

Javier Alonso Sandoval Zamora

Ingeniero de software

+506 8722 - 8990 | sando97292@gmail.com | San José, Costa Rica

Resumen

Hola, me llamo Javier. Soy Licenciado en Ciencias de la Computación por la Universidad de Costa Rica y actualmente trabajo como Desarrollador de Software en Growth Acceleration Partners y estudio Administración Pública. Me apasiona programar y resolver problemas de forma creativa y óptima. He trabajado en robótica (Arduino, LEGO MINDSTORMS), desarrollo de videojuegos (Unity), migración de software y con plataformas de desarrollo web como Angular y React.

Habilidades

- Lenguajes de programación: C, C++, C#, VisualBasic, Java, JavaScript, TypeScript, Python, R.
- Desarrollo web: HTML, CSS, React, Django, Angular, .NET, Selenium.
- Desarrollo de videojuegos: Unity.
- Motores de bases de datos: SQL, InfluxDB, Firebase.
- Scrum.
- Experiencia en Azure DevOps.
- Control de versiones con Git.
- Idiomas: Español (Nativo), Inglés (Avanzado), Portugués (Principiante).

Educación

Universidad de Costa Rica

- Licenciatura en Ciencias de la Computación.
- Licenciatura en Administración Pública, Segundo Año.

Colegio Científico Costarricense Sede San Pedro

- Diploma de escuela secundaria

Experiencia laboral

Robotic Minds (Ecuador)

Noviembre de 2017 - Julio de 2018

Maestro

Trabajé como profesor de robótica para niños y adolescentes durante 8 meses en Quito, Ecuador. Aprendí a comunicarme mejor para ser un mejor profesor, participar o idear proyectos que impulsaran el crecimiento de la empresa, ya sea como colaborador o como gerente de proyectos. Trabajé en un proyecto para enseñar desarrollo de videojuegos a adolescentes con Unity.

Centro de Investigación CITIC (UCR)

Agosto de 2020- Agosto de 2021

Asistente de investigación

- Trabajé en un proyecto llamado "Sistema de apoyo a la toma de decisiones agrícolas para Automatización de la fertilización y recomendaciones al agricultor" desarrollando una web

Aplicación que utiliza React, Django e InfluxDB para visualizar y gestionar datos producidos por sensores colocados en un invernadero.

Centro de Investigación CIN (UCR)
Asistente de investigación

Agosto de 2020 - Marzo de 2021

- Trabajé en un proyecto llamado "Memoria de trabajo y su vínculo con dificultades específicas de aprendizaje desde un enfoque neurocognitivo" donde desarrollé una aplicación de escritorio utilizando Python para probar las capacidades de memoria de los sujetos de estudio.

Mobilize.Net adquirido por Growth Acceleration Partners

Agosto de 2021-presente

Desarrollador *fullstack*

- Desarrollador de software full stack en un equipo de migración de software. Nuestro trabajo consiste en migrar proyectos de tecnologías antiguas como Silverlight, WinForms y Visual Basic a aplicaciones web que utilizan .NET para el backend y Angular para el frontend, utilizando las herramientas y repositorios desarrollados en la empresa, como la herramienta de migración y los repositorios de controles web. Detectamos y corregimos errores en el código migrado generado por la herramienta de migración de la empresa. Esta tarea implica un buen conocimiento del funcionamiento tanto del backend como del frontend en una aplicación cliente-servidor, ya que un error en la aplicación puede deberse a un mal funcionamiento en cualquiera o ambos lados de la misma.

Trabajo voluntario

Ideas en acción

Agosto de 2022 - Octubre de 2022

Mentor técnico

Trabajé como voluntaria en el programa MenTe como Mentor Técnica. El objetivo de este programa es empoderar a mujeres jóvenes de entre 15 y 19 años para que estudien carreras en las áreas STEAM mediante el desarrollo de una aplicación móvil en Thunkable. Esta aplicación debe resolver un problema relacionado con uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas. Mi función fue asesorar a las estudiantes del programa en el desarrollo de la aplicación.

Certificaciones

Ciencia de Datos y Aprendizaje Automático: Toma de Decisiones Basadas en Datos - Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) Marzo de 2023 - Octubre de 2023

El objetivo de este programa es resolver problemas empresariales utilizando las herramientas que ofrecen la ciencia de datos y el aprendizaje automático, como aprendizaje no supervisado, regresión y predicción, clasificación y prueba de hipótesis, aprendizaje profundo, sistemas de recomendación, redes y modelos gráficos.

Intereses

- Codificación, inteligencia artificial, desarrollo de videojuegos, desarrollo de software, investigación científica, política, administración pública, ejercicio, lectura y producción musical.