

**Gleb Ursol**

## **DESARROLLADOR ANDROID**

Buenos Aires, CABA, +54 11 6692-7347

[argentinagleb73@gmail.com](mailto:argentinagleb73@gmail.com)

[linkedin.com/in/gleb-ursol-855725326](https://www.linkedin.com/in/gleb-ursol-855725326)

[github.com/idgleb](https://github.com/idgleb)

## **PERFIL PROFESIONAL**

Me especializo en el desarrollo de aplicaciones móviles Android con Kotlin. Tengo experiencia en la construcción de aplicaciones y sistemas backend, poseo un sólido conocimiento en herramientas de infraestructura y metodologías ágiles. Mi enfoque está en utilizar tecnologías como Kotlin, Java y Firebase para desarrollar soluciones funcionales y escalables.

## **EXPERIENCIA LABORAL**

2023 – Actualidad

**Digital Vibe, Argentina** – *Desarrollador de Android*

Desarrollo de apps Android para e-commerce con funciones completas: catálogo, carrito, pagos (SberPay). Colaboré en diseño UX/UI en Figma. Integración de APIs con backend. Utilicé Jetpack Compose, ViewModel, State, MutableState. Material Design + theming en Compose, Glide, MVVM, Firebase y herramientas como Retrofit y Room. Control de versiones con Git y CI/CD en GitLab

2022 – 2023

**Sberbank, Rusia** – *Desarrollador de Android*

Desarrollo y mantenimiento de la app bancaria Sber en Kotlin. Implementé dependencias con Dagger-Hilt, bases de datos con Room. Integré APIs REST con Retrofit, OkHttp con Coroutines y Flow. Diseñé interfaces con Navigation Component. Trabajo en equipos Agile, gestionando versiones con GitLab CI/CD y tareas con Jira.

## **PROYECTOS DESTACADOS**

**Black Jack (Android)** – <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ursogleb.blackjacknoactivity>

Desarrollo de un juego de Blackjack para Android, publicado en PlayStore. Implementación en Kotlin con persistencia de datos mediante SharedPreferences y Room. Lógica de juego optimizada y sistema de estadísticas de usuario. Android Jetpack - ViewModel para mantener datos y estado de la interfaz que persisten a través de cambios de configuración (como la rotación).

**App de Control Parental (Android)** – <https://github.com/idgleb/ControlParental>

Aplicación Android para gestionar el uso de otras apps, permitiendo restricciones horarias y de duración. La app utiliza Kotlin como lenguaje principal junto a Room para la base de datos local, Dagger Hilt para la inyección de dependencias, WorkManager para tareas periódicas y un servicio de accesibilidad para detectar las aplicaciones activas. También se emplean coroutines/Flow para manejar operaciones asíncronas y Jsoup para realizar scraping. Patrones como Factory, Singleton, Repository, Observer.