



Pablo Blanco Celdrán

Desarrollador multiplataforma con tecnologías modernas como React. Desarrollo con NodeJS, addons nativos y estándares modernos como C++14. Siempre con ganas de aprender, racional y curioso.

Me gusta hacer las cosas bien y pongo el esfuerzo necesario para conseguirlo. Me relaciono bien con personas muy diferentes y me adapto fácilmente a los cambios y situaciones. Capaz de organizar y liderar proyectos.

Coche propio Inglés fluido Responsable Emprendedor Entusiasta Positivo Trabajo en equipo

Domicilio C/ Dotze de febrer, 29 Vilanova del Vallès (Barcelona)

Teléfono 693210403

Correo pablobc.1995@gmail.com

Github <https://github.com/sigmasoldi3r>

Formación

2020 Curso de desarrollo de videojuegos (Cursando)

Tokio School

2015-2017 Grado superior de desarrollo de aplicaciones multiplataforma (Matrícula de honor)

Ins Carles Vallbona, Granollers

2013-2015 Bachillerato tecnológico (Notable)

Ins Carles Vallbona, Granollers

Conocimientos adicionales

Node

NPM

React

Less

Sass

CSS3

Scala

Kotlin

Clojure

C/C++14

OpenGL

Typescript

Lua

WASM

SQLite

Blender

Unity3D

C#

Experiencia laboral

Kantar Worldpanel - St. Cugat

Desarrollo full stack con ReactJS, .NET Core y MVC. Trabajo con Azure functions y Azure DevOps. Servidores de ejecución remota de scripts en R. Scripts de procesamiento de datos con ClojureScript.

2020

2018

Catalog Player - Granollers

Desarrollador full stack con tecnologías híbridas, sistemas integrados, mantenimiento de servidores de bases de datos, dirección de equipo colaborando con Sage UK, desarrollo front end con ReactJS.

Mobivention - Köln (Erasmus)

Desarrollo de aplicaciones híbridas para móvil, con Cordova e Ionic. Desarrollo de servidores NodeJS para consultar APIs de puntuación de appstores móviles.

2017

2016

Verónica, gestión de suministros eléctricos

Desarrollo e implantación de software de gestión empresarial (ERP).

Linde & Wiemann - La Garriga

Ayudante de técnico de mantenimiento. Reparación de sensores, sistemas de control eléctricos & hidro-neumáticos.

2014

Sobre mí

Aficiones

Me gusta hacer senderismo, jugar a videojuegos con mis amigos, o disfrutar de una buena historia en un jugador. Me encanta ver *anime* y el dibujo creativo.

Otra de mis aficiones es la impresión 3D y la electrónica, me divierto con pequeños proyectos, programando placas de la familia Arduino o ESP.

Disfruto mucho en el campo de diseño de lenguajes de programación. Siempre encuentro emocionante aprender uno nuevo, tal es así que una vez diseñé uno propio, llamado 🐼 Charon (Lo podéis encontrar en [mi GitHub](#)). También he contribuido en algunos proyectos open-source como [AntLR4](#).

Idiomas

Catalán y Castellano nativos. Inglés fluido. ¡Ahora me estoy atreviendo con el Japonés y el Alemán!

Otras herramientas

Estoy familiarizado con motores gráficos como Defold, Unreal Engine 4, Godot y Löve2D.

También he utilizado programas de dibujo como Aseprite y Krita o programas tipo CAD como AutoCAD y SolidWorks.

¡Puedes ver el código fuente de mi currículum en mi github!