

# FRANKS GONZÁLEZ

Programador Informático



## ACERCA DE MI

Soy ingeniero informático iniciando una carrera de por vida en el mundo de la programación, aplicaciones e ingeniería. Siempre doy lo mejor de mí para aportar soluciones de alta calidad adaptadas a las necesidades del cliente.

✉ gonzalezfranks@hotmail.com

☎ +34 638 72 63 41

📅 26 Diciembre 1989

## IDIOMAS

Inglés



## EDUCACIÓN

**Doctorado en Ingeniería de Sistemas e Informática** (2022).

Universidad de Zaragoza.

**Grado en Ingeniería de Sistemas de Información** (2017).

Universidad Católica Santa Teresa de Jesús de Ávila.

**Master Universitario en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual** (2016).

Universidad Rey Juan Carlos.

**Ingeniería Técnica de Informática de Gestión** (2012).

Universidad de Zaragoza.

## EXPERIENCIA

**Edison Desarrollos.** (2015 – Actualmente).

Programador

- Desarrollador del entorno virtual del proyecto KineActiv.
- Programador de aplicaciones móviles multiplataforma.
- Programador a medida para empresas externas como:

<https://cuatroochenta.com/>

<https://www.starglob.com/>

## HABILIDADES



C#



Dart



Unity



Flutter



HTML



CSS



Javascript



Bootstrap



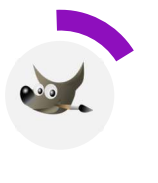
Sourcetree



Bitbucket



Jira



Gimp

## INFORMACIÓN ADICIONAL

Carnet de conducir

## CURSOS

**Bootstrap 4: El curso completo, práctico y desde cero** (19 horas).

Udemy.

**Desarrollo de aplicaciones con Android 4.2** (60 horas).

Imagina Formación.

**Experto en Bootstrap 4 en 7 días (Crea un sitio web real)** (21 horas).

Udemy.

**Desarrollo de Apps y videojuegos para sistemas Android, iOS, Windows phone, OSX y Win 32 con Corona SDK** (20 horas).

ITA Innova.

**Alexa Skills desde Cero | Crea apps de voz con Amazon AWS** (8 horas).

Udemy.

**Step by Step Alexa Skills** (6 horas).

Udemy.

## PROYECTOS

**KineActiv Home – Programador del entorno virtual** (2021).

Edison desarrollos.

Herramienta de rehabilitación y ejercicio terapéutico a distancia que mejora la calidad de vida de nuestros mayores.

Tecnologías usadas: C#, Unity, NGUI, JSON.

<https://www.kineactiv.com/>

**The ME Project – Investigador auxiliar** (2019 - 2020).

Universidad Complutense de Madrid.

Aplicación de visión artificial con especial énfasis en la pandemia del SARS-CoV-2. Financiado por Zanzibar Shooting Stars Media compañía francesa, a través del artículo 83 de LOU en la Universidad Complutense de Madrid con referencia 517 - 2019.

Tecnologías usadas: C#, Unity, OpenCV, NGUI, HTML, CSS, Javascript, Bootstrap.

**Peña El Rescate y Peña Nos An Soltao – Programador de la aplicación para Android e iOS** (2019 - 2020).

Starglob Soluciones Informáticas.

Aplicaciones enmarcadas en el ámbito cultural y festivo de las fiestas del Ángel en Teruel.

Tecnologías usadas: Dart, Flutter, JSON, API Rest, Notificaciones Push

<https://play.google.com/store/apps/developer?id=Starglob+Soluciones+Inform%C3%A1ticas&gl=ES>

**Reserva de gradas para el CD Teruel – Programador Auxiliar** (2021).

Starglob Soluciones Informáticas.

Servicio añadido a la web del club deportivo Teruel en la cual los socios del club pueden efectuar la reserva de su asiento para toda la temporada.

Tecnologías usadas: HTML, CSS, Javascript, Bootstrap.

<https://cdteruel.com/backEnd/public/asientos>

## PUBLICACIONES

1. Delgado-Gómez, D., González-Landero, F., Montes-Botella, C., Suja, A., Bayona, S., & Martino, L. (2020). **Improving the Teaching of Hypothesis Testing Using a Divide-and-Conquer Strategy and Content Exposure Control in a Gamified Environment.** *Mathematics*, 8(12), 2244.
2. González-Landero, F., García-Magariño, I., Amariglio, R., & Lacuesta, R. (2019). **Smart cupboard for assessing memory in home environment.** *Sensors*, 19(11), 2552.
3. García-Magariño, I., González-Landero, F., Amariglio, R., & Lloret, J. (2019). **Collaboration of smart IoT devices exemplified with smart cupboards.** *IEEE Access*, 7, 9881-9892.
4. González-Landero, F., García-Magariño, I., Lacuesta, R., & Lloret, J. (2018). **Green communication for tracking heart rate with smartbands.** *Sensors*, 18(8), 2652.
5. González-Landero, F., García-Magariño, I., Lacuesta, R., & Lloret, J. (2018). **ABS-DDoS: An Agent-Based Simulator about Strategies of Both DDoS Attacks and Their Defenses, to Achieve Efficient Data Forwarding in Sensor Networks and IoT Devices.** *Wireless Communications and Mobile Computing*, 2018.
6. González-Landero, F., García-Magariño, I., Lacuesta, R., & Lloret, J. (2018). **PriorityNet App: A mobile application for establishing priorities in the context of 5G ultra-dense networks.** *IEEE Access*, 6, 14141-14150.

## PATENTES Y MODELOS DE UTILIDAD

1. TIPO: Modelo de Utilidad.  
NOMBRE DE LA PATENTE: Detección automática de emociones a través de hábitos alimentarios.  
INVENTORES: García-Magariño, Iván; González Landero, Franks Edison.  
NÚMERO DE PATENTE/MODELO DE UTILIDAD: ES1276072.  
NÚMERO DE PUBLICACIÓN: ES1276072.  
NÚMERO DE SOLICITUD: U202131360.  
FECHA DE PRESENTACIÓN: 20/02/2020.  
FECHA DE EXPEDICIÓN: 26/10/2021.  
PUBLICACIÓN: 5 de agosto de 2021 – Boletín oficial de la propiedad intelectual (pp. 32-34).  
ENTIDAD EMISORA: Oficina Española de Patentes y Marcas, España.  
ENTIDAD TITULAR DE LOS DERECHOS: Universidad Complutense de Madrid (100%).  
ÁMBITO: España (nacional).