

Manuel Gómez

Mobile Developer

San Vicente del Raspeig, Alicante.
+34607712164



Web: <https://www.manuelgomezcamara.com/>

Email: manuelgc_12@hotmail.com

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/manuel-gomez-camara-81145b111/>

Resumen profesional

Ingeniero de software móvil con más de 4 años de experiencia en el diseño y desarrollo de aplicaciones multiplataforma y nativas, especializado en tecnologías como **Unity**, **Kotlin** y **Swift**. He trabajado en equipos en proyectos de Realidad Aumentada y Virtual, desde la conceptualización hasta la implementación y lanzamiento.

Actualmente trabajando como desarrollador Android en un proyecto con impacto global, en el cual se está desarrollando una aplicación desde cero en Android con Jetpack **Compose** y a la vez se hace un mantenimiento de una aplicación Legacy con **Java** y **XML**.

Experiencia de 2 años como profesor de programación en institutos en los que se ha desarrollado diversas soft skills, como son la gestión de equipos, resolución de conflictos y exposición en público, entre otras.

Experiencia técnica

NTT Data- Desarrollador Android | Kotlin Jetpack compose y Java XML

Enero 2025 - Actualidad

Formo parte del equipo de desarrollo de aplicaciones de gestor de inventario y stock de una empresa a nivel global con más de 5000 tiendas.

Mi trabajo diario se basa en desarrollar y añadir nuevas funcionalidades a una aplicación en **Android** desarrollada en **Kotlin** con **Jetpack Compose**, mientras se mantiene una aplicación **Legacy** con **Java** y **XML**.

Las tareas se gestionan mediante **Jira** y el control de versiones se hace con **Git** en **Github** usando una metodología **Gitflow**.

Crisalix - Unity Developer y VR

Abril 2022 - Octubre 2022

Contribuí al desarrollo de *Estetix 2*, una herramienta elaborada en Unity que permite visualizar el antes y después de procedimientos estéticos. También participé en la refactorización de la aplicación de Realidad Virtual (**VR**). Utilicé **Git** y **Gitflow** en repositorios de **GitHub** para la colaboración en equipo, y las tareas de desarrollo se gestionaron mediante **Jira**, adoptando un enfoque **Scrum** en sprints semanales, lo que garantizó la entrega constante de funcionalidades clave.

CypeSoft - Unity Developer y AR/VR/MR

Enero 2018 - Julio 2021

Trabajé en el diseño y desarrollo completo de *Bimserver.CenterAR*, una aplicación de Realidad Aumentada (**AR**) que permite visualizar modelos BIM en tiempo real. Participé en todas las áreas del desarrollo desde la conceptualización inicial hasta el lanzamiento y la posterior integración con la plataforma principal de Bimservercenter. Además, la coordinación con el equipo se hizo usando **Git** y **Bitbucket** bajo la metodología **Gitflow**. La planificación y distribución de tareas fue gestionada mediante **Jira**, empleando un enfoque **Kanban** que nos permitió un flujo constante de trabajo y entregas continuas.

Experiencia Complementaria

Profesor de ESO y Bachiller - IES La Nucia

Septiembre 2023 - Agosto 2024

Impartir clases de Programación, Inteligencia Artificial y Robótica en varios niveles de Educación Secundaria.

Este papel ayudó a desarrollar sólidas habilidades de **comunicación eficaz**, **oratoria** y **resolución de problemas**, al tiempo que reforzó la **adaptabilidad** a las diferentes necesidades de los estudiantes y el **pensamiento analítico** para explicar conceptos técnicos complejos en términos sencillos.

Profesor de FP, ESO y Bachiller - IES Pere Maria Orts i Bosch

Octubre 2022- Julio 20024

Mis tareas en este curso fueron las de tutorizar al grupo de segundo del grado medio de Sistemas Microinformáticos y Redes e impartir la asignatura de Tecnologías Web.

Además impartí clases de programación en distintos niveles de ESO y Bachiller

Responsable de la docencia de Tecnologías Web y tuteló a alumnos del programa de nivel intermedio de Sistemas Microinformáticos y Redes y de clases de programación en varios niveles de Educación Secundaria.

Esta experiencia potenció el **trabajo en equipo** a través de la **coordinación** con el profesorado, así como las capacidades de liderazgo y tutoría a la hora de guiar las trayectorias de aprendizaje de los alumnos. También reforzó las habilidades de **gestión del tiempo**, **resolución de conflictos** y retroalimentación constructiva, todas ellas valiosas en entornos colaborativos de desarrollo de software.

Formación

Máster Universitario en Desarrollo de Software para dispositivos móviles - Universidad de Alicante

Septiembre 2023 - Julio 2024

Máster centrado en profundizar en el desarrollo de aplicaciones **Android** e **iOS** nativo con **Kotlin** y **Swift**, así como de aplicaciones multiplataforma con **Ionic**, **Laravel** y **Unity** con **C#**.

Enlace a la web del máster:

<https://eps.ua.es/es/master-moviles/master-universitario-en-desarrollo-de-software-para-dispositivos-moviles.html>

Máster Universitario en Profesorado de educación secundaria obligatoria y bachillerato, formación profesional y enseñanza de idiomas

Septiembre 2021 - Julio 2022

Máster centrado en capacitar para dar clases de Formación Profesional, ESO y Bachiller en institutos, en este se hace hincapié en la **resolución de conflictos**, la **mediación** y la **exposición oral** entre otras soft skills.

Enlace a la web del máster:

<https://web.ua.es/es/masteres/profesorado-de-educacion-secundaria-obligatoria-y-bachillerato-formacion-profesional-y-ensenanza-de-idomas/>

Grado en Ingeniería Multimedia - Universidad de Alicante

Septiembre 2013 - Diciembre 2017

Enlace a la web del grado universitario:

<https://web.ua.es/es/grados/grado-en-ingenieria-multimedia/>
