

Mikel Barcina Ingeniero Informático



78993013L



25 de Agosto, 1993



Bilbao, España



695727548



http://bit.do/mbarcina



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 Informa-UPV/EHU

2009-2011 Bachillerato de ciencias y tecnología

El Salvador Maristas

Trayectoria

2019-Act. Programador

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

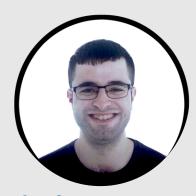
Informática de Euskadi (IDE)

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; ¡Query 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 Media-Markt Club Card. Incluye servicios REST así como una estructura multimarca diseñada especificamente 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

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

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
• LATEX	Photoshop	•NPM	Selenium	Cordova