



Jose Domingo Castro Crespo

Desarrollador de aplicaciones móviles

SOBRE MÍ

Soy un programador con ganas de seguir aprendiendo y superando retos cada día con más de un año de experiencia en el sector.

La pasión por la tecnología y la curiosidad de entender el funcionamiento de la misma me llevó a estudiar el grado y el máster en Ingeniería de Telecomunicaciones. Durante esos años aprendí y comprendí el funcionamiento de muchas tecnologías y, con el TFG y TFM descubrí mi pasión: el desarrollo de aplicaciones móviles. Desde entonces, no he parado de practicar día tras día para mejorar como desarrollador móvil, sobre todo centrado en Android.

CONTACTO

+34 626 53 99 26

jdccmobile@gmail.com

<https://www.linkedin.com/in/josedcastro/>

<https://github.com/jdccMobile>

EXPERIENCIA LABORAL

Programador Junior

Grupo Quiter | Mayo 2022 - Actualidad

Empresa de producto en la que me formo parte del equipo que se encarga de la creación y actualización de funcionalidades y la gestión de una base de datos NoSQL.

Árbitro de fútbol

Federación Cantabria de Fútbol | Enero 2017 - Abril 2019

Durante esta etapa mejoré mi inteligencia emocional, el trato con diferente tipos de personalidades y el trabajo en equipo.

FORMACIÓN

Máster en Ingeniería de Telecomunicación

Universidad de Cantabria | 2022

Grado en Ingeniería de Telecomunicación (Telemática)

Universidad de Cantabria | 2020

Programación de aplicaciones para Android con Kotlin

Udemy | 2022

Flutter: Tu guía completa de desarrollo para IOS y Android

Udemy | 2023

Flutter Intermedio: Diseños profesionales y animaciones

Udemy | 2023

TECNOLOGÍAS

Kotlin
Dart
Flutter
Android Studio
GitHub
Java
Linux
C
UniBasic
Python

IDIOMAS

Español
Nativo

Inglés
B2 | Escuela Oficial de Idiomas

Alemán
B1 | Escuela Oficial de Idiomas

PORTAFOLIO DE APLICACIONES

Memento - Citas estoicas diarias

App desarrollada con Kotlin y utiliza: Clean Architecture, MVVM, Dagger Hilt, ViewBinding, Cloud Firestore, Room, DataStore Preferences, Admob, GitHub Flow y notificaciones diarias .

Con esta aplicación recibirás cada día una cita diaria y, si quieres poder verla siempre, puedes guardarla en favoritos. Las citas están almacenadas en Cloud Firestore.

Se encuentra en la Play Store: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jdccmobile.memento>

id=com.jdccmobile.memento



PokeCombat

App desarrollada con Kotlin y utiliza: Clean Architecture, MVVM, Dagger Hilt, ViewBinding, DataStore Preferences, GitHub Flow y retrofit (PokeAPI).

Esta app te permite escoger el pokémon que quieras de la Pokédex para luchar contra pokemons elegidos al azar. El objetivo es acumular el mayor número de victorias posibles. En los combates se puede atacar, esquivar o cargar un ataque más fuerte y cada pokémon tiene sus propios stats de ataque y vida.

