

INFORMACIÓN PERSONAL

Peñalva Carbonell, Clara

València (España)

clara.penyalva@gmail.com

mural.uv.es/clapecar



EXPERIENCIA PROFESIONAL

11/2017–07/2018 Investigadora no doctora

Instituto de Robótica y Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, departamento LSyM - UV, Paterna

Proyecto: investigación y desarrollo de tecnologías avanzadas de simulación de maquinaria portuaria

09/2017–12/2017 Ayuda para la iniciación a la investigación UV

Escuela Técnica Superior de Ingeniería – UV, Burjasot

Estudio de la viscosidad en fluidos simulados mediante el modelo SPH. Animación de fluidos no-Newtonianos. Tarea relacionada con el Trabajo de Fin de Grado.

06/2016–12/2016 Prácticas curriculares y extracurriculares

Instituto de Robótica y Tecnologías de la Información y las Comunicaciones - UV, Paterna

Investigación en la relación entre el rssi de señal Wi-Fi y su posible aplicación en el posicionamiento de un dispositivo en un entorno cerrado.

09/2014–03/2015 Programadora web

Club de Natación La Costera

Creación del portal web del club

EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

09/2013–09/2017 Grado en Ingeniería Multimedia [nota media en base 10: 9,05]

Universitat de València.

Premio extraordinario del Grado en el curso académico 2016/2017 concedido por la Universitat de València.

He desarrollado varios proyectos individuales y de equipo durante mi carrera universitaria:

- Completo juego de plataformas de videojuegos para PC usando **Unity3D** y **C #**.
- Implementación de los modelos de Smoothed Particle Hydrodynamics (**SPH**), Position Based Dynamics (**PBD**) y Position Based Fluids (**PBS**), utilizando Processing (Java) y Unity 3D (C #).
- Programación de GPU con **C + +**, **OpenGL / GLSL** y **OSG**, usando shaders de vértices, fragmentos, geometría, teselación y cálculo.
- Simulación de Objetos Suaves basada en el modelo de masa-resorte y simulación de olas oceánicas utilizando Processing (Java).
- Simulación de comportamientos de dirección y Boids Flocking (IA).
- Implementación del algoritmo A *. Además, he introducido esto en Steering Agents. Simulación de Pathfinding.

05/11/2015 Seminario - Pruebas de programación. Automatización de pruebas e integración continua

La Cátedra Capgemini - Universitat de València

COMPETENCIAS PERSONALES

Lengua materna catalán/valenciano (certificado C2 de la EOI), castellano

Otros idiomas	COMPRENDER		HABLAR		EXPRESIÓN ESCRITA
	Comprensión auditiva	Comprensión de lectura	Interacción oral	Expresión oral	
Inglés	B2	B2	B2	B2	B2
Certificado B2 de la EOI					

Niveles: A1 y A2: usuario básico - B1 y B2: usuario independiente - C1 y C2: usuario competente

Marco común Europeo de referencia para las lenguas

Competencias de organización/gestión Capacidad organizativa: participación en el programa "Entre Iguales" de la Universitat de València como Mentora de alumnos de primero de Grado en Ingeniería Multimedia e Informática.

Competencia digital - Lenguajes de programación: C++, Java, Python, HTML5, CSS3, JavaScript, SQL, Processing.
- Software Técnico: Microsoft Visual Studio, Microsoft Visual C++, NetBeans, SQL Developer, Mathematica, MatLab, Blender, Unity3D, Visual Paradigm, Processing, Gimp, Adobe Premiere, Adobe After Effects.

- Dominio de la ofimática.

Premios - Premio joven "Jaume Pastor i Fluixà, 9 d'octubre" concedido por el Ayuntamiento de Calp (Alicante).

- Premio Matrícula de Honor de Bachillerato en el IES Ifach (Calp, Alicante).

- Ganadora del VII Concurso de diseño de páginas web para estudiantes de enseñanza secundaria de la Comunidad Valenciana (2013), modalidad: Gestión de contenidos – Joomla. Por la realización de la página web del IES Ifach (Calp, Alicante).