



Javier Álvarez Cáceres

Fecha de nacimiento: 20/07/2000

Nacionalidad: Española

Género: Masculino

CONTACTO

📍 Carrer de l'Abat Escarré nº30
2o - 1a,
08830 Sant Boi de Llobregat,
España

✉ javier.alca.2000@gmail.com

☎ (+34) 610817878

(+34) 936307739

🌐 <https://jac-portfolio.netlify.app/>

🌐 **LinkedIn:** <https://www.linkedin.com/in/jb2dev/>

EXPERIENCIA LABORAL

17/10/2021 – 21/10/2021 – Barcelona, España

React App - MyPortfolio

Javier Álvarez Cáceres

Creación de mi portfolio personal mediante ReactJs, donde se puede apreciar una breve descripción sobre mi, las tecnologías que más he usado o las que conozco y mis proyectos.

Tareas a desarrollar:

Crear la maquetación/diseño de la web

Creación de componentes personalizados (React Component)

Uso de diferentes tipos de Hooks

Creación de un Formulario + EmailJS para recibir mails con la información del formulario

Uso de la librería Material-UI para el uso de componentes (NavBar, Snackbar, Drawer, Card, Container, Grid,...) y iconos

Uso de librerías para añadir dinamismo a la web (Scroll, Animaciones,...)

Web Link:

<https://jac-portfolio.netlify.app/>

GitHub Link:

<https://github.com/JB2DEV/React-Portfolio>

10/05/2021 – 06/06/2021 – Barcelona, España

Mobile App (Flutter/Dart) - MyJDMCar

Javier Álvarez Cáceres

Creación de una mobile app mediante tecnología híbrida con el framework Flutter. La función básica de la aplicación, es la gestión de las modificaciones o mejoras que realizas a un vehículo. Además, sirve como app informativa, ya que te especifica todas las características de los componentes que tu seleccionas.

Tareas a desarrollar:

Definir la estructura de la app

Creación de modelos E-R(Entidad Relación)

Creación de diagramas (Clases, Casos de uso)

Creación de la Base de Datos Relacional

Entorno de desarrollo de BBDD mediante Docker

Desarrollar y maquetar distintos componentes con Flutter (Material UI)

Manejar el estado de la app con Providers

Conexión del frontend al backend de la app (REST API)

Controlar las distintas versiones del código con Git

Uso de diferentes librerías de la comunidad

Documentación del código desarrollado

Mantener la seguridad de los datos de los usuarios

Creación de un sistema de recuperación de contraseña

Uso de tokens de sesión

GitHub Link:

<https://github.com/JB2DEV/MyJDMCar>

04/01/2021 – 28/04/2021 – Barcelona, España

Mobile Developer

Abalit Technologies

Definir la estructura de una mobile app

Desarrollo y maquetación de componentes con Flutter

Manejar el estado de la app (Provider, BLOC,...)

Conexión al backend de apps (REST API)

Creación de modelos E-R(Entidad Relación)

Creación de diagramas (Clases, Casos de uso)

Controlar las distintas versiones del código con Git

Uso de diferentes librerías de la comunidad

Documentación del código desarrollado

COMPETENCIAS DE IDIOMAS

LENGUA(S) MATERNA(S): Castellano | Catalán

OTRO(S) IDIOMA(S):
inglés

Comprensión auditiva	Comprensión lectora	Producción oral	Interacción oral	Expresión escrita
B1	B1	A2	A2	B1

EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

01/06/2021 – ACTUAL

React: De 0 a Experto

Udemy

React a profundidad

Hooks y Hooks personalizados

Functional Components

HOC - higher-order components

Context API

Redux

MERN - Mongo + Express + React + Node

Router

SASS

Bootstrap

Mongoose

JWT y su re-validación

Encriptación de contraseñas

Google Sign-in

Autenticación personalizada

Unit Test

Pruebas especializadas en cada aplicación terminada

Despliegues a producción

Enzyme

Jest

React Testing Library

Mocks
Animaciones en componentes
History
QueryStrings
Heroku y Heroku Logs
Git y Github
Redux DevTools
React DevTools

Campo(s) de estudio

- Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) : *Desarrollo y análisis de software y aplicaciones*

<https://www.udemy.com/>

15/09/2019 – 08/06/2021 – Passeig de les Mimosos, 18, Sant Boi de Llobregat, España

Ciclo Formativo de Grado Superior: Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM)

Institut Marianao

Configurar y explotar sistemas informáticos, adaptando la configuración lógica del sistema según las necesidades de uso y los criterios establecidos.

