

Alejandro Muñoz de la Sierra

Desarrollador Fullstack | Creativo Digital | Explorador Tecnológico

 sibkoh@gmail.com |  679355466

 github.com/sibkoh |  linkedin.com/in/alejandro-muñoz-de-la-sierra-05a77562

Experiencia

Formador en Desarrollo de Software e IA Aplicada – Urbania (Málaga) 2021 – Actualidad

Docencia especializada en tecnologías emergentes para jóvenes talentos. Mi labor principal consiste en investigar, dominar y simplificar tecnologías complejas para su enseñanza práctica. Imparto formación práctica sobre el ciclo de vida del software, desde fundamentos de programación (C y Linux de mi paso por 42 Málaga) hasta tendencias actuales como la IA Agéntica (MCP) y el desarrollo Web Fullstack. Diseño retos técnicos que combinan creatividad con código robusto (SQL, Python, Java), actuando como mentor técnico y facilitador de proyectos.

Docente de Gamificación Tecnológica y Game Dev – Urbania (Málaga) 2018 – 2021

Diseño e impartición de itinerarios formativos en programación y desarrollo de videojuegos. Mi labor consistía en guiar a los alumnos desde el pensamiento computacional visual (Scratch, Code.org, MakeCode) hasta la programación orientada a objetos con C# y Python. Mentorización de proyectos creativos utilizando motores profesionales como Unity (2D/3D) y Godot, aplicando conocimientos técnicos adquiridos en formaciones especializadas (GameDev.tv, Unity Technologies) para enseñar diseño de mecánicas, físicas y lógica de juego en un entorno práctico y gamificado.

Docente de Academias en Nuevas Tecnologías – Academias Yoitec y Stemxion (Málaga)

2015 – 2019

Diseño e impartición de talleres de robótica (Lego Mindstorm), programación (Scratch) y videojuegos (Minecraft) en colegios y academias. Aplicación de metodologías de gamificación y orientación a familias y centros educativos según capacidades e intereses del alumnado.

Informático – Squalop Oil sl, Malaga (Málaga)

2009 – 2014

Responsable del mantenimiento informático integral en una empresa familiar: soporte técnico, reparación de equipos, administración de sistemas, redes internas y resolución de incidencias. Gestión autónoma de la infraestructura tecnológica.

Arquitecto Técnico – HCP Architecture & Engineering (Málaga)

2007 – 2008

Proyectos de ejecución de carácter nacional e internacional. Tareas técnicas tanto en oficina como en obra: elaboración de mediciones, planos, memorias, documentación técnica y visitas de control para certificaciones finales. Experiencia en AutoCAD, normativa técnica y coordinación con distintos equipos profesionales.

Formación académica y cursos relevantes

Grado Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM) – Cesur Andalucía (Cursando 2º año)

Desarrollo de aplicaciones web, móviles y de escritorio con Java, MySQL/Oracle, Git, Linux, HTML/CSS y metodologías de documentación, refactorización y despliegue. Estudios en remoto.

Campus 42 Málaga – Programación colaborativa basada en proyectos

Formación intensiva en C, algoritmos, estructuras de datos, shell scripting y control de versiones. Aprendizaje entre pares en entorno 24/7 basado en retos y evaluación continua.

Diplomatura en Arquitectura Técnica – Universidad de Granada (pendiente TFG)

Estudios en construcción, estructuras, instalaciones y normativa. Experiencia con AutoCAD, documentación técnica y planificación de obra y gestión de proyectos.

- Cursos especializados (Udemy):

- Learn Python Programming Masterclass
- Beginning C++ Programming – From Beginner to Beyond
- Complete C# Unity Game Developer 2D
- C# TOTAL – Programador Experto en 28 días
- Mastering Data Structures & Algorithms using C and C++
- The Web Developer Bootcamp 2025
- The Complete Agentic AI Engineering Course (2025)

Habilidades técnicas y creativas

- Lenguajes: C, C#, C++, Python, Java, SQL, Bash, HTML, CSS, JavaScript, XML

- Herramientas: Unity, Godot, GitHub, XAMPP, Oracle SQL Developer, MySQL Workbench, Eclipse, Visual Studio Code.

