

Miguel Angel Ruiz Gálvez

Ing. en Mecatrónica / Desarrollador iOS & FrontEnd

Ingeniero en Mecatrónica graduado con honores por la Universidad Nacional Autónoma de México. En mi formación he migrado de forma autodidacta del desarrollo de hardware al desarrollo de software (móvil, front-end y back-end), colaborando y creando proyectos de tecnología durante 4 años.

Me mantengo en una constante búsqueda de nuevas tecnologías, metodologías y mejores prácticas con la finalidad de crecer personalmente y de forma colaborativa.

contact@migueloruiz.com 

www.migueloruiz.com 

(55) 4948 2559 

migueloruiz 

Experiencia

FullStack Developer Side Project

Octubre 2016 - Actual

- BikyBot. ChatBot que te ayuda a encontrar la estación de bicicletas más cercana en el sistema de bicicletas compartidas de la Ciudad de México (Ecobici).

FrontEnd & Mobile Developer para UnoTV Grupo Carso

Septiembre 2016 - Actual

- Mantenimiento general de unotv.com y clarosports.com.
- Diseño e implementación del sitio de Paralímpicos Rio 2016.
- Implementación de AMP, FB Articles y Apple News para distribución de noticias.
- Introducción de nuevas tecnologías para el workflow en front-end.
- Desarrollo de la aplicación de UnoTv (iOS y Android) con Ionic 2 como parte de la migración de código de un proveedor a desarrollo In-House.
- Sistema de scraping y procesamiento de datos abiertos de SEGOB para consulta de precios de gasolina.
- Desarrollo novedades y componentes interactivos para Uno TV (mapa interactivo para elecciones presidenciales de EUA, visualizador de precios de gasolina nacional).

FrontEnd & Hardware Developer para Cocolab

Agosto 2016

- Papalote Museo del Niño de la Ciudad de México, implementación e instalación de las nuevas atracciones interactivas del Museo.

Co-Founder & iOS Developer para Codex App

Agosto 2015 - Noviembre 2016

- Cofundador de Codex, empresa social dedicada al fomento de la lectura en México, incubada en la primer generación de Edupreneurs de Fundación Banorte y apoyada por FB Start.
- Diseñador de arquitectura de información, interacciones, animaciones y desarrollador en iOS de la aplicación Codex.

iOS & FrontEnd Developer para Centro de Tecnología e Innovación

Abril 2015 - Septiembre 2016

- Líder de proyectos y desarrollador en equipos multidisciplinarios, para el desarrollo de plataformas web y móviles, colaborando en AI, UI, UX y programación.
- Diseño e implementación de plataforma web para campaña publicitaria digital para el Museo Soumaya.
- Diseño e implementación de un sistema captura de performance reviews.
- Análisis de experiencia de usuario e interfaz gráfica para las plataformas Claro Video, Claro Música y decompras.com (ahora Claro Shop).
- Investigador de tecnologías de alto impacto para el área de entretenimiento de Grupo Carso (AMCO).

Hardware & FrontEnd Developer Freelance

Mayo 2015 - Noviembre 2015

- Diseño y desarrollo de landing pages para empresas y startups.
- Diseño e implementación de sistema web para cotización de acabados en un inmueble, para constructora.
- Desarrollo de wearable dedicado a la animación de stop-motion para Homero Ramírez, animador 2D y 3D de Televisa.
- Diseño y construcción de hardware y software para el control del software de animación DragonFrame.

Engineering Desing para DIMEI, UNAM

Febrero 2014 - Abril 2015

- Diseño de stand interactivo, software e interfaz de usuario para el catálogo digital de LIBROS UNAM, presentado en la XXXVI FILPM.
- Enseñanza y desarrollo de material académico para el Dpto. de Mecatrónica de la Universidad Nacional Autónoma de México.
- Diseño de hardware para activaciones publicitarias, trabajo en conjunto con Ogilvy & Mathers México.

Idiomas

Inglés Medio

Habilidades

Lenguajes de Programación

Swift, Objective-C, TypeScript, JavaScript, HTML5, CSS3, SASS, Jade. C y Ensamblador para sistemas embebidos.

Frameworks & Librerías

Alamofire, SwiftyJson, Nodejs, Express.js, Angular.js 1 y 2, Ionic 2, JQuery, GSAP, Bootstrap, Facebook SDK (iOS & Web), Twitter API, Google Maps API (iOS & Web).

Herramientas de Programación

Xcode, CocoaPods, TestFlight, Git, Glup, Bable, Webpack, Grunt, Atom, Sublime text.

Herramientas de Diseño UI/UX

Illustrator, Photishop, Sketch, Balsamic, Invision

Herramientas de Hardware

Microchip uC, Atmel uC, Arduino, Raspberry Pi, Oculus Rift, Leap Motion, Kinect, Solid Works

Metodologías de Trabajo

Scrum, GitFlow, Creative Problem Solving, Design Thinking, To Do Doing Done, Diseño de producto (Ulrich & Botryoid).

