

Pablo Perdomo Falcón

Ingeniero Informático

Curioso, creativo, amante de buscar la excelencia en lo que hago todos los días, estoy listo para comenzar un viaje profesional marcado por estas premisas y el deseo de continuar aprendiendo.



CONTACTO



pabloperdomofalcon@gmail.com



<https://www.pablopf.dev/>



<https://github.com/pablopf>



HABILIDADES

Creatividad

Comunicación

Adaptabilidad

Resiliencia

Excelencia

Proactividad



APTITUDES

Ingeniería Software

Tech Lead

Ciencia de datos

Computación



INFORMACIÓN

Incorporación inmediata

Disponibilidad geográfica



IDIOMAS

Español

Inglés



EDUCACIÓN / EXPERIENCIA

Becario como Ingeniero de Software, Endesa Energía Nov 2020 – Presente

Demanda y Precios, Process and Tools

- Como SRUM master y Tech lead he participado en el desarrollo de un producto web de atención a grandes clientes en post-venta. Teniendo que participar de manera activa en la toma de decisiones, requisitos de negocio, enlace entre el negocio y los desarrolladores, seguimiento de presupuesto, diseño de comunicaciones entre sistemas, diseño de base datos, automatización de procesos y gestión de incidencias.
- Con el rol de Tech lead he participado en la definición y planificación de una aplicación de emisión de recomendaciones para la renovación de los clientes dentro de un equipo multidisciplinar agile.
- Como Product Owner de MIA (model integration automation), he trabajado en la definición y construcción de un framework que permite al departamento de modelos reducir el tiempo de integración de sus modelos con los sistemas. Además, ofrece la capacidad de controlar la ejecución de todos los modelos a través de un portal digital de manera automática o manual y proporciona un entorno de trabajo robusto y estable para desarrollar futuras integraciones.

Master en Productividad y Desarrollo Personal Nov 2020 – Presente

Universidad de Alcalá (UAH), Madrid

- Master enfocado en la dirección y gestión de proyectos con equipos multidisciplinarios e innovación y aprendizaje individual.

Prácticas como Ingeniero de Software, Monentia Sep 2020 – Nov 2020

- Trabajé activamente en el desarrollo de un sistema multiagente con arquitectura lambda. Proporcioné soluciones de automatización de procesos y sistemas. Y formé parte de un equipo ágil como desarrollador utilizando desarrollo guiado por test (TDD).

Grado en Ingeniería Informática Sep 2017 – Jul 2021

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

- Matrícula de honor en el trabajo fin de grado: 9.9 / 10.
- Prácticas externas: 9.9 / 10.
- Final promedio en la titulación: 7.12 / 10

B1 Cambridge Assessment English Jul 2018

Escuela secundaria: ciencia y tecnología (L.O.E.) Sep 2015 - Jun 2017

I.E.S. Amurga

- Premio al mejor expediente con promedio de 9.18 / 10



HABILIDADES TÉCNICAS

Aplicaciones multiplataforma

C# | C++ | Java

Desarrollo Web

HTML | CCS | JavaScript | Angular | React

Base de Datos

MySQL | SQL Server | Redshift | MongoDB

Análisis y Estadísticas

Python | R/R Studio | Matlab | Power BI

Documentación

LaTeX | Doxygen

Paquete Office

Word | Excel | Access | Teams | Sharepoint

Control de versiones

GitHub | Git | Git Flow | Bitbucket



PROYECTOS

ALIS: framework basado en aspectos para el desarrollo de videojuegos 'Indie'

ALIS permite el desarrollo de videojuegos en dos dimensiones ofreciendo un conjunto de aspectos que facilitan la integración de todos sus componentes que consigue mejorar la productividad y reducir los costes de producción de los desarrolladores.

- **Premiado con matrícula de honor.**
- Desarrollado con **.NET Core (C#)**, para la web se utilizó **Doxygen** y la **API OpenGL** para la parte gráfica.

Pokedex

Aplicación de escritorio capaz de identificar si en una imagen hay un pokemon y además decirte que pokemon es el que aparece.

- Para el reconocimiento de imágenes se utilizó una **red neuronal convolucional (CNN)** con **Python y Tensorflow**. Además, para el entrenamiento y la validación del modelo se creó un **Dataset** propio con más de 500 imágenes.

PlayHarmony

Aplicación de escritorio destinada a la reproducción de contenido multimedia con opciones como: ecualización de sonido; creación y personalización de listas de reproducción; reproducción en **streaming** y sistema de usuarios por suscripción.

- Objetivo: crear un ecosistema completo de un **sistema de usuarios y servicios en streaming**
- La aplicación se desarrolló con **Java 8 y Java FX**, utilizando, los servicios que ofrece "**Google Cloud Platform**" para alojar la base de datos **MySQL** y el sistema de **login mediante web service**.

ChatTing

Aplicación web de mensajería en tiempo real que permite hablar con tus contactos, enviarles fotos o documentos y crear grupos de conversaciones.

- Esta aplicación web fue realizada con "**Java Enterprise web application**" y alojada en servicios de **Amazon (AWS)**. Se integró el sistema de login con **Angular** y **Firebase** y para el sistema de chat se utilizó un **web service** propio que gestiona una base de **datos SQL Server**.

IrisStudio IDE

Aplicación de escritorio que permite desarrollar proyectos en **C++** ofreciendo un entorno de trabajo completo (editor, depurador Y compilador).

- En este proyecto se formó un equipo agile de 4 personas que trabajó utilizando **SCRUM**, el **Jira** como herramienta principal de gestión y **GitHub** como repositorio de código.
- Hecha con **Java 8** y el compilador **Mingw64-10.2.0**.

Inefable

Videojuego multijugador estilo roguelike publicado en dispositivos móviles (App Store y Play Store) en agosto de 2020.

- Proyecto realizado por un equipo de 4 personas donde participé de manera activa en la fase de **diseño, planificación, desarrollo y publicación** del mismo, teniendo una gran responsabilidad en la toma de decisiones técnicas y siendo el **Scrum Master** del equipo.
- Desarrollado con **Unity 5 y C#**, y en la parte del multijugador se utilizaron servicios de **google cloud**.