

# Pablo Escrivá

[www.pabloescriva.com](http://www.pabloescriva.com)  
[pabloescrivagallardo@gmail.com](mailto:pabloescrivagallardo@gmail.com)

[www.linkedin.com/in/escrivapablo/](https://www.linkedin.com/in/escrivapablo/)  
<https://github.com/pabloegpfl>

## PERFIL

Estudiante de Ingeniería Informática y Administración de Empresas en la Universidad Carlos III de Madrid. Soy un apasionado de la tecnología y estoy constantemente expandiendo mis conocimientos sobre desarrollo de software. Aprendo rápido y disfruto trabajando como parte de un equipo o de forma independiente.

## CONOCIMIENTOS

JavaScript, Node.js, Express	Git	Java	HTML/CSS
PostgreSQL	Unity	C	Unix/Linux
	Swift	C#	

## EDUCACIÓN

### San Francisco State University

Ingeniería Informática y ADE (San Francisco, CA) Agosto 2018 - Junio 2019

### Universidad Carlos III de Madrid

Ingeniería Informática y ADE (Madrid, España) Septiembre 2015 - Actualidad

## EXPERIENCIA

### Prácticas Desarrollo Backend, IMDEA Networks (Madrid, España) Verano 2019

Implementación y puesta en marcha de un repositorio digital de resultados científicos (texto, vídeo, audio y datos).

### Profesor Asistente, San Francisco State University (San Francisco, CA) Primavera 2019

Corrector y asistente en la clase "Redes de ordenadores" (CSC645) con el Doctor Joseph Kang durante el primer semestre de 2019.

### Prácticas de Administración de Empresas, Arenas Entertainment (Los Angeles, CA) Verano 2017

Ayudé al director general en sus tareas diarias, además de aprender sobre administración y contabilidad.

## PROYECTOS

### CosmoQuiz (San Francisco, CA) Mayo 2019

<https://github.com/pabloegpfl/CosmoQuiz>

CosmoQuiz es una app para iOS que usa la API de la NASA para generar imágenes astronómicas diarias. Programado en Swift, utiliza Firebase como base de datos / sistema de autenticación y la plataforma Nasa Open APIs para el contenido.

### Jump (San Francisco, CA) Marzo 2019

<https://github.com/pabloegpfl/Jump>

Mi primer proyecto en Unity, he aprendido cómo crear una estructura básica para desarrollar juegos en 3D e interactuar con propiedades de objetos usando C#. También he usado paquetes de Unity como Probuilder y ProGrids.

### GatorList (San Francisco, CA) Invierno 2018

<https://github.com/pabloegpfl/GatorList>

Dirigí a un equipo de 7 personas para desarrollar una plataforma online universitaria de compra y venta de artículos usando herramientas modernas de ingeniería de software.

## IDIOMAS

Inglés (TOEFL, Cambridge CAE)

Español (Nativo)