# Alejandro Fernández Pérez

# Ingeniero de Telecomunicaciones

#### Contacto











#### Mi Web:







# Trayectoria Laboral

## May/2024 a Oct/2024 Proyecto AV de Espacios

Algam Ibérica (Barcelona, España)

- Uso de Muse Automator de AMX.
- Uso de HiQnet Audio Architect.
- Uso de Draw.IO y JBL DDA.
- Administración Hardware de Redes.
- Trato con clientes.

## Sep/2022 a Ene/2024 Ingeniero Jr. Preventa

Telefónica Tech (Madrid, España)

- Diseño de soluciones tecnológicas.
- Trato con clientes.
- Soluciones de integración AV.
- Preparación de documentación técnica y provisión de servicios 3G-4G-5G para IoT-M2M.
- Investigación y actualización de tecnologías IoT & Big Data.

# Sep/2021 a Feb/2022 Ingeniero NOC e IP (pasantía)

LCRcom (Madrid, España)

- Comprensión práctica de los protocolos de red.
- Herramientas de monitorización.
- Soporte técnico y resolución de incidencias con Ticketing. Incluye Centralita Virtual - Meet IP.
- Supervisión en tiempo real de la infraestructura de red

# Trayectoria Académica

#### **ETSIT - Universidad Rey Juan Carlos**

- Ingeniería de **Telecomunicaciones**, especializado en sonido e imagen.
- Media de 7.
- Finalizado en 2023.
- Semestre Erasmus de Feb/22 a Jul/22 en la Facultad de Ciencias y Tecnología (FTN) de la Universidad de Novi Sad (Serbia).
- Trabajo de Fin de Grado TFG

#### Escuela de Organización Industrial - EOI

• IA generativa enfocada a negocio + <u>Proyecto Final</u>. De octubre a diciembre de 2024 - 188 h.

## **Habilidades**

- Hard-Skills: administración de entornos de red y de sistemas de telecomunicaciones, Excel, MySQL, protocolos de red y comunicación, switching, routing, troubleshooting, Wireshark, Python, Arquitectura TCP/IP, JS, C, PowerBi y HTML.
- Soft-Skills: resolutivo, trabajo en equipo, rápido aprendizaje, organizado, metódico, adaptabilidad a nuevos retos y proyectos, trato con clientes, formación técnica a clientes y comunicación en público.

# **Idiomas**



A2 Alemán (en progreso)

Juego hecho por mí en JS => Kick Blocks Game