

Álvaro Salcedo García

Desarrollador Android

✉ alvaro@alvr.me ☎ +34664145005 in alvr 🌐 alvr 📄 alvr.me

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Desarrollador Android, *BABEL Sistemas de Información*

02/2019 – presente

Actualmente trabajando principalmente en dos proyectos de Santander Deutschland realizando mantenimiento y evolutivos de ambas aplicaciones. De vez en cuando en colaboro en otros proyectos que requieran asistencia adicional. Respecto a las aplicaciones de Santander Deutschland:

- Mejoré la estabilidad de la aplicación aumentando el porcentaje de sesiones libre de fallos del 82% al 99.4% en dos meses.
- Aumenté la cobertura de código de un 37% a un 81% realizando tests instrumentales y unitarios.
- Refactorización de código: aumentar la legibilidad y mejorar la estructura del mismo; documentación técnica y funcional; mejoras de fluidez y rapidez.
- Mejoré la seguridad e integridad de la aplicación realizando acciones tales como: encriptar información sensible del usuario, evitar la utilización de dispositivos modificados y ofuscación de código.
- Creé dos mock de datos, uno de ellos estático y otro dinámico. Los realicé debido a las limitaciones para conectarse a los entornos de preproducción. Ambos están escritos en Golang.

EDUCACIÓN

Ingeniería del Software, ETSISI (UPM)

09/2014 – 07/2019

CERTIFICADOS

Associate Android Developer

Associate Android Developer en Kotlin. Válido desde el 10 de septiembre de 2020 hasta el 10 de septiembre de 2023.

PROYECTOS

Alpine Android, Imagen de Docker ligera para *testear y compilar aplicaciones de Android*

03/2017 – presente

Imagen de Docker basada en Alpine Linux para testear y compilar aplicaciones de Android. Gracias a Alpine se puede obtener una imagen liviana y menos pesada que imágenes basadas en Debian/Ubuntu. Las imágenes base en Alpine JDK8 y JDK11 son 244.43MB y 331.21MB respectivamente. El tamaño final de la última versión de Android 11 es 488.65MB para JDK8 y 575.42MB para JDK11, mientras que en Debian/Ubuntu pueden superar los 2GB.

Hay varias versiones disponibles: desde Lollipop hasta Android 11.

Cuenta con 100.000+ descargas desde DockerHub y 100+ estrellas en GitHub.

Pressurizer,

11/2018 – 06/2019

Gestión de gastos de bibliotecas de Steam [↗](#)

La funcionalidad de esta aplicación es dar la posibilidad de llevar un control de los gastos realizados por los usuarios de la plataforma de videojuegos Steam.

Este proyecto está dividido en dos partes. La parte de servidor [↗](#), escrita en Kotlin, utilizando el framework web Ktor y la base de datos PostgreSQL. Por otro lado, la parte cliente [↗](#) está escrita en TypeScript y Vue.js.

PkmnDex,

07/2013 – 12/2016

Pokédex de bolsillo para móviles Android

Desarrollada en Java y sin conocimientos previos de Android. Una simple aplicación que mostraba la lista de todos los Pokémon disponibles hasta la 7ª generación y te daba la posibilidad de visitar diferentes páginas web para ver la información.

Actualmente despublicada de Google Play, llegó a tener más de 700.000 descargas con una valoración de 4.02.



APTITUDES

Trabajo en equipo

● ● ● ● ●

Android

● ● ● ● ●

Android Studio

● ● ● ● ●

Kotlin

● ● ● ● ●

DevOps

● ● ● ● ●



IDIOMAS

Español

● ● ● ● ●

Inglés

● ● ● ● ●

TOEIC. 495 en listening y 435 en reading. Corresponde con un B2.