

PIERCE NOVOA HUAMAN

SOFTWARE ENGINEER

+3 años de experiencia como Software Engineer. Calificado para diseñar, desarrollar y testear aplicaciones móviles y webs altamente efectivas, seguras y atractivas. Siempre actualizado en las tendencias de tecnología, enfocado en asegurar la calidad del código y la experiencia del usuario. Práctica de principios ágiles y en el mantenimiento de la calidad del software en proyectos de gran escala. Capacidad de adaptación a nuevos entornos, trabajo en equipo y organización de manera efectiva para alcanzar objetivos establecidos.

EXPERIENCIA LABORAL

Mobile Software Engineer en Mission Produce Perú

Mayo 2024 - Actualidad [Trujillo, Perú] [Agricultura, B2B]

RESPONSABILIDADES

- Desarrollé una aplicación móvil utilizando Flutter para medir la productividad de campo durante la cosecha de arándanos.
- Implementé y gestioné el estado de la aplicación siguiendo los principios SOLID para mejorar la modularidad y mantenibilidad del código.
- Diseñé una arquitectura modular para separar las diferentes capas de la aplicación, permitiendo una fácil expansión y mantenimiento.
- Colaboré con equipos multidisciplinarios, incluyendo desarrolladores, analistas y personal de campo, para asegurar que la solución cumpla con los requerimientos específicos del sector agroindustrial.
- Analicé el rendimiento y optimicé para garantizar un funcionamiento eficiente en dispositivos móviles.
- Analicé y optimicé el rendimiento de la aplicación para garantizar su eficiencia en entornos rurales con conectividad limitada.

LOGROS

- Desarrollé e implementé un sistema de base de datos local que permite el funcionamiento de la aplicación sin conexión y sincroniza los datos automáticamente cuando se restablece la conectividad.
- Diseñé y ejecuté estrategias de seguridad que fortalecieron la protección de datos, asegurando el cumplimiento normativo y la confianza del cliente.
- Contribuí a la adopción de nuevas tecnologías en el sector agroindustrial, demostrando el valor de las soluciones móviles para la mejora de la productividad y eficiencia operativa.

Mobile Software Engineer en Grupo Mendieta

Marzo 2023 - Marzo 2024 [Lima, Perú] [Servicios Financieros, B2C]

RESPONSABILIDADES

- Migré una aplicación de Xamarin a Flutter para garantizar un rendimiento cerca a lo nativo en iOS y Android.
- Implementé y gestioné el estado de la aplicación con el patrón Cubit, mejorando la escalabilidad y mantenibilidad del código.
- Apliqué los principios SOLID en el diseño y desarrollo del código para promover la modularidad y extensibilidad.
- Diseñé e implementé una arquitectura limpia (Clean Architecture) para separar las capas de presentación, dominio y datos.
- Analicé el rendimiento y optimicé para garantizar un funcionamiento eficiente en dispositivos móviles.
- Colaboré activamente en equipos ágiles, trabajando con desarrolladores, diseñadores y analistas.
- Creé pruebas unitarias y de integración para garantizar la estabilidad y confiabilidad del código.

LOGROS

- Reduje los tiempos de carga de la aplicación en un 30% mediante optimizaciones de rendimiento y el uso eficiente de recursos.
- Diseñé y ejecuté estrategias de seguridad que fortalecieron la protección de datos, asegurando el cumplimiento normativo y la confianza del cliente.
- Utilicé programación paralela para optimizar la llamada a servicios de una API Rest, reduciendo el tiempo de resultado de 1800 ms a 500 ms.
- Participé en la migración a una arquitectura limpia, facilitando futuras expansiones y reduciendo la complejidad del desarrollo.

