

# Sebastián Ariel Szperling

*Soy estudiante de Ciencias de la Computación en la UBA. Me gustan los desafíos y experimentar con nuevas tecnologías, y busco que mi trabajo me sirva para complementar mis estudios.*

## Formación

Secundario	Colegio Nacional de Buenos Aires, Bachiller	2008 - 2012
Universidad	Universidad de Buenos Aires, Lic. en Ciencias de la Computación	2014 - actualidad 3er año
Inglés	Cambridge F.C.E. (First Certificate in English)	2009. Nota: "A"

## Conocimientos técnicos

Lenguajes de programación	Java (intermedio), C/C++ (intermedio), HTML5 (principiante), CSS3 (principiante), JavaScript (principiante), PHP (principiante)
Frameworks	Android SDK, Spring MVC
Bibliotecas	jQuery, JUnit, TestNG
Herramientas	IDEs de JetBrains (IntelliJ, etc.), Maven, Gradle, Sass, Selenium, Cassandra, Jenkins, SonarQube, Git, Shell script
Otros	Programación orientada a Objetos y Programación Funcional

## Experiencia Laboral

Feb 2016 - Actualidad	<b>Analista Desarrollador SSr</b> , <i>Despegar.com</i> , Buenos Aires. <ul style="list-style-type: none"><li>○ Desarrollo de la aplicación para Android</li><li>○ Automatización con Robotium y UIAutomator</li><li>○ Capacitación para desarrollo back-end en Java usando Spring Framework</li><li>○ Capacitación para desarrollo front-end en HTML5, CSS3/Sass y JavaScript</li><li>○ Capacitación para Testing y Automatización con Spring RestTemplate, Selenium y TestNG</li></ul>
-----------------------	--

## Idiomas

Inglés	Oral y escrito avanzado	Francés	Oral y escrito básico
--------	-------------------------	---------	-----------------------

## Actividades y Proyectos personales

Proyecto	Fork del tema para Wordpress WicketPixie: migración de diseño por imágenes a CSS3; actualización a versiones más nuevas del API de Wordpress; implementación de internacionalización; refracción y limpieza de código; instalación de servidor LAMP local para testing; control de versiones – disponible en <a href="https://github.com/ZebaSz/wicketpixie">https://github.com/ZebaSz/wicketpixie</a>
Evento	Participación en la Game Work Jam 2014: programación con Unity3D, UnityScript (JavaScript) y C#; diseño, organización de proyecto y brainstorming