



**JOSUÉ
DURAND
PEBE**
74894179



BALCON DEL RIMAC MZ L LOTE
12



JOSUE.DURAND8@GMAIL.COM



978342756



[MI LINKENDIN](#)

[MI GITHUB](#)

EDUCACIÓN SUPERIOR

INGENIERIA DE SISTEMAS, 2019. ACTUALMENTE
Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

INGLES INTERMEDIO 08
Fase Avanzada Icpna.

**CARRERA COMPUTACIÓN Y SOLUCIONES
INFORMÁTICAS**
I.E.S. Cibertec

CURSO ANDROID AVANZADO
Academia Moviles.

CURSO EXCEL AVANZADO
I.E.T. Avansys.

EXPERIENCIA -LABORAL

FREELANCER | SOFTWARE DEVELOPER

Desde febrero del 2018 – Actualmente
Desarrollo de aplicaciones móviles con Android Nativo.
usando arquitecturas MVC y MVVM. Desarrollo de App
ios/Android - Usando el Framework Flutter desarrollo

CSTI | SOFTWARE DEVELOPER

Octubre 2018 - Junio 2019

Desarrollo una app para Administrador donde puede gestionar una reserva, asimismo pagarlo por medio de pago efectivo, utilizó el framework “Flutter”, el lenguaje de programación es Dart, con una arquitectura Bloc, asimismo el backend utilizamos Java, Hibernate, Spring Boot, Spring, Maven, para hacer las pruebas del REST usamos swagger y la BD que usamos es PostgreSQL.

**CAPACITASOFT | SOFTWARE
DEVELOPER**

Noviembre 2017 - Setiembre
2018

Desarrollo de un carrito de
compras, usando arquitectura
MVC, una BD en MYSQL y
servicios rest en PHP.

**I.E.E. MARIA PARADO DE BELLIDO | SOPORTE
TÉCNICO**

Mi función es encargarme de la tecnología del colegio, de la sala de
computación, aula audiovisual, darle un mantenimiento adecuado.

**CAPACITASOFT | SOFTWARE
DEVELOPER**

**INSTITUTO AVANSYS |
SOFTWARE DEVELOPER**
Desarrollo de una Intranet que
fue desarrollada en Laravel
Framework de PHP.



PROYECTOS

- **ANDROID / IOS APP - RESERVA DE CANCHAS (CLIENTE) - PROCESO**

Estamos usando metodología SCRUM, Flutter como Framework, como Backend Java y PostgreSQL.
Arquitectura Bloc

- **ANDROID / IOS APP - ADMIN DE CANCHAS (ADMIN) - TERMINADO**

Estamos usando metodología SCRUM, Flutter como Framework, como Backend Java y PostgreSQL.

El App Admin puede generar reportes del consumidor, hacer reservas, pagarlo por medio de pago
efectivo, visualizar horas disponibles, y todo lo relacionado con administrar la cancha deportiva.

- **ANDROID / JAVA - APP MAPS GOOGLE (FREELANCE)**

Utilicé una SCRUM para este proyecto, el objetivo de la app es capturar geo posiciones y guardarlos en
una BD interno (SQLite) y posteriormente cuando se tenga internet hacer la sincronización al servidor.

- **ANDROID / IOS APP - FILTRO DE FOTOS (FREELANCE)**

Tomar foto o elegir foto de galería y colocar marco, overlay, sticker, emoticones.

Se está implementando metodología SCRUM. El desarrollo es de forma nativa Android (java) and IOS
(Swift). Implementamos pasarela de pago Culqui. La Web con Angular. (En desarrollo).

- **ANDROID APP - SISTEMA DE CARRITO DE COMPRAS**

Utilice una metodología Ágil, el lenguaje es Android Studio con una base de datos MySQL y una Web
Service desarrollado en PHP. Usé pasarela de pagos PayPal. Arquitectura MVVM.

- **ANDROID APP - SISTEMA (CENTRALIZACIÓN Y GESTIÓN DE RECIBOS)**

Implementé PMI y Android Studio para desarrollar este proyecto con Sqlite como base de datos.
Arquitectura MVVM.

- **SISTEMA PARA SASTRERÍA**

Utilice la metodología RUP con el lenguaje UML para hacer el Análisis del Sistema. Para el gestor de Base de Datos utilizamos SQL SERVER 2014 y con el lenguaje de programación Visual Basic.