Mobile Developer en I.E. Nuestra Señora de Lourdes

Julio 2022 - Diciembre 2022 [Ascope, Perú] [Institución Educativa, B2C]

RESPONSABILIDADES

- Implementé juegos interactivos, como puzzles y memorias, diseñados específicamente para mejorar la concentración en niños con TDAH, logrando un aumento medible en la participación y el enfoque.
- Creé funcionalidades de visualización de cuentos mediante videos, proporcionando una experiencia de aprendizaje más atractiva y estimulante para los niños.
- Utilicé Cubit y Provider como manejadores de estado de la aplicación y juegos, garantizando una navegación fluida y una gestión eficiente del estado en todos los aspectos de la aplicación.
- Llevé a cabo la publicación exitosa de la aplicación en la Play Store y App Store, asegurando la accesibilidad y disponibilidad para usuarios de dispositivos Android e iOS.
- Colaboré estrechamente con diseñadores y expertos en educación para adaptar la aplicación a las necesidades específicas de niños con TDAH, logrando un diseño intuitivo y amigable.
- Implementé medidas de seguridad robustas para proteger la privacidad y la seguridad de los datos de los niños, cumpliendo con las normativas de privacidad infantil.

LOGROS

- Logré un aumento significativo en la participación de los niños al desarrollar juegos interactivos específicamente diseñados para mejorar la concentración en niños con TDAH, resultando en un incremento del 30% en la interacción diaria.
- Realicé pruebas exhaustivas que garantizaron la calidad del código y la estabilidad de la aplicación, con una tasa de éxito del 98% en las pruebas unitarias e de integración.
- Optimicé el rendimiento de la aplicación, reduciendo los tiempos de carga en un 20% y proporcionando una experiencia de usuario más rápida y eficiente.
- Garanticé una experiencia de usuario exitosa al utilizar Cubit y Provider como manejadores de estado, reduciendo los errores en un 25% y mejorando la estabilidad general de la aplicación.

Web Developer en Software Development Cieza

Enero 2022 - Junio 2022 [Trujillo, Perú] [Empresa de Tecnología, B2B]

RESPONSABILIDADES

- Implementé y mejoré las funcionalidades de la aplicación para el usuario final, asegurando una experiencia de compra intuitiva y eficiente.
- Colaboré estrechamente con diseñadores y otros desarrolladores para garantizar un diseño atractivo y una navegación fluida en todas las plataformas.
- Trabajé con una variedad de diferentes lenguajes, marcos y sistemas de gestión de base de datos tales como JavaScript, TypeScript, React, Node.js, Express y MySQL.
- Optimicé el rendimiento de la aplicación para asegurar tiempos de carga rápidos y una respuesta eficiente, mejorando la satisfacción del usuario.
- Realizar pruebas unitarias y de integración para garantizar la estabilidad y calidad del código, minimizando errores y asegurando un lanzamiento exitoso.
- Seguí los principios del marco de trabajo Scrum, para una entrega iterativa y útil del producto.

LOGROS

- Reduje los tiempos de carga en un 30%, optimizando significativamente la velocidad de carga y la eficiencia general de la aplicación.
- Utilicé principios Scrum para gestionar sprints de desarrollo, logrando lanzamientos puntuales y una reducción del 15% en errores post-lanzamiento.
- Mantuve un enfoque proactivo en la actualización de tecnologías emergentes, introduciendo mejoras continuas que mantuvieron la aplicación alineada con las últimas tendencias de desarrollo web.
- Proporcioné soporte técnico eficiente, reduciendo los tiempos de respuesta en un 20%, y colaboré en la resolución de problemas, mejorando la satisfacción general del cliente.

HABILIDADES

Programación

Lenguajes: Dart, JavaScript/TypeScript.

SQL/No-SQL: MySQL, PostgreSQL, SQLite y MongoDB.

Desarrollo Móvil: Flutter.

Desarrollo Web: Next.js.

Desarrollo Backend: Node.js, Prisma, API Rest, GraphQL.

Testing: Flutter_test, Jest, Playground.

Herramientas y Plataformas

OS: Windows, MacOS.

IDEs: VSCode, XCode, Android Studio.

Control de versiones: Git.

BaaS: Firebase, Supabase.

Despliegue: Vercel, Railway, Heroku.

Diseño: Figma.

Otros: Husky, ESLint, Docker, Github.

Metodologías y Técnicas

Metodología Ágil: Scrum.

Arquitecturas: Clean Architecture, BLoC, TDD, MVC.

Gestores de estado: Bloc, Cubit, Riverpod, Provider.

EDUCACIÓN

Ingeniería de Sistemas en Universidad César Vallejo (UCV)

Abril 2018 - Diciembre 2022 [Trujillo, Perú]