

# ANDY LEDESMA GARCÍA

## Científico de la Computación

@ andy.ledesma.garcia@gmail.com    +971 58 247 2016    Dubái, Emiratos Árabes Unidos  
@andy\_ledesma\_garcia    andylg    MakeMake23



## EXPERIENCIA

### Desarrollador Web3 Full-stack y CTO

#### Token Fleet

📅 Dic 2024 – Mayo 2025    📍 Dubái, EAU    ⌚ Tiempo completo

- Trabajé en crear la plataforma Token Fleet (<https://tokenfleet.io>).
- Trabajé en implementar una DApp integrada con un servicio de KYC para que los usuarios compren acciones de carros.
- Implementé un control de acceso multifirma para los administradores.
- Implementé un protocolo de liberación de NFT basado en códigos QR para dar acceso temprano a ciertas funcionalidades de la plataforma.
- Empleé MongoDB para el almacenamiento/caché de datos.
- Trabajé en crear paneles interactivos para la cartera de inversiones de los usuarios y las funciones administrativas.

Stack: Solidity, Foundry, Golang, MongoDB, TypeScript, Next.js.

### Desarrollador Solidity y Líder de Equipo

#### Fusyona

📅 Ene 2023 – Dic 2024    📍 Habana, Cuba    ⌚ Tiempo completo

- Implementé un *exchange* descentralizado basado en Uniswap V2.
- Implementé un mercado de NFTs.
- Implementé una preventa de *tokens* ERC-20.
- Estuve al frente y asistí de cerca al resto del equipo de desarrolladores.

Stack: Solidity, Hardhat, TypeScript.

### Desarrollador Android

#### Hospital Book Project

📅 Ago 2022 – Ene 2023    📍 Habana, Cuba    ⌚ Tiempo parcial

- Hice una primera versión de una aplicación de Android para mostrar un libro sobre medicina que se encuentra encriptado.
- Publiqué la aplicación en el sitio cubano Apklis para venderla.
- Lancé una segunda versión que permite la integración de la aplicación con la pasarela de pago cubana Transfermóvil.

Stack: Kotlin, Java.

### Desarrollador Full-stack

#### BeRichCuban

📅 Ago 2019 – Mar 2021    📍 Habana, Cuba    ⌚ Tiempo parcial

- Implementé gran parte del *front-end* y *back-end* de dos aplicaciones web.

## MI FILOSOFÍA DE VIDA

*"Hoy mejor que ayer.  
Mañana mejor que hoy..."*

## HABILIDADES TÉCNICAS

Lenguajes de Programación

Solidity

Golang

TypeScript

C#

Python

JavaScript

C

x86 assembly

Kotlin

C++



Frameworks, Herramientas y Tecnologías

EVM

Foundry

Hardhat

.NET

gRPC

Blazor

EF Core

Next.js

Docker

Git

Github

Azure DevOps

Bootstrap

Otras

Programación

Matemáticas

Estructuras de Datos

Algoritmos

Desarrollo Back-end

Desarrollo Blockchain

Lógica

Diseño de Bases de Datos

Código Legible

## HABILIDADES SOCIALES

Team Leading

Colaboración

Aprendizaje Rápido

Solución Rápida

Comunicación

Trabajo Duro

Detallista

## LENGUAJES

Español



Inglés



- Trabajé en la integración con la API de pago de Payeer para cobrar los servicios de un sitio web.
- Conecté la API de Instagram a una página web que permitía la gestión de likes y seguidores.
- Aprendí a trabajar en equipo utilizando tecnologías como Git, Azure DevOps, Github y Teams.

Stack: C#, ASP .NET Core, EF Core, Razor, Blazor, JavaScript, Bootstrap, Docker.

## FORMACIÓN ACADÉMICA

Lic. en Ciencias de la Computación

**Universidad de La Habana**

📅 Sep 2018 – Dic 2022 📍 Habana, Cuba

Labor de curso relevante:

- Hyperledger Fabric para Desarrolladores
- Sistemas Distribuidos
- Estructuras de Datos y Algoritmos
- Simulación
- Inteligencia Artificial
- Aprendizaje de Máquina
- Bases de Datos
- Ingeniería de Software
- Compilación
- Lenguajes de Programación

Actividades extracurriculares:

- Investigación sobre la Búsqueda de Vecindad Infinitamente Variable para el Problema de Enrutamiento de Vehículos.
- Asistente de profesor durante todo un año.

