



MARKEL GARZIA GOMEZ

Aranzábal 8 3.D, Vitoria-Gasteiz (Álava, País Vasco), 01008
España | markel.garzia@gmail.com | (+34) 685717594

OBJETIVO LABORAL

En base a mi experiencia, habilidad y conocimiento personal, obtener un puesto con el cual pueda alcanzar los objetivos laborales y personales, así como poder contribuir al desarrollo y crecimiento de la empresa y, de igual manera, continuar con mi desarrollo profesional.

ESTUDIOS ACADÉMICOS

ESCUELA DE HUMANIDADES E INFORMÁTICA - UNIVERSIDAD DE SKÖVDE SUECIA

2011-2012

Bachelor degree in Computer Science

ISCED 6

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR - UNIVERSIDAD DE MONDRAGÓN ESPAÑA

2008-2012

Grado en Ingeniería Informática

ISCED 6

PROYECTOS Y/O ARTÍCULOS CIENTÍFICOS

“User Study to Compare Different Ways to Present Uncertainty in Visual Representations of Binary Relations”

UNIVERSIDAD DE SKÖVDE (SUECIA) Y UNIVERSIDAD DE MONDRAGON (ESPAÑA)

2012

Proyecto final del Grado en Ingeniería Informática

IDIOMAS

Lengua nativa– **Euskera y Español**

Otros idiomas – **Inglés**

Comprensión				Habla				Escritura	
Comprensión auditiva		Lectura		Interacción oral		Capacidad oral			
C1	Avanzado	C1	Avanzado	C1	Avanzado	C1	Avanzado	C1	Avanzado

Títulos lingüísticos

– First Certificate in English (**FCE**) – English language – nivel **B2**

– Euskararen Gaitasun Agiria (**EGA**) – Basque language – nivel **C1**

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS SOCIALES

Soy ambicioso tanto en lo personal como en lo profesional. Soy sociable, disfruto del trabajo en equipo ya que considero que me enriquece como persona. Siempre estoy dispuesto a aprender tanto de mis triunfos como de mis errores. Valoro ante todo la honestidad y la responsabilidad.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS ORGANIZATIVAS

Considero de suma importancia la puntualidad y el perfeccionismo en mi trabajo ya que eso define la profesionalidad de la persona. Organizo mi tiempo adecuadamente. Suelo estudiar y trabajar al mismo tiempo y siempre he sabido priorizar y racionar el tiempo para poder hacer otras actividades.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS TÉCNICAS

Como ingeniero informático tengo una buena base técnica en aspectos informáticos y electrónicos. Sé Java, C y C++, Python, VHDL, HTML, CSS, JavaScript, SQL y otros lenguajes de programación.

Además, tengo conocimiento y prácticas universitarias en la gestión de sistemas de la información mediante el conjunto de buenas prácticas de ITIL como de Cobit, en diseño de Arquitecturas Empresariales, en el uso de ERP para la gestión de recursos empresariales, en acuerdos de niveles de servicio (SLA), etc.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS INFORMÁTICAS

Soy capaz de usar una gran variedad de software. Algunos ejemplos de software profesionales: NetBeans, Eclipse, DevC++, VirtualBox, VMware, µVision, Autocad, Visual Basic, Xilinx, pgAdmin III, Blender y otros.

Sistemas Operativos: Windows y Linux.

Office Suite: Microsoft Word, Microsoft Power Point and Microsoft Excel, Microsoft Access.

OTRAS CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

Tengo estudios musicales y he tocado la guitarra desde los 14 años. Soy muy deportista y practico el baloncesto. Me gusta leer en mi tiempo libre.

Tengo el permiso de conducir B.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Empresa

ANANTA S.A. de C.V.

Puesto que ocupó

Programador de aplicaciones 3D y animación

Fecha de ingreso

Noviembre 2013

Fecha de salida

Mayo 2014

Funciones

Diseñar, desarrollar, evaluar, asegurar e integrar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, aplicaciones y servicios informáticos, así como de la información que proporcionan, conforme a la legislación y normativa vigentes.

Identificar, evaluar, seleccionar e integrar plataformas de hardware y software para el desarrollo y la ejecución de aplicaciones y servicios informáticos de diversa complejidad, con énfasis en las herramientas para el diseño y, producción de representaciones

iconográficas y visuales, personajes, animaciones, juegos de código fuente abierta bajo el sistema operativo de Red Hat.

Desarrollar y mantener las herramientas tecnológicas que soporten el conocimiento y los contenidos digitales multimedia que se generen, asegurando su facilidad de acceso, administración, diseño, producción, almacenamiento, publicación, distribución y mantenimiento.

Buscar, identificar, Instalar y configurar plataformas y entornos de desarrollo integrados de diseño gráfico digital, editores, motores de juegos, librerías de soporte para el modelado, animación, texturización, efectos especiales entre otros.

Empresa

Instituto Europa

Puesto que ocupó

Profesor de Informática y Operario de mantenimiento de las tecnologías de la información

Fecha de ingreso

Septiembre 2012

Fecha de salida

Abril 2013

Funciones

Enseñanza básica y avanzada de diferentes tecnologías de la información y de las telecomunicaciones mediante la impartición de cursos de diversos niveles de complejidad.

Mantenimiento de la infraestructura de red y telecomunicaciones del centro.


Configuración, adaptación, puesta en marcha y mantenimiento del software que apoye la administración, el diseño, el almacenamiento, la publicación, la distribución y el acceso del material didáctico del centro.


ÁREAS DESARROLLADAS

 Administración de Sistemas

 Programación

 Redes de Comunicación

 Ingeniería Web

 Sistemas Embebidos en Tiempo Real

 Ingeniería del Software

 Seguridad

 Inteligencia Artificial

 Bases de Datos