



Francisco Caro Díaz
Teléfono: +34658859892
franciscocarodiaz@gmail.com
Web: <http://franciscocarodiaz.github.io>
LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/franciscocarodiaz>
GitHub: <https://github.com/franciscocarodiaz>
Skype: carodiazfrancisco

Francisco Caro Díaz

Mobile team leader

 *Ingeniero Informático con más de 13 años de experiencia en desarrollo de software, especializado en proyectos móviles. Apasionado del mundo mobile y comprometido con el aprendizaje continuo.*

 *En búsqueda activa de un nuevo desafío profesional emocionante donde pueda aplicar mi amplia experiencia y habilidades técnicas.*

 *Últimos Logros y Responsabilidades:*

Lideré la implementación y mantenimiento de aplicaciones iOS y Android, así como la colaboración en AndroidTV. Trabajé como Mobile team Leader en grupos pequeños y grandes proyectos.

Diseñé arquitecturas de soluciones de movilidad para iOS y Android.

Apliqué las mejores prácticas de codificación y pruebas para ofrecer aplicaciones iOS y Android de alta calidad.

Trabajé en un entorno ágil utilizando SCRUM para la gestión de proyectos.

Participé en la definición de servicios backend y web.

Revisé el código y los entregables del proyecto garantizando la máxima calidad.

Solucioné errores y problemas de rendimiento, asegurando un funcionamiento óptimo de las aplicaciones.

Mentoricé al equipo de desarrollo para impulsar el desarrollo de habilidades técnicas y el crecimiento del equipo.

 *Puntos Clave:*

Experiencia demostrada en desarrollo móvil nativo tanto en Android (Compose, Kotlin, Java) como en iOS (Swift, SwiftUI).

Trayectoria exitosa como líder de equipos móviles y desarrollador senior en diversas empresas, desde startups hasta corporaciones multinacionales como Atos y Airbus.

Capacidad comprobada para abordar proyectos complejos y variados, adaptándome a diferentes entornos y tecnologías.

Dominio del español, con habilidades comunicativas en inglés e italiano.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Fecha: Septiembre 2020 – Actualmente.
Empresa: **TVUp Media Telecom S.L.**
Puesto Ocupado: Mobile team leader
Descripción: Líder Técnico de las apps iOS y Android, mi responsabilidad principal ha sido dirigir el desarrollo y mantenimiento de nuestra plataforma, colaborando estrechamente con el equipo de AndroidTV. Desde el inicio, he liderado la planificación y ejecución de proyectos, asegurando la entrega oportuna y de alta calidad de nuestras aplicaciones. Estoy involucrado en todas estas fases, desde la investigación inicial y la definición de requisitos hasta el diseño, implementación, pruebas y despliegue. Esto ha requerido un profundo análisis de los requisitos del usuario, así como la evaluación de las tecnologías y herramientas más adecuadas para cumplir con esos requisitos. Una vez definidas las especificaciones, he liderado equipos multidisciplinarios en el desarrollo de soluciones innovadoras y efectivas. También he sido responsable del mantenimiento continuo de las apps. Implica la identificación y corrección de errores, la optimización del rendimiento y la actualización de las versiones para garantizar la compatibilidad con los últimos dispositivos y sistemas operativos. Un área en la que he desarrollado experiencia significativa es en la implementación de reproductores de medios. Nuestras aplicaciones están diseñadas para ofrecer una experiencia multimedia excepcional, y para lograr esto, hemos integrado ExoPlayer y ShakaPlayer. Desarrollo en Kotlin, Jetpack, Compose y Swift y SwiftUI. ExoPlayer, ShakaPlayer, Widevine, Firebase, Base de Datos Realm y Room, Dagger. Flavors, Build Types Targets Diferentes, Gestión de Configuraciones. Pruebas y Depuración, con JUnit y Mockito. Pruebas Unitarias en Swift con XCTest. Desarrollo de Suites de Pruebas: Mocking y Stubbing. Integración con Plataformas de Inicio de Sesión Externas: Google y Amazon. Deep Links, Notificaciones Push, Transmisión a Dispositivos Cast, Automatización de Implementación con Fastlane, Herramientas de CI/CD, Pipelines en Bitbucket.

Fecha: Julio 2019 – Agosto 2020.
Empresa: **Decide - Orquest**
Puesto Ocupado: Mobile developer
Descripción: Responsable del desarrollo de la nueva versión para iOS y Android de la aplicación móvil de Orquest. Realicé el trabajo de varios perfiles estuve encargado de diferentes tareas: análisis, desarrollo, testing y publicación en el market. Proyecto desarrollado con uso de la arquitectura MVVM usando como lenguajes Kotlin y Swift. Responsable técnico en el inicio y desarrollo del proyecto móvil partiendo de una versión previa desarrollada con framework híbrido Ionic, enfocado en cómo mejorar la usabilidad y experiencia de usuario respecto a la antigua aplicación y mejorar con nuevas funcionalidades con la mejor calidad para ambas plataformas.

