



26/02/2000

SOBRE MÍ

Soy un apasionado programador con ganas por aprender y mejorar día tras día. Con una base sólida en desarrollo de software frontend enfocado en la creación de código limpio.

MÁS INFORMACIÓN

Carnet de conducir

CONTACTO



+34 677 06 70 55



pablourena10@gmail.com



[LinkedIn](#)

Pablo Ureña Simón

iOS DEVELOPER

EXPERIECIA LABORAL

Desarrollador iOS

VIEW/NEXT

Iberdrola - iOS Cliente App

02/2024 - Actualidad

Desarrollador Móvil

Almerimatik Sistemas Informáticos, S.A.

03/2023 - 07/2023

Socorrista

Sama 2005 S.L.U | Agosto 2020 - Septiembre 2022

DATOS ACADÉMICOS

Ciclo Superior Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

I.E.S. Al-Andalus 2022-2023

Certificado de Trinity College Dublin

Nivel B2 obtenido en 2018

Bachillerato de Ciencias y Tecnología

I.E.S Alyanub 2021

HABILIDADES

Lenguajes de programación :

Java, C#, Kotlin - Nivel Avanzado

Swift - Profesional

Adaptado a trabajar con grandes equipos en presencial y remoto en un exigente

Proactivo, me encanta aportar ideas y ayudar a compañeros, aportando mi enfoque y vista a la hora de encontrar soluciones.

IDIOMAS

Castellano: Nativo

Inglés: B2

Francés: B1

EXPERIENCIA LABORAL

Desarrollador iOS

Aplicación Cliente Iberdrola 02/2024 - Actualidad

Tareas principales realizadas

- Programación siguiendo patrón de arquitectura ModelView-Presenter
- Desarrollo de tareas de programación a partir de su correspondiente diseño dado en Figma
- Documentación de las tareas realizadas con la herramienta Citrix
- Manejo de tareas organizativas a través de Jira
- Enfocado a crear un código limpio y de calidad siguiendo los estándares de Clean Code y reglas impuestas mediante Sonar y Jenkins
- Migración de código componentizándolo para mejorar su eficiencia y uso. Además de control de todo el código con uso de tests unitarios (Spys/mocks)
- Manejo de ramas con GitHub y GitFlow con Sourcetree
- Experiencia trabajando en un gran equipo, dirigido de manera Agile, de manera presencial y telemática usando Teams y Slack

Lenguajes de programación

- Swift
- UIKit
- SwiftUI

Herramientas aplicadas:

- GitHub, SourceTree
- XCode
- Jira
- Citrix
- Jenkins, SonarQube
- Teams, Slack

Desarrollador Xamarin

Formación Almerimatik 03/2023 - 07/2023

Tareas principales realizadas:

- Desarrollo de diseño de la aplicación en Figma.
- Desarrollo de funcionalidades en función del diseño dado en Figma programado en C# en framework Xamarin
- Manejo de flujo de ramas Github/GitFlow en Visual Studio
- Programación de API de la aplicación con .NET

Lenguajes de programación

- C#

Herramientas aplicadas:

- GitHub
- Visual Studio
- Figma
- Xamarin