

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 web, donde tengo experiencia sólida con React y JavaScript, así como en el desarrollo de videojuegos utilizando C# y Unity. He comenzado mi formación de forma autodidacta, y luego la he consolidado a través de una sólida formación en desarrollo de aplicaciones web full-stack. 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, Bootstrap.

BACK-END

- MySQL, Postman.
- Java, Springboot.

DESARROLLO VIDEOJUEGOS

- C#, Unity 2D & 3D.

DISEÑO WEB

- WordPress, Wix, Figma.

OTRAS HABILIDADES

- GitHub, Trello, AWS.

FORMACIÓN

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.

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.

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.

APTITUDES

- Facilidad para trabajar en equipo.
- Resolutivo y proactivo.
- Buenas capacidades de comunicación.
- Resiliente.
- Pensamiento creativo.
- Organizado y metódico.
- Autodidacta.

OTROS DATOS

LICENCIA DE CONDUCIR B.
DISPONIBILIDAD PARA
INCORPORACIÓN INMEDIATA.
JORNADA COMPLETA /
PARCIAL.

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

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 3D

C#. Unity Game Developer 3D Course. Udemy (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.

C# & UNITY 2D

C#. Unity Game Developer 2D Course. Udemy (2022)

- Snowboarder: El jugador muere si es golpeado en la cabeza y gana si llega a la meta. Implementado: Sprite shapes, edge colliders, surface effector, particle effects, input system, sound effects, scene loading.
- Quiz Master: Juego de tipo Quiz. El resultado muestra el porcentaje de respuestas correctas. Implementado: Canvas UI system, button layout, timer, game manager.
- 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.