repositorio en GitHub](#)

## **Simulador a medida para medir la producción de naranjas en un campo**

### **Programador**

Proyecto desarrollado en Python en un equipo de dos personas para la asignatura *Simulación* en la FIB, UPC.

Mayo - junio de 2021

[Repositorio en GitHub](#)