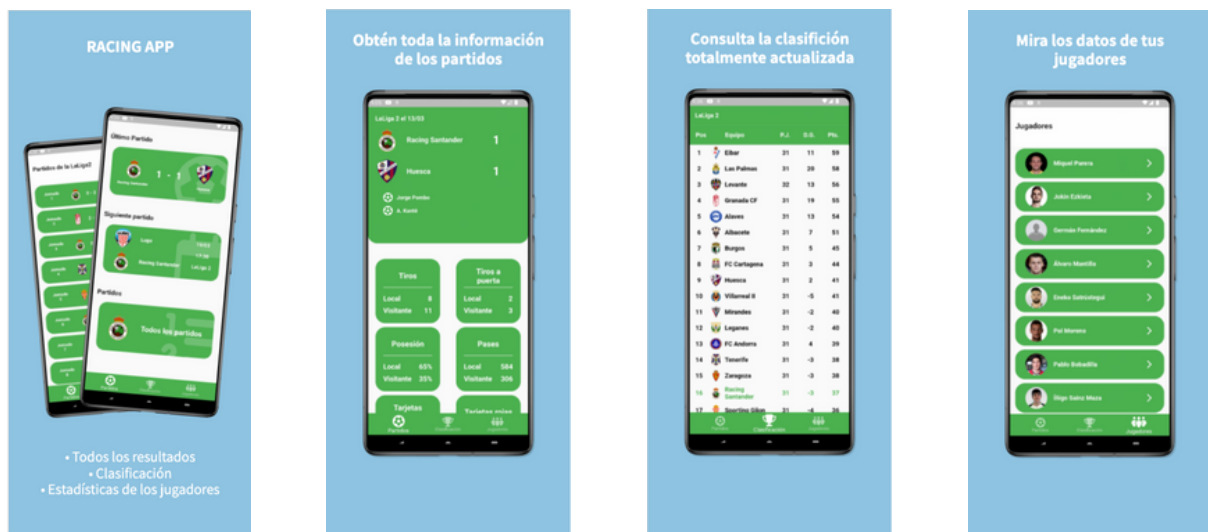


Racing App

App desarrollada con Flutter que consume datos de la API "API-FOOTBALL" y utiliza slivers para mejorar la interfaz de usuario.

Otros paquetes utilizados: provider, http y persistent bottom nav bar.

Con esta app puedes ver de forma rápida el último y el siguiente partido de tu equipo. También, puedes ver todos los partidos con sus estadísticas y sus goles, la clasificación y los jugadores que componen tu equipo favorito. Todo ello actualizado partido a partido.



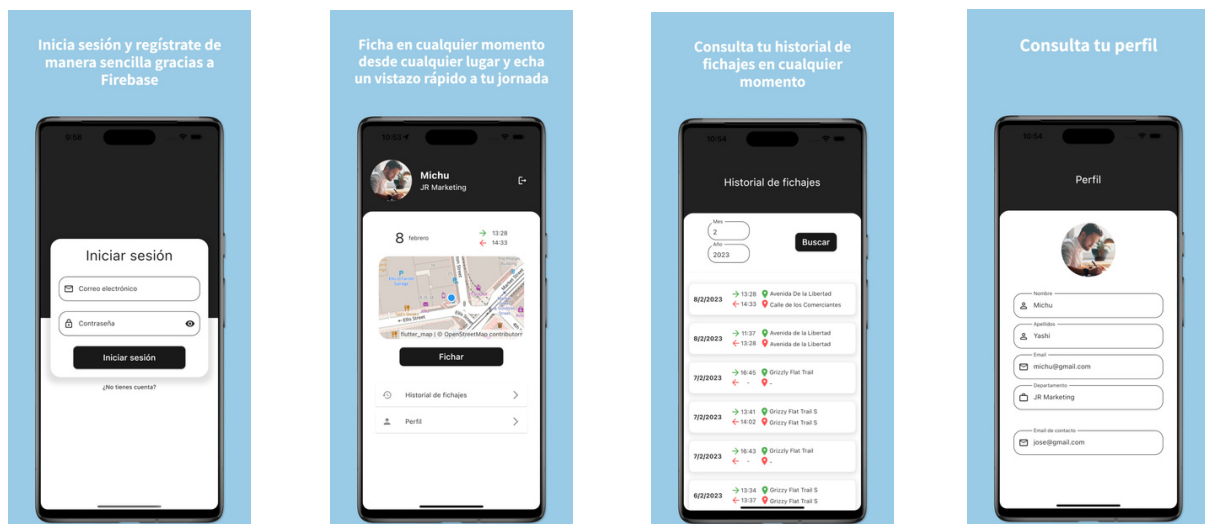
JR Clock (Fichaje de empleados)

App desarrollada con Flutter y utiliza: Authentication, Cloud Firestore y Storage de Firebase.

