

ANDY LEDESMA GARCÍA

Científico de la Computación

@ andy.ledesma.garcia@gmail.com +53 53821860 Habana, Cuba
MakeMake23 @andyRsdEla

@make_make23



EXPERIENCIA

Desarrollador Android a Tiempo Parcial

Hospital Book Project

Ago 2022 – Ene 2023 Habana, Cuba

- 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 a Tiempo Parcial

BeRichCuban

Ago 2019 – Mar 2021 Habana, Cuba

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

MI FILOSOFÍA DE VIDA

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

HABILIDADES TÉCNICAS

Lenguajes de Programación

C# Python C Solidity Golang JavaScript x86 assembly Kotlin C++

Frameworks, Herramientas y Tecnologías

.NET Truffle gRPC Blazor EF Core
Ethereum 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

Colaboración Aprendizaje Rápido
Solución Rápida Comunicación
Trabajo Duro Detallista

LENGUAJES

Español

Inglés

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.

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+

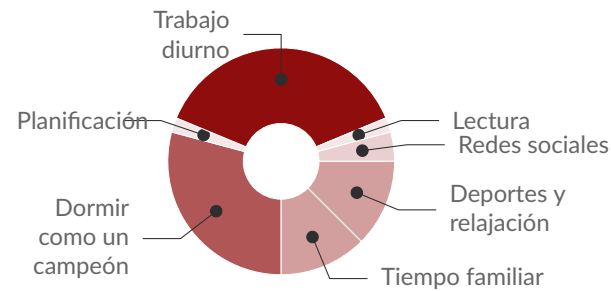
Universidad de La Habana

📅 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.

UN DÍA DE MI VIDA



REFERENCIAS

Jorge Alejandro Reyes Gonzáles

@ 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 Mustelíer Ruiz

@ Universidad de La Habana

✉ yaidir.mustelíer@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”.

- 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#.