



Nicolás

Barona Riera

SOBRE MÍ

Estudio ingeniería informática en la Universitat Politècnica de Valencia. Llevo programando desde los 12 años y es una de las cosas que más disfruto. Ahora mismo estoy buscando hacer prácticas en empresas para obtener experiencia laboral.

FORMACIÓN

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Universidad Politécnica de Valencia,
Valencia (Valencia)
2021 - Actualidad

BACHILLERATO CIENCIA

IES Peset Aleixandre,
Paterna (Valencia)
2020 - 2021

CURSO DE PROGRAMACIÓN EN UNITY

ESAT,
Valencia (Valencia)
2018

EXPERIENCIA

FREELANCER

Marcelo Daniel Pizzini, Autónomo

Abril 2020 - Septiembre 2021

Trabajé durante aproximadamente un año y medio con un autónomo, con el objetivo de que le ayudara a programar un juego pequeño en Unity. Mi papel en el proyecto fue organizar todo y gestionar el proyecto, a parte de programar la gran mayoría del código.

GAMEJAMS Y CODEWARS



Septiembre 2023 - Actualidad

Parte de mi tiempo libre lo he dedicado a programar tanto videojuegos, en GameJams como MicroJam o 7DRL, y a resolver problemas en Codewars y en eventos como Advent of Code junto a amigos en la universidad.

DATOS

-  7 de abril 2004
-  622 43 65 12
-  nbaronariera@gmail.com
-  <https://www.linkedin.com/in/nicol%C3%A1s-barona-riera-6227a1158>
-  Carrer de Montserrat 3,3, 46025, Valencia

ENLACES

-  <https://github.com/Luubstar>
-  <https://www.codewars.com/users/Luubstar>

HABILIDADES

- Programación en lenguajes orientados a objetos (C#, Java), funcionales (Haskell) y de script (Javascript y Typescript)
- Conocimiento avanzado de Unity
- Conocimiento avanzado de Github
- Conocimiento básico de bases de datos relacionales y no relacionales
- Buena capacidad de resolución de problemas, trabajo en equipo, autoaprendizaje y gestión de proyectos

IDIOMAS

- Español nativo
- Título Inglés A2
- Inglés y Valenciano B2 independiente

PERMISO DE CONDUCIR

- B
- AM

PROYECTOS

JAVA TEXT ENGINE

Enero 2023 - Mayo 2023

En 2023 desarrollé durante el 2º cuatrimestre de mi carrera un pequeño motor de texto programado en java, que puede ser ejecutado en una terminal como Kitty.

Este motor permite la creación de menú, configuración de controles, y mostrar una pantalla con colores en RGB usando texto.

Enlace: <https://github.com/Luubstar/JTextEngine>

SIMULADOR DE FLÚIDOS SIMPLE

Enero 2023 - Mayo 2023

Utilizando mi proyecto anterior, y como demostración de su funcionalidad, creé un pequeño simulador que de forma muy simple simula fluidos.

Tiene un editor de mapas integrado y es fácilmente ampliable.

Enlace: <https://github.com/Luubstar/FluidSim>

SIMULADOR DE RADIO

Enero 2023 - Mayo 2023

A finales de año empecé a trabajar en una aplicación cuya intención es simular la emisión y recepción de música como si de una radio se tratara

El proyecto consta de dos ejecutables, un emisor y un receptor. El emisor puede configurar qué canciones y en qué frecuencia se emiten

Enlace: <https://github.com/Luubstar/JTextEngine>