Otros paquetes utilizados: provider, flutter map, flutter secure storage, geocoding, geolocate, flutter native splash y flutter launcher icons.

Con esta aplicación los trabajadores se pueden fichar desde cualquier lugar y consultar su historial de fichajes en cualquier momento. Para ello, solo tienen que registrarse. En los fichajes se tiene en cuenta la calle, la hora y el día de entrada y salida.

Futuras implementaciones: gestión de vacaciones, calendario, ver compañeros conectados...

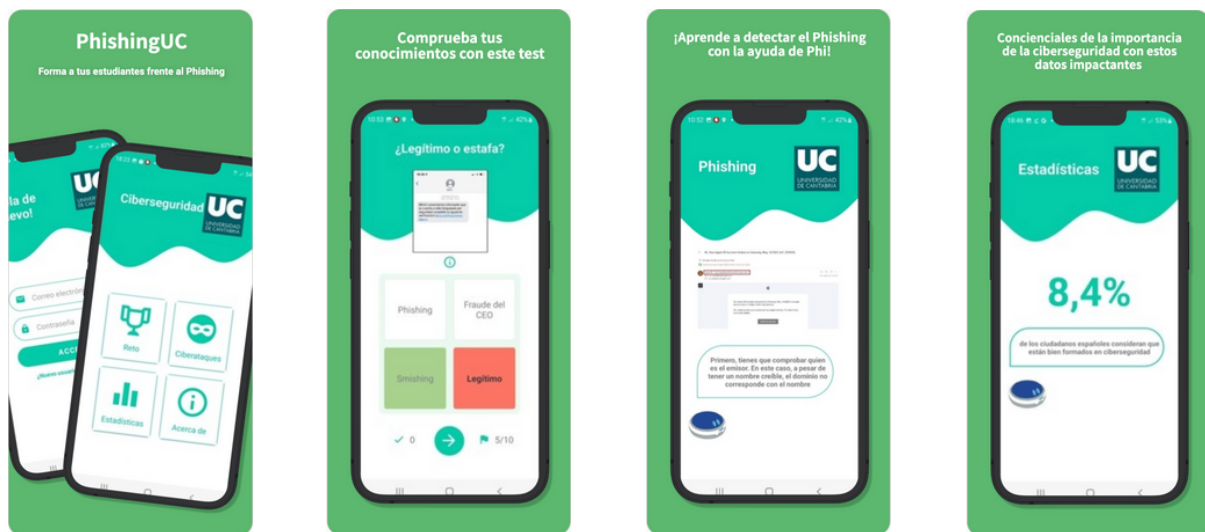


PhishingUC

Aplicación desarrollada como TFM que obtuvo la calificación de Matrícula de Honor.

Está desarrollada con Kotlin y utiliza Cloud Firestore de Firebase.

Esta app busca concienciar y formar a los estudiantes para poder detectar el phishing. Tiene un apartado donde se les informa de los tipos de ciberataques, otra en la que se muestran datos impactantes sobre el phishing y otra que consiste en un test para que comprueben sus conocimientos en ciberseguridad. Además, se complementa con Gophish para realizar una campaña de phishing controlada a los estudiantes registrados en la app.



Atrápame, si puedes...

Aplicación desarrollada con Kotlin.

Se trata de un juego contrarreloj que consiste en encontrar al rey en cada uno de los diferentes niveles. Cada partida es única, ya que la distribución de las casillas y de las piezas se generan de forma aleatoria al comienzo de cada nivel. Por cada nivel se le da tres segundos extras al usuario y se añade una casilla más, aumentando la complejidad.

