



PAU VILAR

PROGRAMADOR JUNIOR Y
JUGADOR DE WATERPOLO

CONTACTO

- pvilardev@gmail.com
- [Linkedin \(Linkedin.com/in/pau-vilar\)](https://www.linkedin.com/in/pau-vilar/)
- [Proyectos propios](#)
[Github.com/PauVilarEstrada](https://github.com/PauVilarEstrada)
- <https://pauvilarestrada.github.io/portfolioWeb/>

SKILLS

- Python, Java, Kotlin, JavaScript, TypeScript,
- React.js, Angular, Vue.js, HTML5, CSS3, Tailwind CSS
- Android Studio, Flutter, React Native • SQL (MySQL, PostgreSQL), NoSQL (MongoDB, Firebase)
- AWS, Docker, Kubernetes, CI/CD (GitHub Actions, Jenkins) • Git, GitHub, GitLab
- Unity

IDIOMAS

- Inglés B1
- Castellano nativo
- Catalán nativo

SOBRE MI

Soy un joven dinámico y apasionado, con una fuerte dedicación tanto a mi carrera profesional en la programación como al deporte. Con 22 años, actualmente estoy cursando el Ciclo Superior de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma mientras desempeño el rol de portero en el Club Nació Sant Andreu en la modalidad de Waterpolo. Esta combinación de disciplinas deportivas y tecnológicas me ha dotado de habilidades únicas, como la capacidad para trabajar en equipo, gestionar el tiempo de manera eficiente y mantener un enfoque constante en el logro de mis metas.

EXPERIENCIA LABORAL

Jugador de Waterpolo

sept. 2023 - Actual

Club Nació Sant Andreu

Portero titular en Club Nació Sant Andreu, disputando la máxima categoría estatal (DHM), Copa del Rey y EuroCup.

Jugador de Waterpolo

agos. 2019 - may. 2023

Club Nació Barcelona

Portero del primer equipo de Waterpolo, disputando DHM, Copa del Rey, Champions League y EuroCup.

Proyectos propios

Github

- Desarrollo de aplicaciones móviles: Creación de aplicaciones en Android Studio utilizando tecnologías como Kotlin, integración de APIs y conexión con Firebase para autenticación y almacenamiento en la nube.
- Desarrollo web: Creación de páginas web responsivas utilizando HTML5, CSS3, JavaScript y frameworks modernos como React.js y Tailwind CSS.
- Desarrollo de videojuegos: Diseño y desarrollo de juegos 2D utilizando Unity y C#, incluyendo recreaciones de clásicos como Flappy Bird y Pacman.
- Proyectos de inteligencia artificial: Implementación de modelos de machine learning utilizando Python y TensorFlow para aplicaciones de reconocimiento de imágenes y procesamiento de lenguaje natural.

EDUCACIÓN

sept. 2021 - Actual

Institut Poblenou

Ciclo Superior de Desarrollo de
Aplicaciones Multiplataforma

2019 - 2021

Institut Centre d'Alt Rendiment

Título de Bachillerato de Ciencias
Sociales

CERTIFICADOS

oct. 2024

Google & Banco Santander

Inteligencia Artificial y
productividad

IBM

agos. 2024

Python