

DATOS GENERALES.

Nombre: Faraday Rafael Martínez Álvarez
Edad: 36 Años
Portafolio: <https://www.faradaymx.dev>
LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/faraday1987/>

DATOS ACADÉMICOS.

Carrera: A286-ISOFT Ingeniería de Software.
Institución: Ceneval - Experiencia laboral
Periodo: Experiencia laboral hasta - 2018
Inglés: Técnico

CURSOS

Institución	Nombre de curso	Lugar	Diploma
Oracle ONE	Especialización Front-End	Online	Certificado
Oracle + Alura	HTML, CSS	Online	Certificado
Oracle + Alura	Layouts Responsive	Online	Certificado
Oracle + Alura	Arquitectura - CSS	Online	Certificado
Oracle + Alura	Organización de Equipos ágiles, Scrum Kanban	Online	Certificado
Oracle + Alura	Gestión de equipos Ágiles	Online	Certificado

Actual

Empresa:	K-li http://www.k-li.com.mx
Periodo:	ACTUAL
Nombre del proyecto:	K-li, e-commerce, proyecto personal
Puesto desempeñado:	Front-end / Back-end Developer / React Native / Shopify
Actividades y Responsabilidades:	Desarrollo de Ecommerce, dropshipping, importación de artículos, generación de catálogos, productos, y sitio hydrogen, Remixjs, Hydrogen storefront.
Herramientas Utilizadas:	Ecommerce, Shoppify, Ryby, Liquid, Json, HTML, CSS, Javascript, Scrum, Jira, Git, CLI, Devops, CD/CI

EXPERIENCIA LABORAL

Empresa:	Rappi Pay https://www.rappi.com.mx/
Periodo:	1 año y 6 meses - Septiembre 2019 - Febrero 2021
Nombre del proyecto:	RappiPay Credit / Debit Card
Puesto desempeñado:	Front-end / Back-end Developer
Actividades y Responsabilidades:	<p>Mi trabajo se centró en desarrollar nuevas iniciativas para el canal de banca en línea web de la tarjeta de débito / crédito del producto RappiPay con el objetivo de proporcionar al cliente final un producto seguro, estable y con un alto desempeño. Generé los componentes necesarios para establecer las características funcionales requeridas por la parte de negocio, product owner y el scrum master, utilicé las técnicas más nuevas en el ambiente de front-end como micro fronts, SPA, Angular, Vuejs y React, para crear interfaces de usuario atractivas, fáciles de usar, intuitivas y responsivas. Además, utilicé Scrum para la realización de tareas en tiempo y forma durante el Sprint y propuse buenas prácticas y técnicas para mejorar tanto el desempeño del equipo como el del propio producto.</p> <p>- Gané experiencia en el desarrollo de aplicaciones de autenticación en el sector bancario y consumo de servicios con varios niveles de autenticación.</p>
Herramientas Utilizadas:	Angular, Vuejs, React, JIRA, Git, HTML5, CSS3 JavaScript, TypeScript, Slack, semver, SOLID, DRY, TDD

Empresa:	THE BIM GROUP
Periodo:	3 años - Junio 2016 - Julio 2019
Puesto desempeñado:	Desarrollador de software
Actividades y Responsabilidades:	Tuve la responsabilidad de analizar las necesidades de negocio y diseñar soluciones de datos para mejorar la experiencia de las diferentes áreas que dependían de los datos de construcción de las tecnologías BIM (Build Information Modeling). Asimismo, garantizaba la calidad de la información entregada en el desarrollo del sistema www.bist.mx y cumplía con los plazos acordados de entrega. También diseñaba y desarrollaba aplicaciones móviles para monitorear el avance de las obras, así como soluciones de problemas de equipos de cómputo e instalación de sistemas operativos y herramientas de Autodesk. Trabajaba con un alto compromiso y orientación a resultados para asegurar que los proyectos fueran entregados de manera eficiente y efectiva.
Herramientas Utilizadas:	AngularJS, Angular, angular2, Javascript, TypeScript, TypeScript, HTML, CSS, NodeJS, Git, Scrum.

Empresa:	Agencia de Contenidos Digitales S.A. de C.V. https://www.hellomexico.mx/
Periodo:	2 años - Enero 2014 - Junio 2016
Puesto desempeñado:	Game developer
Actividades y Responsabilidades:	Como desarrollador, encargado de innovación y desarrollo de aplicaciones para marketing digital utilizando tecnologías como Flash, Actionscript 3.0 y Adobe AIR. Además, desarrolle juegos interactivos para activaciones en sitio BTL, para campañas de marketing digital, construyendo los controles necesarios para garantizar una experiencia de usuario original y única, programando los controles con arduino y sensores digitales. También desarrollé aplicaciones de escritorio y aplicaciones móviles utilizando herramientas como Ionic y Angular. Mis habilidades incluyen una gran capacidad de investigación y desarrollo de productos y nuevas tecnologías, así como una constante capacitación de forma autodidacta.
Herramientas Utilizadas:	Arduino, C, Javascript, Unity, C#, Actionscript 3.0, Flex, Flash, AIR, Angularjs, TypeScript, HTML, CSS, NodeJS, Git, Scrum.

Empresa:	Digital Signage, S.A. de C.V. http://digisign.mx/
Periodo:	3 años - Septiembre 2011 - Diciembre 2014
Puesto desempeñado:	Web y Desktop Software Developer
Actividades y Responsabilidades:	Desempeñé un papel clave en el desarrollo de extremo a extremo del primer software de Pathfinding para América Latina, implementado en 32 centros comerciales, que incluyó el CMS, WayFinding y anuncios utilizados en centros comerciales. Desde la escritura de la primera línea de código hasta la instalación física en los sitios, estuve involucrado en cada paso del proceso, fue un sistema revolucionario, que implementó por primera vez el concepto de PubliAPP, el cual consistía en videojuegos y aplicaciones dentro del mismo directorio de locaciones.
Herramientas Utilizadas:	Javascript, PHP, Actionscript 3.0, SQL, MySql, Flex, Flash, AIR, HTML, CSS, NodeJS, Git, Scrum.