

# ALEJANDRO GÓMEZ NOÉ



✉ [alejandrogomeznoe@gmail.com](mailto:alejandrogomeznoe@gmail.com)

📍 Mislata, Valencia

in [Alejandro Gómez Noé](#)

🐙 [algono](#)    [algono](#)

Alejandro Gómez es un **Ingeniero Software**,  
**recién titulado** en el Grado de **Ingeniería Informática**  
por la **Universitat Politècnica de València (UPV)** (2021).

## 1 Conocimientos

### Lenguajes

Ⓒ# C#

☕ Java

TS TypeScript

JS JavaScript

📄 Dart

🗄️ SQL

🐍 Python

🐧 Bash

» Haskell

M↓ Markdown

ℒ<sub>TEX</sub>

### Herramientas

VS Code

Trello

Visual Studio

🔊 Sonarqube

### Tecnologías

📦 Node.js

🔑 Git

🐙 GitHub

🔥 Firebase

🏠 Flutter

🎮 Unity

🪟 WPF

🚢 Docker

🗣️ Alexa

## 2 Experiencia

### Al Loro - Desarrollador principal

#### Repositorio Memoria

- Implementé en solitario una **skill** para Amazon **Alexa** como Trabajo de Fin de Grado (TFG), usando **Node.js** y **TypeScript**.
- Integré la skill con una **base de datos** en **Firebase**, creando además una app con **Flutter** para gestionar las preferencias del usuario.
- Diseñé un sistema de autenticación usando servicios de **AWS** como **Lambda**, **DynamoDB** o **API Gateway**.

---

Los siguientes proyectos participaron en la [Feria de proyectos \(2019\)](#) que organizó la *ETSINF*:

### Transportify - Desarrollador Jefe

#### Repositorio

- Lideré un equipo de 8 personas en la creación de una app con **Flutter** para la asignatura *PIN*.
- Desarrollé una serie de componentes para facilitar la integración de la app con la base de datos, diseñada en **Firebase**.
- Gestioné el proyecto mediante **metodologías ágiles** a través de la plataforma [Worki](#), desarrollada por nuestro profesor; además del sistema de control de versiones en **GitHub**, tratando de seguir un flujo de trabajo basado en **Git flow**.

### Frozen Out - Desarrollador

#### Repositorio

- Participé en el desarrollo de un videojuego hecho en **Unity** con **C#** como proyecto para la asignatura *IPV*.
- Diseñé un **sistema de diálogos** con soporte para formatos como negrita, cursiva, y distintos colores apoyándome en la librería [YarnSpinner](#).
- El proyecto continuó sin mí tras la entrega final de la asignatura (Enero de 2020). En Febrero de 2021, *Frozen Out* recibió el **Premio Especial Compromiso PlayStation** ([artículo](#)).

## 2.1 Otros proyectos

- **CLIPS** ([página](#)): Extensión para *Visual Studio Code* escrita en **TypeScript** con **Node.js**. Actualmente cuenta con más de 400 descargas en la *Visual Studio Marketplace*.
- **London Eye** ([repositorio](#)): Videojuego hecho en **Unity** con **C#** en 3 semanas para la asignatura *EDV*. En este juego mejoré el sistema de diálogos que hice para *Frozen Out*.
- **Acceso UPV** ([repositorio](#)): Aplicación de escritorio para Windows hecha en **C#** con **WPF**.

## 3 Educación

### 3.1 Campus Científicos - 2015

Durante el verano de 2015, participé en los **Campus Científicos** (organizados por la FECYT y el ministerio de Educación), cursando el proyecto de "Seguridad en Redes e Internet" en la universidad Carlos III de Madrid.

### 3.2 Universidad

Universitat Politècnica de València (UPV)  
Grado en Ingeniería Informática, 2021

Expediente			
1er curso:	• Nota media: 8,3	3er curso:	• Nota media: 8,3
	• Matrículas de honor: 4		• Matrículas de honor: 2
2º curso:	• Nota media: 8,1	4º curso:	• Nota media: 8,4
	• Matrículas de honor: 1		• Matrículas de honor: 2
Nota final (TFG): 9 (Excelente)			

## 4 Idiomas

- **Español**, nativo
- **Inglés**, nivel **C1** (*First Certificate in English - Cambridge - Grade A*)
- Valenciano, Bachillerato (sin certificado)

## 5 Actividades

### 5.1 Mentor - Technovation Challenge

Participé como mentor voluntario en el concurso de Iridescent **Technovation Challenge** en su edición del año 2019, en colaboración con el **American Space**, una asociación de la *Universitat Politècnica de València (UPV)*.

## 6 Otros

- Carnet de conducir (tipo B).