



Daniel Díaz Salas

25 años

Granada, España

Tel: 656418927

E-mail: potrayarrick@gmail.com:

OBJETIVO PROFESIONAL

Trabajar dentro de un equipo de desarrollo de software, donde pueda aplicar conocimientos adquiridos durante mi carrera académica y continuar formándome en el uso de nuevas tecnologías haciendo una de mis actividades preferidas dentro del mundo de la informática: crear aplicaciones que mejoren la vida de las personas, sean utilidades para el equipo de desarrollo de la empresa, herramientas para facilitar una tarea a un equipo de empleados, o videojuegos.

ESTUDIOS

2008 – 2010

Motril, Granada – España

Técnico Superior en Administración de Sistemas Informáticos
IES Francisco Javier de Burgos

2010 – 2014

Granada – España

Grado en Ingeniería Informática, Ingeniería del software
Universidad de Granada

2014 – 2015

Granada – España

Máster Universitario en Ingeniería Informática
Universidad de Granada

IDIOMAS

Español: Natal

Inglés: B2

EXPERIENCIA LABORAL

De Abril del 2010 a Junio del 2010 en Motril, Granada – España

Óptima Soluciones, Sector informática – implantación de ERP

Cargo ocupado: alumno en prácticas

Tareas realizadas:

- Implantación de software ERP de Sage.
- Desarrollo de una aplicación de logística utilizando la API de Google Maps.
- Actividades de consultoría a pequeñas empresas.
- Optimización y depuración de una base de datos de clientes.
- Gestión de un sitio web utilizando Joomla.

CUALIDADES INTERESANTES PARA EL PUESTO

Asignaturas cursadas durante el Grado en Ingeniería Informática relacionadas con el desarrollo de videojuegos

- Informática Gráfica.
- Sistemas Gráficos.
- Programación Gráfica de Videojuegos.
- Programación Lúdica

Asignaturas cursadas durante el Grado en Ingeniería Informática relacionadas con el desarrollo de software

- Desarrollo Basado en Agentes
- Desarrollo de Software
- Dirección y Gestión de Proyectos
- Diseño de Interfaces de Usuario
- Metodologías de Desarrollo Ágil

Asignaturas cursadas durante el Máster Universitario en Ingeniería Informática relacionadas con el desarrollo de software

- Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos
- Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos
- Desarrollo de Sistemas Software Basados en Componentes y Servicios
- Sistemas Software Basados en Web
- Gestión de Información en Dispositivos Móviles

Proyectos más importantes realizados durante mi carrera

Hipster Chronicles

Videojuego realizado para la asignatura Metodologías de Desarrollo Ágil junto con 4 compañeros de clase utilizando el paquete de 2D de Unity 3D. Es un scroller 2D que trata sobre las aventuras de una persona normal cuyo sueño es llegar a ser un hipster, para lo que deberá de recorrer el mundo consiguiendo objetos hipster, mejorándolos, esquivando obstáculos y destruyendo enemigos mainstream.

Tarvos' Escape

Videojuego realizado para la asignatura Programación Lúdica junto con un compañero de clase utilizando Unity 3D. Es una mezcla entre un FPS y un juego de plataformas en el que competimos contra la IA para llegar antes a la meta, utilizando objetos que nos encontramos por el camino, los cuales pueden ser mejorados con las monedas obtenidas durante el juego.

El Planeta más Bonito

Trabajo de Fin de Grado dirigido por la profesora Nuria Medina Medina. Es un cuento interactivo que evalúa las competencias lectoras para niños de 6 a 8 años. Para ello se adaptó un cuento ya existente a uno interactivo y se diseñó e implementó un sistema para evaluar y practicar competencias lectoras sin que el niño se diera cuenta de que las estaba practicando.

Hand Control Platform

Trabajo de Fin de Máster dirigido por el profesor Marcelino Cabrera Cuevas. Es un proyecto de investigación cuyo objetivo es averiguar si es posible proporcionar un dispositivo barato y fácil de usar a personas con enfermedades psicomotrices (como el Parkinson) y desarrollar una aplicación distribuida para que los pacientes realicen pruebas en su casa, se recopilen datos y se envíen al especialista.

Pacts

Aplicación móvil que desarrollé para aprender por mi cuenta a programar en Android. El reto de este proyecto fue no utilizar un IDE que no fuera Android Studio, tanto para la aplicación Android como para el servicio que se desplegaría en Google App Engine, además de hacer un proyecto grande, bien documentado, escalable, y 100% en inglés.

Otras características

Lenguajes de programación y frameworks con los que he trabajado: C, C++, C# (Unity 3D), Java, Python (Django), Lua (Corona SDK), Javascript (jQuery, algo de NodeJS y Electron), PHP.

Habilidades de trabajo en equipo adquiridas durante mi carrera: metodologías de desarrollo ágil como SCRUM, Git (usando Github), integración continua, despliegue continuo, TDD (solo teoría, me gustaría llevarlo a la práctica).

OTRA INFORMACIÓN

Hobbies: jugar a videojuegos, desarrollar miniaplicaciones o servicios que resuelvan pequeñas cosas de mi vida cotidiana (me encanta el internet de las cosas), resolver puzzles secuenciales (tipo cubo de Rubik), pasear a mi perro.

Enlaces:

- Twitter: https://twitter.com/danielsalas_es
- Github: <https://github.com/potray>
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/pub/daniel-d%C3%ADaz-salas/67/25b/459>
- Web personal: <http://potray.github.io/> (en inglés, con más información acerca de mí).