Título de Bachiller

**IPVCE Vladimir Ilyich Lenin**

📅 Sep 2014 – May 2017 📍 Habana, Cuba

- Vinculado a concursos de programación en C++ desde el primer año.
- Integrante de la preselección nacional de concursos internacionales de programación desde el segundo año.
- Desarrollé una aplicación en Python para evaluar a los concursantes de Química.

## PROYECTOS

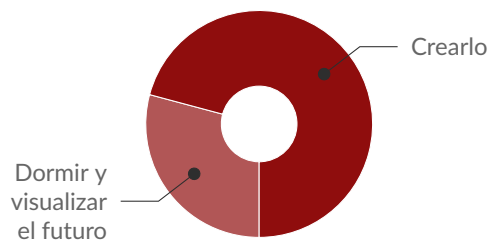
Implementación de un Sistema de Votación Representativa sobre Quorum

**Universidad de La Habana**

📅 Mar 2022 – Dic 2022

- Se diseñó un contrato inteligente para respaldar un sistema de votación representativa.
- Los votos se asignan de manera justa a los candidatos en un ciclo de votación.
- Se obtiene un solo ganador aplicando el Método de Desempate Instantáneo.
- El ganador se calcula con una complejidad temporal de  $O(n \log n)$ .
- El contrato se desplegó en una red Quorum.

## UN DÍA DE MI VIDA



## REFERENCIAS

**Jorge Alejandro Reyes González**

@ Hospital Book Project

✉ jorgealejandroreyes70@gmail.com

Doctor y escritor.

“Al escribir mi segundo libro deseé venderlo digitalmente convertido en una aplicación, para este trabajo contraté a Andy Ledesma García. Aparte de cumplir mi pedido a tiempo y de manera eficaz, estuvo en contacto todo el tiempo brindando nuevas ideas y sugerencias para que mi aplicación quedase lo mejor posible. Es de admirar su ingenio, su capacidad y su disciplina a la hora de trabajar, pues no es alguien que se limita a lo que piden, él va mucho más allá. No dudaría en volverlo a contratar si se diera la ocasión.”

**Dr.C. Yaidir Mustelier Ruiz**

@ Universidad de La Habana

✉ yaidir.mustelier@matcom.uh.cu

Profesor Asistente del Instituto de Criptografía.

Líder del proyecto “Implementación de un Sistema de Votación Representativa sobre Quorum”.

**Mtr. Fernando Rodríguez Flores**

@ Universidad de La Habana

✉ fernan@matcom.uh.cu

Jefe de la disciplina Matemática Aplicada de la carrera Ciencias de la Computación.

Líder del proyecto “Búsqueda de Vecindad Infinitamente Variable generando criterios de forma creciente”.

Stack: Solidity, Truffle, JavaScript, Node.js.

---

## e-tournaments

### Universidad de La Habana

📅 Abr 2022 – Jul 2022

Sistema distribuido que permite la organización de torneos de cualquier juego entre dos jugadores virtuales. Se utilizan las capacidades informáticas y de almacenamiento de varias computadoras.

- Los jugadores y el juego pueden ser definidos por el usuario a través de una interfaz web.
- Consulta y visualización de todos los resultados y estadísticas del torneo en una interfaz web.
- Se implementaron una tabla hash distribuida y algoritmos de elección de líder para garantizar la tolerancia a fallas hasta cierto punto.
- Se utilizó la implementación de llamados a procedimientos remotos creada por Google (gRPC).

Stack: Golang, gRPC, Python, Streamlit, Docker, Docker-Compose, BuntDb.

---

## Cine+

### Universidad de La Habana

📅 Abr 2021 – Jun 2021

Sistema de ventas de entradas de un cine.

- Se muestran los horarios y salas disponibles.
- Asignación automática de asientos.
- Descuentos para días especiales y personas específicas.
- Venta de entradas y cancelación de compras.
- Sistema de puntos que pueden ser intercambiados por entradas.
- Consulta de estadísticas de ventas.
- Manejo por parte de los administradores de la información de las películas y salas que se encuentran en el sistema.
- Vista previa en 3D de cómo se puede observar la película desde cualquier asiento de la sala.

Stack: C#, ASP .NET Core, EF Core, Razor, JavaScript, Bootstrap.

---

## Búsqueda de Vecindad Infinitamente Variable generando criterios de forma creciente

### Universidad de La Habana

📅 Feb 2020 – Nov 2021

- Algoritmo para resolver el Problema de Enrutamiento de Vehículos.
- Es una variante de la Búsqueda de Vecindad Infinitamente Variable.
- Se obtuvieron buenos resultados.

Stack: .NET, C#.