

PIERCE ALEXANDER NOVOA HUAMAN

Trujillo, Perú • +51 981 073 159 • piercenovoah@gmail.com
[linkedin.com/in/piercenovoa](https://www.linkedin.com/in/piercenovoa) • github.com/piercenovo • piercenovo.dev

RESUMEN PROFESIONAL

Mobile Software Engineer con más de 3 años en desarrollo de aplicaciones móviles multiplataforma para iOS y Android usando Flutter. Experto en arquitecturas offline-first, Clean Architecture y principios SOLID con patrones de gestión de estado como BLoC, Cubit y Riverpod. Historial comprobado entregando soluciones móviles escalables para sectores agrícola y financiero con mejoras de rendimiento superiores al 30% y sistemas de sincronización automática robustos. Especializado en el ciclo completo desde diseño arquitectónico hasta despliegue en producción.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Mobile Software Engineer • Mission Produce Perú *Trujillo, Perú* • Mayo 2024 – Actualidad

- Desarrollé y desplegué aplicación móvil para medición de productividad en cosecha de arándanos, procesando más de 500 operaciones diarias de campo con arquitectura offline-first, lectura de códigos QR/barras y sincronización automática en segundo plano
- Lideré desarrollo de sistema de evaluación de campo y laboratorio con cartillas dinámicas configurables, formularios personalizables, visualización de datos mediante gráficos y navegación con mapas que permiten visualización offline mediante caché automático de tiles
- Implementé estrategia de sincronización bidireccional descargando maestros automáticamente a base de datos local SQLite, permitiendo registro offline completo y sincronización manual o en segundo plano cuando hay conectividad
- Optimicé consumo de batería mediante caché inteligente de mapas con opción de descarga previa de zonas específicas, sincronización eficiente en segundo plano con envío de ubicación GPS y gestión responsable de recursos del dispositivo
- Diseñé arquitectura modular con Clean Architecture, principios SOLID, inyección de dependencias (GetIt), manejo de errores tipado (Either/Result), y estructura feature-first que permite escalabilidad a múltiples unidades de negocio agrícola

Mobile Software Engineer • Grupo Mendieta *Lima, Perú* • Marzo 2023 – Marzo 2024

- Lideré migración completa de aplicación financiera de Xamarin a Flutter, logrando rendimiento cercano a nativo en iOS y Android con reducción del 30% en tiempos de carga mediante optimización de assets, lazy loading y caching estratégico
- Implementé sistema de autenticación segura con JWT/OAuth, manejo encriptado de tokens, gestión de sesiones con refresh automático y validación de permisos, cumpliendo estándares de seguridad del sector financiero
- Desarrollé módulo de generación dinámica de documentos y reportes financieros en PDF, y sistema completo de notificaciones push/locales para alertas de transacciones, vencimientos y recordatorios de pago
- Optimicé llamadas paralelas a API REST reduciendo tiempo de respuesta de 1,800ms a 400ms (mejora del 78%) mediante procesamiento concurrente de requests y manejo eficiente de múltiples endpoints
- Establecí Clean Architecture con separación clara de capas (presentación, dominio, datos), implementación de DTOs y mappers, principios SOLID y gestión de estado con patrón Cubit para mantenibilidad y escalabilidad

Mobile Developer • I.E. Nuestra Señora de Lourdes Ascope, Perú • Julio 2022 – Diciembre 2022

- Desarrollé aplicación educativa con juegos interactivos (puzzles, memoria) diseñados específicamente para mejorar concentración en niños con TDAH, logrando incremento del 30% en engagement diario medido a través de métricas de uso
- Implementé reproducción de contenido multimedia, gestión de permisos del dispositivo y navegación intuitiva adaptada a necesidades cognitivas infantiles usando gestión de estado con Cubit/Provider
- Gestioné publicación exitosa en Play Store y App Store, incluyendo cumplimiento de normativas de privacidad infantil (COPPA) y colaboración con educadores para validación pedagógica del contenido

EDUCACIÓN Y CERTIFICACIONES

Ingeniería de Sistemas • Universidad César Vallejo (UCV) • Trujillo, Perú • 2018 – 2022

Bootcamp: Clean Architecture con Riverpod • Flutter Masters • Online • Mayo 2024

Flutter - Móvil: De Cero a Experto • Udemy • Online • Noviembre 2023

HABILIDADES TÉCNICAS

Desarrollo Móvil: Flutter & Dart (3+ años) • Desarrollo multiplataforma iOS/Android • Arquitectura offline-first con sincronización automática • Integración con hardware (GPS, cámara, lectores QR/barras)

Arquitectura & Patrones: Clean Architecture • Principios SOLID • Patrones de gestión de estado (BLoC, Cubit, Riverpod) • Inyección de dependencias (GetIt) • Use cases/interactors • DTOs y mappers • Feature-first structure

Seguridad & Performance: Autenticación segura (JWT/OAuth) • Encriptación de tokens • Performance optimization (lazy loading, caching, preloading) • Gestión de permisos y privacidad • Manejo de errores tipado (Either/Result)

Backend: NestJS • Drizzle ORM • Prisma • REST APIs • GraphQL • Autenticación y autorización • Validación de datos • Optimización de requests paralelos

Bases de Datos: SQLite (offline-first, sincronización) • PostgreSQL • MySQL • Firebase/Firestore • Supabase • MongoDB

Testing & Calidad: Unit testing • Widget testing • Integration testing • Prácticas TDD • Code quality enforcement

DevOps & Herramientas: Git • Docker • Firebase • Supabase • CI/CD pipelines • Deployment Play Store/App Store • Notificaciones (push/locales) • Sincronización en segundo plano • Figma • Scrum/Agile