Fecha: Octubre 2016 – Julio 2019.
Empresa: **SDOS**
Puesto Ocupado: Mobile team leader
Descripción: Responsable técnico desarrollo proyectos con tecnología iOS y Android. Líder técnico en la entrega y desarrollo plataforma móvil de la aplicación DIA. Responsable en la aplicación móvil de las mejores prácticas de análisis, codificación, testing y entregables. Participante activo en proyectos con metodología ágil Scrum. Participo también en la definición de parte servidor y servicios web para dar un mejor rendimiento al producto. Participo al igual en el análisis, estimaciones y desarrollo de proyectos propios y de terceros. Mentor de los equipos iOS y Android en orden de asegurar el continuo desarrollo del equipo en las mejores técnicas a implementar, encargado del continuo crecimiento técnico del equipo.

Fecha: Septiembre 2015 – Septiembre 2016.
Empresa: **Auroralabs**
Puesto Ocupado: Senior Mobile developer.
Descripción: Responsable desarrollo de nuevos proyectos de Android y iOS y también a cargo de mantener y evolucionar aplicaciones de proveedores. Continuamente centrado en cómo mejorar la usabilidad

y la experiencia del producto móvil y mantener la mejor estructura del código fuente para aprovechar las nuevas características y desarrollos con la mejor calidad.

Algunos de mis responsabilidades son:

- Resolver problemas y pensar lateralmente como parte de un equipo o de forma individual.
- Tomar decisiones en relación a la arquitectura de las aplicaciones.
- Crear nuevas aplicaciones que utilizan algunos de mis pasiones como, tvOS o AndroidTV.
- Desarrollar nuevos componentes para aplicaciones iOS/Android de acuerdo a los requerimientos.
- Investigar nuevas tecnologías y extender aplicaciones existentes mediante el análisis y la identificación de áreas de mejora: investigar las aplicaciones de terceros y bibliotecas de código abierto o crear nuevas bibliotecas/servicios públicos, construcción de peticiones de red y modelo de datos.
- Mantener los componentes de las aplicaciones (el sistema de supervisión, pruebas y corrección de errores).
- Trabajar en estrecha colaboración con otros miembros del equipo como jefes de proyectos, analistas, tester, y el equipo de desarrollo y diseño.

Proyectos interesantes en los que trabajé: Decathlon Sport Meeting, Liveluvo o LaLiga (tvOS/AndroidTV).

Fecha: Septiembre 2015 – Octubre 2015.
Empresa: **iNovaCloud.**
Puesto Ocupado: Senior Mobile developer.
Descripción: Responsable desarrollo aplicaciones móviles: iOS(Swift) y Android.

Fecha: Junio 2015 – Septiembre 2015.
Empresa: **Kyperion.**
Puesto Ocupado: Senior iOS developer.
Descripción: Project mobile leader encargado desarrollo primera versión aplicación móvil proyecto kyperion.

Fecha: Febrero 2015 – Junio 2015.
Empresa: **Infantium.**
Puesto Ocupado: Senior Android developer.
Descripción: Responsable desarrollo aplicación plataforma Infantium con tecnología móvil iOS y Android.

Fecha: Mayo 2014 – Octubre 2014.
Empresa: **InvierteMe-Ventures.**
Puesto Ocupado: Senior Mobile-Web developer.
Descripción: Participación en proyectos realizados con tecnología Android, y responsable técnico aplicación Klifik. Diseño de la arquitectura software. Análisis de requerimientos funcionales. Documentación técnica de aplicaciones. Diseño de aplicaciones. Implementación, tests y puesta en producción.
Tecnologías: Android, Objective-C, SQLite, PHP, JSON, SVN, Git, HTML, CSS, JQuery, JavaScript.
Enlace Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.klifik.klifik>
Enlace Apple Store: <http://appstore.com/klifik>

Fecha: Septiembre 2011 - Actualmente.
Empresa: **Freelance.**
Puesto Ocupado: Android-iOS developer.
Descripción: Participación en varios proyectos realizados con tecnología Android y iOS.

1. **Apple Watch. RedKitt, Redbooth WatchKith Hackaton.** Hackathon organizada por la empresa Redbooth en Barcelona. El objetivo era el uso de la API publicada por Redbooth y desarrollar una

aplicación para el Apple Watch usando esa API. RedKitt es una aplicación principalmente para gestionar las tareas usando todos los conceptos y ventajas que permite Redbooth.

Ganadores del premio "The best use of the Redbooth API".

