

JOAQUIN OLLERO GARCIA

 <https://joaquinollero.herokuapp.com>  joaquinollergarcia@gmail.com

PERFIL

Ingeniero del Software a tiempo completo actualmente trabajando en Animal Dynamics Ltd. Formo parte del equipo de Simulación de Vuelo, envuelto en la simulación de 2 vehículos diferentes usando principalmente C++, Unreal Engine 4, Qt&Qml y JavaFx. Poseo un Máster en "Computer Games Technology" (City, University of London, Reino Unido) y la carrera de Ingeniería Informática (Universidad de Granada, España). Mis áreas de interés son la robótica, el desarrollo de videojuegos, la robótica, el aprendizaje automático y el desarrollo de sistemas de salud para dispositivos móviles. Me considero un apasionado de la tecnología, la cual considero que es una forma de expresión y una herramienta para mejorar el mundo.

FORMACIÓN ACADÉMICA

MÁSTER EN "COMPUTER GAMES TECHNOLOGY"

LONDRES, REINO UNIDO

CITY, UNIVERSITY OF LONDON

Septiembre 2016 – Septiembre 2017

Nota media: Distinción (77.94%).

Asignaturas: Programación Orientada a Objetos en C++ (76.4%), Proceso de Desarrollo de Videojuegos (79.2%), Métodos de Investigación y Problemas Profesionales (70.6%), Especificación de Sistemas (69.9%), Programación de Gráficos (80.6%), Arquitectura de Videojuegos (77.0%), Proceso de Señales Digitales y Programación de Audio (85.7%), Físicas e Inteligencia Artificial (83.9%).

Proyecto final: "Prediction of Future States of Features Extracted from Deep Reinforcement Learning Networks" (78.0%).

INGENIERÍA INFORMÁTICA (ERASMUS)

LAUSANNE, SUIZA

ÉCOLE POLYTECHNIQUE FÉDÉRALE DE LAUSANNE

Septiembre 2011 – Septiembre 2012

Programa Erasmus de 1 año compuesto por 10 asignaturas correspondientes al grado de Ingeniería Informática del École Polytechnique Fédérale de Lausanne, impartidas tanto en inglés como en francés.

INGENIERÍA INFORMÁTICA

GRANADA, ESPAÑA

UNIVERSIDAD DE GRANADA

Septiembre 2008 – Septiembre 2016

Nota media: 65.4%.

Proyecto final: "Mobile Health System for Evaluation of Breast Cancer Patients during Treatment and Recovery Phases" (95.0%).

PUBLICACIONES

2018: Ollero, J. and Child, C., 2018, Junio. "Performance Enhancement of Deep Reinforcement Learning Networks Using Feature Extraction". In International Symposium on Neural Networks (pp. 208-218). Springer, Cham.

2017: Ollero, J., Moral-Munoz, J. A., Rojas, I., & Banos, O., 2017, Abril. "Mobile Health System for Evaluation of Breast Cancer Patients during Treatment and Recovery Phases". In International Conference on Bioinformatics and Biomedical Engineering (pp. 653-664). Springer, Cham.

EXPERIENCIA LABORAL

INGENIERO DEL SOFTWARE

ANIMAL DYNAMICS LTD.

Abril 2018 – Presente

OXFORD, REINO UNIDO

Como parte del equipo de Simulación de Vuelo, trabajo en la simulación de “Skeeter”, un drone a pequeña escala basado en una libélula, y “Stork”, un versátil vehículo aéreo no tripulado diseñado para transportar cargas pesadas. Programando principalmente en C++, usando Unreal Engine para producir simulaciones realistas, Qt&Qml y JavaFx para diseñar herramientas con interfaces de usuario que son utilizadas por otros equipos.

DESARROLLADOR DE ANDROID WEAR Y WEB

UNIVERSIDAD DE TWENTE

Junio 2017 – Octubre 2017

FREELANCE

Desarrollo de un sistema compuesto por una aplicación para relojes inteligentes (Android Wear +2.0) y una aplicación web alojada en la nube para monitorizar a pacientes con cancer y movilidad reducida, implementada con Python 3.X, Flask, MongoDB, HTML5, CSS (Bootstrap), JavaScript y chart.js. El sistema recolecta datos a través de los sensores del reloj inteligente y los envía a una aplicación web remota, donde son almacenados y pueden ser visualizados o descargados como archivos adaptados a Python 3.X o MatLab.

DESARROLLADOR WEB (PRÁCTICAS)

UNIVERSIDAD DE GRANADA

Abril 2015 – Octubre 2015

GRANADA, ESPAÑA

Encargado de la gestion de la web del Vicerrectorado de Estudiantes y Empleabilidad de la Universidad de Granada junto a la creación de nuevo contenido y actualización del ya existente.

HABILIDADES

- C++, Open GL 4.X, GLSL, Bullet, FMOD, SFML.
- C#, XNA.
- Unreal Engine 4, Unity 3D.
- Python, Flask, Numpy, Matplotlib.pyplot.
- TensorFlow, Keras.
- Java, JavaFX, Android, Android Wear 2.0+.
- HTML 5, PHP, CSS, Bootstrap, JavaScript, p5.js, nvd3.js, chart.js.
- MongoDB, MySQL.
- MatLab, Simulink.
- LaTeX.
- Qt, Qml.
- Microsoft Visual Studio, PyCharm, Android Studio.

- Facilidad de aprendizaje y adaptación a nuevas tecnologías y lenguajes de programación.
- Auto motivación y entusiasta con respecto a desafíos.
- Capacidad de trabajar en equipo e independientemente.
- Aproximaciones creativas de cara a la resolución de problemas.
- Habilidades de comunicación y liderazgo: Representante del comité de estudiantes del Máster en Computer Games Technology (City, University of London).
- Organizado, planificación de tareas y gestión del tiempo de cara a entregas.

INTERESES

Disfruto jugando a videojuegos y manteniéndome al día con las novedades de la industria del videojuego. Siempre me ha gustado decir que no juego a videojuegos únicamente por diversion, si no porque tienen la habilidad de inculcar importantes valores. Mis videojuegos favoritos son “The Witness”, “Metroid Prime”, “Portal” o la franquicia “Halo”.

La música me ha acompañado a lo largo de mi vida. Normalmente escucho cientos de nuevos discos que son lanzados cada año, manteniendo un registro en forma de base de datos con toda la información sobre ellos. Leer y escribir me han ayudado a evolucionar como persona y a conocerme mejor. Libros como “La Rebelión de Atlas” (Ayn Rand) han cambiado mi vida.

Colaboro como “community manager” en una empresa de marketing por afiliación especializada en apuestas deportivas, ayudando a dar a conocer la marca y lanzando campañas en diferentes redes sociales como Twitter o Instagram.