Aplicar técnicas y procedimientos relacionados con la seguridad en sistemas, servicios y aplicaciones, cumpliendo su plan de seguridad.

Gestionar bases de datos, interpretando su diseño lógico y verificando la integridad, la consistencia, la seguridad y la accesibilidad de los datos.

Gestionar entornos de desarrollo adaptando su configuración en cada caso para permitir el desarrollo y el despliegue de aplicaciones.

Desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos utilizando lenguajes, librerías y herramientas adecuados a las especificaciones.

Desarrollar aplicaciones implementando un sistema completo de formularios e informes que permitan gestionar de forma integral la información almacenada.

Integrar contenidos gráficos y componentes multimedia en aplicaciones multiplataforma, utilizando herramientas específicas y cumpliendo los requerimientos establecidos.

Desarrollar interfaces gráficas de usuario interactivas y con la usabilidad adecuada, utilizando componentes visuales estándar o implementando componentes visuales específicos.

Participar en el desarrollo de juegos y aplicaciones en el ámbito del entretenimiento y la educación empleando técnicas, motores y entornos de desarrollo específicos.

Desarrollar aplicaciones para teléfonos, PDA y otros dispositivos móviles empleando técnicas y entornos de desarrollo específicos.

Crear ayudas generales y sensibles al contexto, utilizando herramientas específicas y integrándolas en sus correspondientes aplicaciones.

Crear tutoriales, manuales de usuario, de instalación, de configuración y de administración, utilizando herramientas específicas.

Empaquetar aplicaciones para distribuir preparando paquetes autoinstalables con asistentes incorporados.

Desarrollar aplicaciones multiproceso y multihilo utilizando librerías y técnicas de programación específicas.

Desarrollar aplicaciones capaces de ofrecer servicios en red utilizando mecanismos de comunicación.

Participar en la implantación de sistemas ERP-CRM evaluando la utilidad de cada uno de sus módulos.

Realizar planes de pruebas verificando el funcionamiento de los componentes software desarrollados, según las especificaciones.

Desplegar y distribuir aplicaciones en diferentes ámbitos de implantación verificando el comportamiento y realizando las modificaciones necesarias.

Establecer vías eficaces de relación profesional y de comunicación con sus superiores, compañeros y subordinados, respetando la autonomía y las competencias de las diferentes personas.

Liderar situaciones colectivas que se puedan producir, haciendo de mediador en conflictos personales y laborales, contribuyendo al establecimiento de un ambiente de trabajo agradable, actuando en todo momento de forma respetuosa y tolerante.

Campo(s) de estudio

- Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) : *Desarrollo y análisis de software y aplicaciones* | *Diseño y administración de redes y bases de datos*

<https://www.institutmariaao.cat/index.php?lang=ca>

16/10/2020 – 30/12/2020

Curso básico del Framework: Flutter

Udemy - Fernando Herrera

Dart

JSON

Widgets

PageViews

InfiniteScrolls

Pull to refresh

State Management

Forms

Modelos

Providers

Patrón Bloc

Streams

Futures

Tokens

Firebase

SQLite

CRUD

Firebase REST API y REST Auth

Notificaciones Push

Shared Preference

Cámara

Galería de imágenes

Maps API

Librerías externas

Despliegues en la AppStore

Despliegues en la PlayStore

Generación de APKs

Campo(s) de estudio

- Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Aprobado | <https://www.udemy.com/>

COMPETENCIAS DIGITALES

Redes Sociales / Identificar necesidades y recursos digitales /
Tratamiento de la información / Interacción a través de tecnologías
digitales / Resolución de problemas

Habilidades Blandas

Trabajo en equipo / Adaptabilidad y Flexibilidad / Proactividad y
compromiso / Gestión y organización del tiempo / Puntualidad / Res-
ponsabilidad en el trabajo / Tolerancia a la presión

PERMISO DE CONDUCCIÓN



Permiso de conducción: B