[Enlace código fuente presentado.](#)

- 2. Aplicación Android y iOS para el Festival Cine Europeo de Sevilla.** SEFF2012 y SEFF2013 fueron las aplicaciones desarrolladas para la edición del año 2012 y 2013 del festival europeo de cine de Sevilla. Para la última edición como desarrollador oficial también participé en el diseño y desarrollo de la aplicación iOS.

El objetivo de esta App era dar a todos los asistentes al festival una nueva vía de acceder a todos sus canales y servicios: blog de noticias, canal de youtube, galería de imágenes desde Picasa, uso de mapas para mostrar actuaciones y salas de cine, listado y descripción con detalle de todas las películas presentadas mostrándolas por categorías o por días del festival.

Enlace Google Play <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.arequa.seff2013>

Enlace Apple Store:

<https://itunes.apple.com/es/app/festival-cine-europeo-sevilla/id735322132?mt=8>

- 3. Otras aplicaciones Android.** He desarrollado más aplicaciones nativas para Android pero actualmente no se encuentran en Google Play ya que se encuentran en la última fase de producción, entre ellas destacaría: una App dedicada a la venta a través del móvil de productos de una tienda, otra App realizada junto a la Universidad de Sevilla para la gestión del personal bibliotecario y otra aplicación mLearning integrada con un sistema de enseñanza para poder realizar diferentes cursos a través del móvil integrando: videoconferencias, exámenes y toda la gestión de documentos, inscripciones y pagos.

Fecha: Abril 2013 – Mayo 2014.

Empresa: **Atos, Sevilla.**

Puesto Ocupado: Software Engineer en proyecto Bundle ECM- Airbus.

Descripción: Proyecto IT para las distintas plataformas de Airbus: Airbus World, Airbus People and Airbus Supply, donde se ofrecen diferentes servicios por parte de nuestro equipo: vivísimo Java developer, monitorización de procesos y servidores, gestión de proyectos de consultoría y gestión del conocimiento. Estancia en Atos-Toulouse de 3 meses.

Fecha: Septiembre 2012- Abril 2013.

Empresa: **Atos, Sevilla.**

Puesto Ocupado: Software developer en proyecto NOS SEUR.

Descripción: Proyecto de renovación tecnológica de todo el sistema operacional de SEUR inicialmente descentralizado por cada franquicia, reuniendo toda la información y operativa de Seur en una misma BBDD tratando tecnologías web framework SEAM,JSF RichFaces, Ajax, javascript, CSS, tratamiento de datos en especificaciones XML y JSON, lenguaje para transformación y presentación de XML: transformaciones XSL (XSLT) y XPath , XSL, EJB 3.0, Hibernate (JPA), Oracle.

Fecha: Octubre 2011- Septiembre 2012.

Empresa: **Atos, Sevilla.**

Puesto Ocupado: Analista Olympics Games London 2012.

Descripción: Diseño, análisis y testing en los sistemas de difusión de información (INFO) y en el sistema de información para comentaristas (CIS).

Fecha: Marzo 2011- Octubre 2011.

Empresa: **Atos, Sevilla.**

Puesto Ocupado: Analista Proyecto KPN Belgium.

Descripción: Diseño, análisis y pruebas de nuevas funcionalidades en los sistemas del proveedor líder de servicios de telefonía, datos e Internet. Colaboración temporal en otros proyectos: Euskaltel, analista en Billing System Upgrade.

Fecha: Marzo 2008-septiembre 2008.

Empresa: **Sadiel, Sevilla.**

Puesto Ocupado: Software developer.

Descripción: Desarrollador en proyecto J2SE para la realización de un asistente virtual. Utilización de la herramienta Open ESB que utiliza IDE Netbeans como entorno de desarrollo junto al servidor GlassFish. Exposición de servicios web en el bus, tratamiento de base de datos usando binding componentes, HTTP BC, JDBC BC, procesos BPEL. Creación de un módulo EJB. Estudio de OpenESB en Jboss. Uso del lenguaje Java para la creación de los módulos EJB y tratar base de datos Oracle. Colaboración en las actividades y funciones propias del Departamento de Relaciones Internacionales.

FORMACIÓN ACADÉMICA

- **Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas.**
Universidad de Sevilla. 2003-2007.
- **Licenciatura en Ingeniería Informática.**
Universidad de Sevilla. Septiembre 2008 -Septiembre 2011.
- **Quinto Curso de Ingeniería Informática en la Università di Ingegneria Informatica, Genova.**
Beca ERASMUS. Italia. 2009- 2010.

FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

- **Scrum expert**
Certificación obtenida por ScrumManager (Junio 2017).
- **Curso Marketing Digital**
Google - IAB Spain - Universidad de Sevilla (Diciembre 2014).
- **iOS Mobile Development Bootcamp Barcelona**
IronHack – Barcelona (Octubre – Noviembre 2014).
400+ horas con fundamentos de Objective-C, CocoaTouch y Xcode, interface design, networking y memory management:
 - *Básicos: Objective-C, Xcode y interface builder, Swift, Simple memory management, test specs with XCTest, Cocoa Pods.*
 - *Coding: MVC pattern, Controllers, Simple views, Views, Custom views y drawing, Simple animations, Autolayout, Touches y gestures.*
 - *Persistencia: Models, Basic persistence, Basic networking, Threads y concurrency.*
 - *Testing: Advanced persistence (Core Data), Advanced testing (Kiwi, Expecta), Functional testing (KIF).*
 - *Conceptos avanzados: Core Graphics y Animations, Location, Advanced networking, Debugging, Profiling.*
- **CURSO DESARROLLO APLICACIONES IOS7 PARA IPHONE Y IPAD.**
Standford Online (20/08/2014 – En proceso).
- **CERTIFICACIÓN VIVISIMO VELOCITY PLATFORM AND IBM InfoSphere Data Explorer.**
IBM - Atos Toulouse (Abril 2013).
- **MÁSTER EN DESARROLLO DE APLICACIONES PARA INTERNET Y DISPOSITIVOS MÓVILES (1500 horas).**
Universidad de Sevilla (20/10/2011 - 17/08/2012).
 - *JAVA: Notación UML, Arquitectura JavaSE y JavaEE, Aplicaciones Cliente/Servidor, Patrones de diseño como MVC, UI.*
 - *DISEÑO Y DESARROLLO DE APLICACIONES DE BASES DE DATOS CON ORACLE: Lenguaje SQL. Oracle, JDBC, Hibernate, JPA.*

- *DESARROLLO DE APLICACIONES PARA INTERNET : Diseño Web. XHTML, CSS, Applets, Javascript, AJAX, XML, Desarrollo de servidores web: Servlets y Java Server Pages (JSP), Notación JSON, Frameworks de desarrollo Web: Struts JavaServer Faces (JSF), EJB.*
 - *DESARROLLO DE APLICACIONES BASADAS EN SERVICIOS: Servicios Web: Arquitectura orientada a servicios SOA, desarrollo de servicios web con JAX-WS, JAXB, uso de servicios web públicos (Google, Facebook, Twitter, etc), Cloud Computing, Green Computing.*
 - *DESARROLLO Y DESPLIEGUE DE APLICACIONES PARA MÓVILES: JavaME, Android uso de lenguaje Java, Windows Phone 7 uso de Framework .Net, iOS 4 (iPhone, iPad) Objective-C.*
 - *INTERACTIVIDAD EN NUEVAS APLICACIONES: Pantallas multitáctiles, widget, gadgets, Widget/gadget, TV interactiva IP.*
- **MÁSTER EN E-LEARNING: NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE INTERNET (1500 horas).**
Universidad de Sevilla (1/10/2010 - 10/07/2011).
- *Plataformas tecnológicas para e-Learning.*
 - *Diseñar la formación a través de plataformas tecnológica.*
 - *Procesos de aprendizaje en e-learning.*
 - *Diseño pedagógico de la formación para e-Learning.*
 - *Diseño web para e-Learning (Exe-learning).*
 - *Usabilidad y accesibilidad para e-Learning.*
 - *Diseño gráfico para e-Learning (Adobe Photoshop).*
 - *Herramientas 2.0 para e-learning.*
 - *Entorno de las organizaciones con e-Learning.*
 - *Nuevas tendencias en e-Learning: m-learning.*
- **Curso de Desarrollo de Aplicaciones Java para Dispositivos Móviles J2ME (150 horas).**
Universidad de Murcia (10/02/2011 - 10/05/2011).
- **Curso programación orientada a objeto con Java (140 horas).**
Universidad de Sevilla - Atos. (10/01/2011 - 10/03/2011).
- **Curso de Diseño de Sitios WEB basados en Gestores de Contenido (CMS) (30 horas).**
Universidad de Sevilla. (22/11/2007 - 06/12/2007).
- *Servidores Web. Mysql y phpMyAdmin.*
 - *Joomla y drupal.*
 - *Wikis.*
 - *Zopeplone*

CONOCIMIENTO DE IDIOMAS

INGLÉS: nivel ALTO-INTERMEDIO

*Curso trimestral por la Universidad de Genova. Nivel B1.
Actualmente cursando curso nivel B2.*

ITALIANO: nivel AVANZADO

11 meses en Genova ,Italia.

FRANCÉS: nivel PRINCIPIANTE

4 meses en Toulouse ,Francia.