

PERFIL PROFESIONAL

Estudiante de Sistemas Microinformáticos y Redes con un rendimiento académico de excelencia (3 Matrículas de Honor) y un perfil técnico avanzado.

Destaco por mi capacidad para optimizar código y desarrollar herramientas robustas, como un sistema de fichaje centralizado que fue usado diariamente por ~50 usuarios.

FORMACIÓN ACADÉMICA

Técnico en Sistemas Microinformáticos y Redes (SMR)

IES La Sénia, Valencia | Septiembre 2024 - Actualidad

- Logros Académicos:
 - Matrículas de Honor en: Redes Locales, Sistemas Operativos Monopuestos e Inglés Técnico.
 - Promedio Sobresaliente: Calificación media superior a 9 en el resto de módulos.
- Nivel EQF: 3

PROYECTOS DE DESARROLLO Y AUTOMATIZACIÓN

Sistema de Control de Asistencia (Scanner de Fichaje)

- Descripción: Aplicación de escritorio crítica para la gestión de prácticas desplegada en un kiosco centralizado para garantizar seguridad. Registra con precisión entradas, salidas y descansos, generando logs detallados y cálculos de horas para ~50 usuarios diarios durante meses.
- Tech Stack: Kotlin Compose Desktop (UI), Gestión de Ficheros/Logs.

Automatización de acciones en el SO y webs

- Descripción: He desarrollado varias aplicaciones que automatizan acciones en páginas web, extrayendo el contexto del navegador, algunas usando consultas a la API de OpenAI para automatización avanzada.
- Tech Stack: Kotlin, Playwright, JNativeHook, OpenAI API.

Refactorización y Desarrollo - Videojuego "Collection" (Besori Company)

- Descripción: Colaboración técnica realizando una reescritura completa del código base y escenas para optimizar el rendimiento, corregir bugs integrales y desarrollar nuevas interfaces de usuario (UI).
- Tech Stack: Godot Engine (Optimización y Scripting).

Juego de Mesa Multijugador LAN (Beta)

- Descripción: Videojuego móvil Android que implementa conexión P2P en tiempo real mediante una red local (LAN).
- Tech Stack: Kotlin, LibGDX.

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO PERSONAL Y EXPERIMENTACIÓN

Diseño y Simulación de CPU (Arquitectura)

- Descripción: Investigación de arquitectura de computadores diseñando desde la lógica de transistores hasta la creación de un Set de Instrucciones (ISA) propio.
- Tech Stack: Virtual Circuit Board, Turing Complete, Verilog (Básico).

Mods para Minecraft

- Descripción: Desarrollo de mods que implementan nuevas mecánicas como bloques con estados variables, armaduras personalizadas y herramientas con mecánicas de lanzamiento de proyectiles.
- Tech Stack: Java, Kotlin, Fabric, Forge.

Diseño 3D y Shaders

- Descripción: Creación avanzada de modelos 3D utilizando Geometry Nodes y shaders procedurales.
- Tech Stack: Blender (Geometry Nodes, Shader Nodes).

EXPERIENCIA TÉCNICA (PRÁCTICAS)

Técnico de Soporte y Reparación de Hardware (Beca Erasmus+)

GreenTechStore, Milán, Italia | Mayo 2025 - Junio 2025

- Diagnóstico y reparación de hardware en entorno internacional.
- Despliegue de sistemas y preparación de equipos.
- Alta adaptabilidad cultural y lingüística.

COMPETENCIAS TÉCNICAS (HARD SKILLS)

- Lenguajes: Kotlin (avanzado), Java, Python, C++, Bash, Verilog (básico)
- Frameworks/Librerías: Compose Desktop, LibGDX, Playwright, JNativeHook
- Sistemas y redes: Linux (uso diario), administración de redes, SSH
- DevOps: Docker, LXC
- Herramientas: Git/GitHub, IntelliJ IDEA, VS Code, Obsidian
- 3D: Blender (Geometry Nodes, Shaders), Godot Engine

IDIOMAS

- Español: Nativo.
- Inglés: B1/B2 funcional (sin certificación), certificación oficial A2