Conferencias & Premios

🏆 PROFECO HACK

Primer lugar

Junio 2016

Oculus Rift Development

para Facebook Developers México

Abril 2016

Genuino en el mundo de la animación

para Genuino Day México

Marzo 2016

🏆 Challenge América Móvil

Segundo lugar

Noviembre 2015

Power Glove para DragonFrame

para Epicentro, GIFF 2015

Julio 2015

Talleres y Conferencias

para Aldea Digital 2015

Julio 2015

🏆 Startup Bus 2015

Semifinalista

Junio 2015

🏆 Challenge América Móvil

Primer lugar

Abril 2015

Miguel Angel Ruiz Gálvez

Mechatronic Engineer / iOS & FrontEnd Developer

Mechatronics engineer graduated with honors from the Universidad Nacional Autónoma de México. In my training I have migrated by self-taught form from hardware development to software development (mobile, frontend and backend), collaborating and creating technology projects for 4 years.

I keep on a constant search for new technologies, methodologies and best practices in order to grow personally and in a collaborative way.

contact@migueloruiz.com 

www.migueloruiz.com 

(55) 4948 2559 

migueloruiz 

Experience

FullStack Developer Side Project

Octubre 2016 - Current

- BikyBot. ChatBot that helps you find the nearest bicycle station in the shared bike system of Mexico City (Ecobici).

FrontEnd & Mobile Developer for UnoTV Grupo Carso

September 2016 - Current

- Mobile Development Leader
- General maintenance of unotv.com and clarosports.com.
- Design and implementation of the Rio 2016 Paralympics site.
- Implementation of AMP, FB Articles and Apple News for news distribution.
- Introduction of new technologies for front-end workflow.
- Development of the application of UnoTV (iOS and Android) with Ionic 2 as part of the code migration from a provider to In-House development.
- SEGOB's open data scraping and data processing system for gas price consulting.
- Develop new features and interactive components for Uno TV (interactive map for US presidential elections, national gas price viewer).

FrontEnd & Hardware Developer for Cocolab

August 2016

- Implementation and installation of the *Papalote Museo del Niño* new interactive attractions.

Co-Founder & iOS Developer for Codex App

August 2015 - November 2016

- Cofundador de Codex, empresa social dedicada al fomento de la lectura en México, incubada en la primer generación de Edupreneurs de Fundación Banorte y apoyada por FB Start.
- Diseñador de arquitectura de información, interacciones, animaciones y desarrollador en iOS de la aplicación Codex.

iOS & FrontEnd Developer for Centro de Tecnología e Innovación

April 2015 - September 2016

- Project leader and developer in multidisciplinary teams, for the development of web and mobile platforms, collaborating in AI, UI, UX and programming.
- Design and implementation of web platform for digital advertising campaign for Soumaya Museum.
- Design and implementation of a performance review system.
- Analysis of user experience and graphical interface for platforms Claro Video, Claro Music and compras.com (now Claro Shop).
- Researcher of high impact technologies for the entertainment area of Grupo Carso (AMCO).

Hardware & FrontEnd Developer Freelance

May 2015 - November 2015

- Design and development of landing pages for companies and startups.
- Design and implementation of web system for quotation of finishes in a building, for construction company.
- Development of wearable dedicated to the stop-motion animation for Homero Ramírez, animator 2D and 3D of Televisa.
- Design and construction of hardware and software for the control of DragonFrame animation software.

Engineering Desing para DIMEI, UNAM

February 2014 - April 2015

- Interactive stand design, software and user interface for the LIBROS UNAM digital catalog, presented at XXXVI FILPM.
- Teaching and development of academic material for the Mechatronics Department of Universidad Nacional Autónoma de México.
- Hardware design for advertising activations, working in conjunction with Ogilvy & Mathers Mexico.

Languages

English Medium

Skills

Programming languages

Swift, Objective-C, TypeScript, JavaScript, HTML5, CSS3, SASS, Jade. C y Ensamblador para sistemas embebidos.

Frameworks & Librerías

Alamofire, SwiftyJson, Nodejs, Express.js, Angular.js 1 y 2, Ionic 2, JQuery, GSAP, Bootstrap, Facebook SDK (iOS & Web), Twitter API, Google Maps API (iOS & Web).

Programing Tools and IDE's

Xcode, CocoaPods, TestFlight, Git, Glup, Bable, Webpack, Grunt, Atom, Sublime text.

UI/UX Tools

Illustrator, Photishop, Sketch, Balsamic, Invision

Hardware Tools

Microchip uC, Atmel uC, Arduino, Raspberry Pi, Oculus Rift, Leap Motion, Kinect, Solid Works

Workflow methodology

Scrum, GitFlow, Creative Problem Solving, Design Thinking, To Do Doing Done, Diseño de producto (Ulrich & Botryoid).

Conference & Awards

🏆 PROFECO HACK

First place

June 2016

Oculus Rift Development

for Facebook Developers México

April 2016

Genuino en el mundo de la animación
for Genuino Day México

March 2016

🏆 Challenge América Móvil

Second place

November 2015

Power Glove for DragonFrame

for Epicentro, GIFF 2015

July 2015

Workshops and Conferences

for Aldea Digital 2015

July 2015

🏆 Startup Bus 2015

Semifinalist

June 2015

🏆 Challenge América Móvil

First place

April 2015