

Juan Manuel Carretero Ávila

Desarrollador de software

Perfil

Dirección

Jerez de la Frontera, España

Email

juanmcasper5@gmail.com

Teléfono

611449188

LinkedIn

<https://www.linkedin.com/in/juan-manuel-carretero-ávila/>

GitHub

<https://github.com/JuanManuelCarretero>

WWW

<https://juanmanuelcarretero.github.io>

Habilidades

Lenguajes de Programación: C++, C#, Java, Python, HTML+CSS+Javascript, Bash...

Nivel alto de inglés, C1

Uso de programas como Unreal Engine y Unity,

Flexibilidad y responsabilidad

Trabajo en equipo

Capacidad de concentración y adaptación a nuevos entornos

Estudiante con su grado finalizado que le gusta enfrentarse a retos con el objetivo de aprender todo lo posible. También suelo participar en gamejams y eventos relacionados con el mundo de los videojuegos para conocer a nuevos desarrolladores.

En mis prácticas desarrolle habilidades como manejo de repositorios usando Github y Docker, donde aprendí a comunicarme por Slack y de manera remota realice las distintas tareas que se me asignaban con reuniones semanales donde el equipo ponía al día con los problemas y soluciones que habían realizado durante los días y tras la reunión, su posterior integración al repositorio. Desarrolle tanto cambios del software en el frontend como en el backend, añadiendo nuevas funcionalidades y ejercicios para los alumnos de Jderobot.

Experiencia

2021-04

- 2021-09

Desarrollador de software

Jderobot- Robotics Academy, Madrid, España

Objetivos desarrollados en la empresa:

-Contribuir con mejoras en el software usando tecnologías Docker y Github.

-Presentar soluciones y ejecutarlas a la hora de mejorar la interfaz web y nuevas funcionalidades.

-Encargado de realizar testing de funcionalidades de otros desarrolladores y probarlo para validar los cambios en el repositorio.

Educación

2017-09

Informática (ETSII), Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Universidad Rey Juan Carlos, Móstoles (Madrid)

2019-09

- 2020-04

Programación competitiva, Curso

Universidad Rey Juan Carlos, Móstoles, Madrid

Proyectos

2020-11

- 2021-01

Game Design, Técnico de Sonido y Marketing

Gem Fever

Aún siendo un videojuego, es un gran ejemplo donde se consiguió hacer un videojuego responsive tanto en PC como en dispositivos móviles y tabletas con conexión multijugador y servidor.

2021-01

- actualmente

Desarrollador y Artista

Aplicación móvil de control parental gamificada

Actualmente estoy desarrollando una app móvil que aporte las tecnologías actuales presentes en una app común de control parental (Geolocalización, acceso de apps...) de una manera gamificada.