

IGNACIO ALBIOL PARADEDA

WEB & GAME DEVELOPER



677-246-546



nacho.albiol88@gmail.com



Barcelona, 08003



ignacioalbiol.tech/



linkedin.com/in/ignacio-albiol/



github.com/nachoa88

PERFIL

Soy un apasionado desarrollador con un enfoque centrado tanto en el desarrollo de aplicaciones web, así como en el desarrollo de videojuegos. He comenzado mi aprendizaje de forma autodidacta, y luego lo he consolidado a través de una sólida formación en desarrollo de aplicaciones web full-stack. Recientemente he acabado un bootcamp de PHP Full Stack en la IT Academy de Barcelona Activa en el que he expandiendo mis habilidades. Mi transición exitosa desde el sector educativo demuestra mi capacidad de adaptación y deseo constante de aprender. A su vez, destaco por mi enfoque resolutivo, trabajo en equipo y fuertes habilidades interpersonales.

HABILIDADES

FRONT-END

- React, JavaScript.
- HTML, CSS, TailWind, Bootstrap.

BACK-END

- MySQL, Swagger, Postman.
- Java, Springboot, PHP.

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

- C#, Unity 2D & 3D.

DISEÑO WEB

- WordPress, Wix, Figma.

OTRAS HABILIDADES

- GitHub, Trello, AWS.

FORMACIÓN

PHP FULL-STACK WEB DEVELOPMENT

IT Academy - Barcelona Activa
Barcelona. 2024

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (FULL-STACK)

The Corner Academy (CEPP 1, SL)
Cornellà de Llobregat, Barcelona. 2023

MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA (MAGISTERIO)

Instituto Pedro Poveda
Buenos Aires, Argentina. 2009 - 2013

EXPERIENCIA

PRÁCTICAS - WEB DEVELOPER

UBBU Arquitectura, Barcelona (2023)

- Reestructuración de la página web en WIX, mejoras en general en el comportamiento responsivo y optimización de algunas funcionalidades.
- Subida de proyectos, utilizando Photoshop para la edición de imágenes.

GESTOR DE PROPIEDADES DE ALQUILER

Finques Godó, Barcelona (2020 - presente)

- Emisión de recibos, preparación de prórrogas y nuevos contratos. Control de vencimientos de contratos, IBI, IPC y suministros. Atención a los arrendatarios y solución de incidencias dentro de las fincas.

IDIOMAS

ESPAÑOL (NATIVO)

CATALÁN (C1)

INGLÉS (C1)

OTROS CERTIFICADOS

UNITY JUNIOR PROGRAMMER (UNITY TECHNOLOGIES)

Programador junior con capacidad para escribir scripts en C# y para crear experiencias interactivas con Unity Editor.

IGCSE (UNIVERSITY OF CAMBRIDGE)

International General Certificate of Secondary Education in Language (Oral & Written) and Mathematics. University of Cambridge, UK.

AUXILIAR ADMINISTRATIVO CON ATENCIÓN DIRECTA

Fundació Catalana Síndrome de Down, Barcelona (2022)

- Tareas administrativas. Solución de incidencias en las salas. Gestión de base de datos de la fundación File Manager LUA / CRM.

RECEPCIONISTA DE HOTEL

Som Nit, Barcelona (2019 - 2021)

- Gestión de check-in y check-out, reservas, cobros, atención telefónica y personal. Facturación, producción diaria, control de cobros, KPI's y cierres de caja. Venta de productos turísticos.

TUTOR Y ORIENTADOR EDUCATIVO

Colegio Sta. Teresa del Niño Jesús, Argentina (2012 - 2018)

- Escuela secundaria de inglés para niños de 12 a 17 años de edad. Asistencia a los estudiantes en situaciones relacionadas al ámbito familiar, al vínculo con otros compañeros y con los docentes. Entrevistas y reuniones con los padres por situaciones puntuales y no vinculadas a los docentes.

PROYECTOS

ULTIMATE LEAGUE

IT Academy - Barcelona Activa (2024)

- La app gestionar ligas, creando, editando, borrando equipos, ligas y partidos, siguiendo la arquitectura MVC. Con la ayuda del paquete de Breeze, se puede registrar un usuario nuevo que dará acceso a la totalidad de las funcionalidades. Tecnologías utilizadas: PHP, Laravel, Blade, MySQL, Breeze y TailWind.

POKÉDEX

Proyecto personal (2024)

- La app permite buscar cualquier Pokémon del 1 al 251 de la API PokéAPI, con la posibilidad de filtrar por tipo y por nombre, y al hacer click se puede ver más información del mismo. Tecnologías utilizadas: React.js, JavaScript, HTML, CSS y Bootstrap.

KONECTA

The Corner Academy (CEPP 1, SL) (2023)

- Proyecto grupal desarrollado durante el curso de Desarrollo Web. El front-end fue realizado en React, utilizando JavaScript, HTML, CSS y Bootstrap, y el back-end en Spring Boot y Java. Para el despliegue utilizamos AWS, dos instancias EC2 para el front y back, y un RDS para la base de datos. Las pruebas se han hecho en Postman y MySQL.

C# & UNITY 2D / 3D

C#. Unity Game Developer 2D / 3D Course. Udemy (2022-2023)

- Space boost: El jugador debe llegar a la plataforma de destino enfrentándose a diferentes obstáculos, cuanto más rápido lo haga, más puntos sumará. Implementado: Sound effects, particle effects, scene & game management, input system, timer, Canvas UI System, user high score save and lightning system.
- TileVania: El jugador tiene que llegar a la línea de meta a lo largo de una plataforma, enfrentándose a enemigos y obstáculos. Implementado: TileMaps, animations, cameras using cinemachine package, run time objects instantiation (firing bullets), sound effects, scene management, input system, prefabs variants.

OTROS DATOS

LICENCIA DE CONDUCIR B.

DISPONIBILIDAD PARA
INCORPORACIÓN INMEDIATA.

JORNADA COMPLETA / PARCIAL.