

Uziel Silva Espino

Pino Michoacán # 60 • Los Pinos de Michoacán • Morelia, Michoacán. México 58057
452-117-7849 • uziel.silva.espino@gmail.com

Cuentas personales

Skype: uziel.silva.espino

GitHub: UzielSilva

Koding: uzielsilva

Habilidades de programación.

Habilidades generales: Test Driven Development, Inglés (40% - 60%).

Herramientas de pruebas: Canopy, Selenium, NUnit.

Lenguajes de programación: Java, C#, C, F#, HTML, Ruby.

Integración continua: CruiseControl.NET.

Contribuciones en proyectos: Karel the Robot IDE en Java, Canopy Framework.

Experiencia.

• Proyectos personales.

2009 – 2013

- Desarrollé varios proyectos pequeños individualmente y con ayuda de otro estudiante. De nuestros proyectos el más significativo ha sido "Karel the Robot IDE". En éste proyecto usamos por primera vez un repositorio remoto localizado en la dirección: <https://github.com/UzielSilva/KOMI>

• Scio

<http://sciodev.com/>

Application Developer 1A

2013 – Present

- En Scio aprendí acerca del Test Driven Development, una poderosa práctica para programar profesionalmente. Ésta práctica nos obligaba a desarrollar código funcional y mantenible, ésto a su vez reduce la probabilidad de encontrar bugs en nuestro código, y, por lo tanto, a dedicar tanto tiempo a arreglar los mismos. Las pruebas unitarias a su vez nos ayudan con la documentación, y tanto el cliente como el desarrollador pueden comprender qué parte del código es la que se encarga de cumplir una función en particular, y si ésta es la función deseada.
 - Metodologías Ágiles, como Scrum. Ésta técnica permite a todos los miembros saber los avances de todo el equipo. Scrum es muy útil, ya que si a alguien se le dificulta alguna tarea, todo el equipo puede darse cuenta, y pueden ayudar para que pueda salir adelante. Por otro lado, Scrum ayuda a la planificación realista de proyectos. Si en cada Scrum las tareas que se propusieron se han cumplido, eso significa que la planificación es realista, pero si se están acumulando tareas que no se alcanzan a cumplir, entonces es tiempo para poder hacer una nueva planeación y comunicar acerca de ésta situación al cliente.
 - Uso de repositorios como Git y SVN. El control de código es muy importante cuando se desarrolla una aplicación, ya que si algo crítico pasara con nuestro proyecto, podemos regresar a una versión estable. Por otra parte, también nos ayudan las ramas y las fusiones cuando trabajamos en equipo, ya que de ésta manera no estorbamos en el trabajo de alguien más.
 - Uso de herramientas de pruebas automatizadas como Canopy. Éstas herramientas son muy útiles ya que para probar cambios en la UI no tenemos que invertir tiempo, sólo debemos de correr nuestras pruebas automatizadas y éstas nos dirán si no rompimos algo. Éstas pruebas también son una garantía al cliente de que su producto es como él esperaba.
 - Uso de herramientas de Integración Continua para automatizar las tareas comunes para evaluar el código. Con CruiseControl.NET podemos evaluar si los commits de los miembros del equipo no cumplen con las expectativas como para poder integrarlos a la solución. También por medio de CruiseControl podemos hacer tareas como deployment si es que el commit cumple con lo esperado.
-

Educación Relevante

• UMSNH (Universidad Michoacana de San Nicolas de Hidalgo).

Morelia, Michoacán

Facultad de Ciencias Físico-Matemáticas Luis Manuel Gutierrez Rivera

2012 – Present

- En ésta universidad actualmente estoy cursando la carrera de Licenciatura en Ciencias Físico-Matemáticas.