



# Mikel Barcina

Ingeniero Informático



78993013L



25 de Agosto, 1993



Bilbao, España



695727548



<http://bit.do/mbarcina>



[mbarcina001@gmail.com](mailto:mbarcina001@gmail.com)

## Acerca de mí

Soy un ingeniero en informática de gestión y sistemas de información graduado por la Universidad Pública del País Vasco que actualmente trabaja para la empresa Getronics como Programador. Soy una persona inquieta que siempre trata de sacar tiempo durante sus ratos libres para aprender nuevas técnicas y lenguajes de programación.

## Educación

- 2011-2016 Grado en Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información UPV/EHU
- 2009-2011 Bachillerato de ciencias y tecnología El Salvador Maristas

## Trayectoria

- 2019-Act. Programador Getronics  
Realicé el proyecto FMS (Field Management Services), una aplicación multiplataforma para Android, iOS y navegador implementada mediante Angular 6, Ionic 3 y Cordova.

Una vez finalizado dicho proyecto, me incorporé al desarrollo de una web para Celsa implementada en AngularJS, con el uso de Gulp para el preprocesado de los estilos y los scripts, y Protractor para los tests unitarios.

También he estado involucrado en la maquetación de la nueva página web de Booker (HTML5, CS3 y Bootstrap).

- 2017-2018 Programador Informática de Euskadi (IDE)  
En esta empresa hice labores de mantenimiento de los proyectos web ya existentes dedicados a ofrecer servicio a Caixabank Consumer Finance y basados en Java y Struts en la parte dinámica; jQuery en la parte estática; y Ajax para conectar entre ambas partes cuando era necesario,

Por otra parte, estuve involucrado en el desarrollo e implementación de 2 proyectos desde cero:

Minisite de MediaMarkt: Realizado en Java y Struts se trata de una aplicación web dedicada a la contratación de la tarjeta MediaMarkt Club Card. Incluye servicios REST así como una estructura multimarca diseñada específicamente con el objetivo de poder alojar otras marcas (Gas natural, Ventajon, etc) de modo que tuviesen un diseño propio y unos pasos para realizar la solicitud a elección del cliente. Digitalización TCF: Aplicación web implementada en Angular4 para la compra de dispositivos móviles financiados por Telefónica Consumer Finance. Este desarrollo cuenta con un Middleware programado en Java que hace las llamadas correspondientes a los servicios que sirven de apoyo a la aplicación. Dicho Middleware expone los servicios necesarios en REST para que puedan ser invocados desde el código Angular4 y realiza diferentes llamadas a servicios empleando Axis, Jaxb y Soap con cabecera de seguridad y firma entre otros.

Por otra parte, hice otros proyectos de menor envergadura con otros lenguajes de programación como Spring, así como diferentes plugins de Java como Selenium.



# Mikel Barcina

Ingeniero Informático



78993013L



25 de Agosto, 1993



Bilbao, España



695727548



<http://bit.do/mbarcina>



[mbarcina001@gmail.com](mailto:mbarcina001@gmail.com)

## Acerca de mí

Soy un ingeniero en informática de gestión y sistemas de información graduado por la Universidad Pública del País Vasco que actualmente trabaja para la empresa Getronics como Programador. Soy una persona inquieta que siempre trata de sacar tiempo durante sus ratos libres para aprender nuevas técnicas y lenguajes de programación.

## Proyectos

2019	Maquetación web Booker HTML5, CSS3, Bootstrap y jQuery	Getronics
2019	Celsa SMED Implementada en AngularJS con Gulp para el preprocesado y Protractor para tests unitarios	Getronics
2019	Getronics FMS Implementada en Angular 6, Ionic y Cordova	Getronics
2018	Digitalización Telefónica Consumer Finance Implementada en Angular 4	Informática de Euskadi (IDE)
2017	Minisite tarjeta MediaMarkt Implementada en Java con arquitectura basada en Struts	Informática de Euskadi (IDE)
2017	Mantenimiento y atención de incidencias para las webs de servicios para CaixaBank Consumer Finance Dearrolladas en Java con arquitectura basada en Struts	Informática de Euskadi (IDE)
2016	Aprendizaje semisupervisado: Una aplicación en la detección de entidades médicas Trabajo de Fin de Grado. Desarrollo en Java empleando la librería Weka para la implementación de los algoritmos de Data Mining.	UPV/EHU y grupo de investigación IXA
2016	Juego: Ruleta de la fortuna Realizado en Java con la ayuda de Swing para la interfaz gráfica	UPV/EHU
2016	Juego: Arkanoid para navegador web Implementado en JavaScript	UPV/EHU
2016	Aplicación en Android para la gestión de reuniones Desarrollado en Android mediante la aplicación Android Studio	UPV/EHU
2015	Aplicación para la gestión de encierros en San Fermín Desarrollo en Java con la ayuda de Swing para la interfaz gráfica	UPV/EHU
2014	Juego: Pasapalabra Realizado en Java con la ayuda de Swing para la interfaz gráfica	UPV/EHU

## Aptitudes

### Idiomas

- Español, lengua materna
- Inglés, nivel medio

### Lenguajes de programación

- Java
- R
- PHP
- Python
- Ruby
- Spring
- Struts

### Lenguajes web

- HTML5
- CSS3
- JavaScript
- TypeScript
- jQuery
- Angular
- REST
- ReactJS
- Sass
- Rails
- ASP.NET
- Ionic

### Otras aptitudes

- Git
- MySQL
- Android
- Data Mining
- Apache
- L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X
- Photoshop
- NPM
- Selenium
- Cordova