- Soft Skills: Comunicación, liderazgo de equipos, creatividad, aprendizaje continuo, adaptabilidad

- Otros: AutoCAD, Photoshop, Producción multimedia, CAD, Tecnología educativa

Idiomas

Español (nativo), Inglés (medio), Alemán (básico)

Contenidos adquiridos hasta ahora en el **Grado Superior de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataformas (DAM)** en **CESUR** Sevilla y Málaga

1. Primer Curso (Sept 2024 - Junio 2025)

- **Programación (PROG):**
 - **Lenguaje:** Java (principalmente).
 - **Contenido:** Lógica, algoritmia, tipos de datos, estructuras de control. Lo más importante: **Programación Orientada a Objetos (POO)** (Clases, Herencia, Polimorfismo, Interfaces), manejo de excepciones y colecciones.
- **Bases de Datos (BD):**
 - **Lenguajes:** SQL (DDL y DML).
 - **Contenido:** Diseño de bases de datos relacionales (Diagramas E/R), normalización. Consultas complejas, subconsultas, creación de tablas y vistas. Uso de **MySQL** y **Oracle**. PL/SQL básico.
- **Entornos de Desarrollo (ED):**
 - **Herramientas:** Eclipse / IntelliJ / NetBeans.
 - **Contenido:** Uso del IDE, depuración (debugging), pruebas unitarias (**JUnit**), diagramas UML y control de versiones con **Git/GitHub**.
- **Lenguajes de Marcas (LMSGI):**
 - **Tecnologías:** HTML5, CSS3, XML (XSD, DTD, XSLT).
 - **Contenido:** Estructura web básica y transformación de datos.
- **Sistemas Informáticos (SI):**
 - **Contenido:** Instalación y configuración de SO (**Linux/Ubuntu** y **Windows Server**), comandos de terminal (Bash), redes básicas y hardware.

2. Segundo Curso (Cursando actualmente)- 1er Trimestre (Sept 2025 - Dic 2025)

- **Acceso a Datos (AD):**
 - **Contenido:** Persistencia de datos. Manejo de ficheros (XML, JSON, binarios).
 - **Clave:** Mapeo Objeto-Relacional (**ORM**) usando **Hibernate** (Java). Conectores JDBC. Introducción a Bases de Datos NoSQL (MongoDB o eXist, dependiendo del profesor).
- **Desarrollo de Interfaces (DI):**
 - **Tecnologías:** JavaFX (escritorio) o a veces introducción a web avanzada.
 - **Contenido:** Creación de GUIs, usabilidad, informes (JasperReports) y confección de interfaces de usuario amigables.
- **Programación Multimedia y Disp. Móviles (PMDM):**
 - **Tecnologías:** **Android Studio** (Java o Kotlin).
 - **Contenido:** Ciclo de vida de una Activity, layouts, intents, persistencia en móvil, acceso a sensores y permisos. *Esta asignatura es clave si aplicas a empresas móviles.*
- **Programación de Servicios y Procesos (PSP):**
 - **Contenido:** Programación multiproceso y multihilo (**Threads**). Comunicaciones en red (Sockets), servicios REST básicos y seguridad (criptografía básica).
- **Sistemas de Gestión Empresarial (SGE):**
 - **Tecnologías:** ERPs (Suelen usar **Odoo** con Python).
 - **Contenido:** Instalación, configuración y desarrollo de módulos para sistemas de gestión empresarial.

Preferencias y Disponibilidad

Candidato: Alejandro Muñoz **Objetivo:** Prácticas Curriculares DAM (Marzo - Junio 2026) CESUR aporta toda la información y detalles que se necesiten. Unas 500 horas aproximadamente.

1. Áreas de Interés y Especialización Técnica Mi prioridad es integrarme en el equipo de desarrollo aportando valor inmediato en tareas de **Backend e Inteligencia Artificial Aplicada**, aprovechando mi experiencia actual y mi formación técnica:

- **Desarrollo de Software & IA:** Implementación de **Agentes de IA (MCP)**, integración de LLMs vía API y orquestación de flujos de automatización complejos (Python, agentes, n8n, etc).
- **Fullstack & Lógica de Negocio:** Desarrollo de funcionalidades robustas utilizando **Java y SQL**, con capacidad de adaptación a otros stacks según las necesidades del proyecto.
- **Game Dev / Interactividad:** Si el departamento aborda proyectos interactivos o de simulación, puedo aportar mi experiencia docente y técnica en **Unity (C#)** y motores de juego.

2. Idiomas de Trabajo

- **Español:** Nativo.
- **Inglés:** Nivel técnico competente para lectura de documentación y desarrollo. Capacidad para trabajar en entornos angloparlantes con un breve periodo de adaptación inicial para fluidez conversacional.

3. Modalidad y Disponibilidad

- **Preferencia: Híbrida / Remota.**
 - **Motivo:** Durante el periodo de prácticas debo finalizar el Proyecto de Fin de Grado (TFG) y asignaturas de segundo curso. La modalidad remota me permite optimizar los tiempos de desplazamiento para dedicar más horas efectivas a las tareas de desarrollo de la empresa y asegurar la máxima productividad.
- **Disponibilidad Presencial:** Total flexibilidad para asistir a la oficina, especialmente en los días coincidentes con mi actividad en la zona por las tardes.