

Pedro Javier Nicolás Zamora

<https://pjnicolas.com> | pedrojavier.nz@gmail.com | (+34) 626 77 92 41 | 24 años | España

¡HOLA!

Soy un desarrollador software apasionado por los concursos de programación y el bajo eléctrico. Busco formar parte de un buen equipo que me haga aprender y crecer como profesional a la vez que me permita dar todo de mí.

EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE MURCIA GRADO EN ING. INFORMÁTICA

1er, 2do y 3er curso
Murcia, España

UNED

GRADO EN ING. INFORMÁTICA

En curso
España

LINKS

github.com/dizzyrobin
[linkedin.com/in/pjnicolas](https://www.linkedin.com/in/pjnicolas)

LOGROS/FORMACIÓN

-Nivel B2 en inglés.
-Alumno interno UM, trabajando en un proyecto de memoria transaccional en CPUs.
-Curso en marketing digital impartido por la formación Google Actívate.
-Ganador hackathon CodeCamp 2017 organizado por la Universidad de Murcia.

HABILIDADES

EXPERTO EN...

JavaScript • Node.js • React • Redux
HTML5 • CSS3 • Firebase • Java • Git
Bash • Linux

FAMILIARIZADO CON...

React Native • Clojure • MySQL • C
KirbyCMS • LaTeX • Python

EXPERIENCIA

INDUSTRIAL DATA SHEETS | FREELANCER

- Aplicación web que permite gestionar fichas técnicas de maquinaria industrial, almacenadas en una base de datos SQL. Proyecto desarrollado para una empresa murciana.

METAENLACE | DESARROLLADOR SOFTWARE JUNIOR

Noviembre 2017 – Septiembre 2018 | Murcia, España

- Programador full-stack en diferentes equipos para proyectos del Servicio Murciano de Salud y Cajamar.

GLOAM | CO-FUNDADOR Y DESARROLLADOR SOFTWARE

Enero 2019 – Abril 2020 | Murcia, España

- Formación de un pequeño equipo ágil para el desarrollo de un sistema de promoción digital de locales en Murcia.
- Desarrollo de aplicación móvil nativa usando React Native.
- Desarrollo de sistema de creación y modificación de promociones por parte de las empresas mediante una aplicación web, programada en React y apoyándose en Firebase como servicio de autenticación, base de datos y hosting.

ALGUNOS PROYECTOS PARALELOS

ROOMIE MARKET

Aplicación móvil que gestiona la asignación de tareas que aumentan su prioridad con el tiempo en un grupo de personas. Está basada en teoría de mercados, lo que fomenta el trabajo en un equipo. Fue desarrollada para repartir las tareas domésticas entre compañeros de piso.

UNOTIFIER

Bot de *Telegram* que permite, mediante una sencilla API, enviar mensajes a cualquier persona que haya generado y compartido un token. Esto permite implementar una librería de notificaciones a usuarios gratuita y en pocos minutos, aprovechando la infraestructura de esta aplicación.

UM SCHEDULER

Página web para ayudar a los alumnos de la Universidad de Murcia a elegir sus asignaturas a principio del año. Consiste en un *web scraper* que crea una base de datos con la asignaturas, y de manera visual los alumnos pueden elegir las que quieran de diferentes años y comprobar si hay incompatibilidades con el horario.

GAME JAMS

He participado como programador en varias Game Jams, eventos organizados por internet que proponen el reto de crear un pequeño videojuego en un tiempo limitado, normalmente 3 días. Acompañado por diseñadores de juego e ilustradores, he programado estos juegos en Unity, Game Maker, e incluso en un pequeño motor de juegos que cree para JavaScript.