



SOBRE MÍ

Actualizado 17/11/2020

Se podría decir que soy una persona inquieta. Alguien que ha estado toda su vida tratando de hacer y aprender aquello que le apasiona. Programador, emprendedor, manitas y mucho más. Procuero reciclar-me y estar a la última siempre que lo creo necesario. Me considero un autodidacta con gran capacidad de adaptación y rápido aprendizaje.

Desde los 11 años mi vida ha estado fuertemente relacionada con las nuevas tecnologías; desde la administración de sistemas hasta la programación, pasando por la redacción de artículos sobre tecnología, he colaborado en múltiples proyectos relacionados con el cine, la televisión y los videojuegos.

¡Hay más! ¿Quieres conocerme mejor? ¡Contacta conmigo!



EMILIO HERNÁNDEZ

03/06/1977

E-MAIL hernandez.perez.emilio@gmail.com
TELÉFONO 649357493
LINKEDIN <https://linkedin.com/in/emiHernandez>
WEB <https://emiliohernandez.me>



EDUCACIÓN

- **TEC. SUP. DESARROLLO DE APPS. MULTIPLATAFORMA** A.E.G ikastextea 2015-18
 - **TEC. SUP. DESARROLLO DE APLICACIONES WEB** Nazaret Zentroa (C.P. Nivel III) 2013-14
 - **BACHILLER ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS (III)** I.E.F.P.S Usurbilgo Lanbide Eskola 1997-99
-
- **SEGURIDAD INFORMATICA Y FIRMA DIGITAL** 2019
50 horas. *Certificación:* <http://tiny.cc/segdig>
 - **GESTIÓN DE PROYECTOS CON METODOLOGÍAS ÁGILES Y ENFOQUES LEAN** 2018
40 horas. *Certificación:* <http://tiny.cc/agiles5>
 - **LINUX ESSENTIALS PROF. DEVELOPMENT CERTIFICATE** 2016
Examen oficial. *Certificación:* <http://tiny.cc/cert-lpi>
 - **DESARROLLO DE APLICACIONES PROFESIONALES PARA ANDROID** 2016
36 horas. Desarrollo avanzado en JAVA con Android Studio. *Certificación:* <http://tiny.cc/cert-java>
 - **PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS EN DISPOSITIVOS MÓVILES** 2015
380 horas. Desarrollo en JAVA para Android con Eclipse y Android Studio. *Certificación:* <http://tiny.cc/cert-java2>
 - **DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON UNITY** 2015
36 horas. Desarrollo en C# con Unity y Visual Studio. *Certificación:* <http://tiny.cc/cert-unity>



EXPERIENCIA

- **EI'COORDINA** 2020-Act.
CTO
Gestión global del equipo de IT.
Mantenimiento, desarrollo y articulación de la evolución de la dirección de la estrategia técnica de la compañía.
Establecimiento de planes de actuación y protocolos de gestión de incidencias y de seguridad de la información.
Análisis de las mejores soluciones tecnológicas del mercado y ejecución de estrategias de implantación de las más adecuadas para la compañía.
Búsqueda y captación de talento tecnológico.
Definición de políticas de infraestructura y seguridad.
Gestión de los proyectos en desarrollo, selección de las tecnologías adecuadas para cada uno, revisión de los avances y análisis de los diferentes jefes de equipo.
Planificación de trabajo, prioridades y recursos tecnológicos de la compañía.
Selección de proveedores estratégicos de IT.
Dirección de I+D.



EXPERIENCIA

● E'COORDINA

2019-2020

Jefe de desarrollo / Encargado I+D.

Jefe de equipo para desarrollos web y móviles. Análisis y diseño de aplicaciones, supervisión del desarrollo y selección de tecnologías. Encargado de I+D. Análisis, evaluación e investigación para la mejora y desarrollo de nuevos productos.



ALGUNOS PROYECTOS/ LOGROS

- **Hubikuo:** Aplicación para la gestión de eventos presenciales y online.
- **Human Pull:** Herramienta para medir el clima y la satisfacción laboral.
- **e-quest:** Plataforma para la creación, envío y análisis de encuestas personalizadas avanzadas.
- **e-coordina ID Chat:** Sistema de chat y canal de comunicación para empresas.

Desarrollador Web / multiplataforma

2017-2019

Desarrollo de nuevas funcionalidades para la aplicación de coordinación de actividades empresariales "e-coordina".
Desarrollo de aplicaciones de escritorio para Windows/Linux/Mac y dispositivos móviles para el uso de la plataforma.



ALGUNOS PROYECTOS/ LOGROS

- Aplicación de escritorio "e-sync" para sincronización documental con la plataforma e-coordina.
- Aplicación para dispositivos móviles "e-pocket" para control de acceso y prevención de riesgos laborales.
- Sistema de firma electrónica avanzada para la firma remota de documentación.
- ROM personalizada y aplicación "access point" para el control de acceso, de presencia y permisos de acceso.
- Herramienta de lectura automática y modificación de documentación para el cumplimiento de la LOPD.
- Herramienta para la lectura y validación automática de documentación.

ALGUNAS TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

Lenguajes: PHP, JavaScript, HTML5, JAVA, CSS3. **Frameworks y librerías:** Electron, Node.js, Cordova, Framework7, Bootstrap, Sencha Ext JS, jQuery, jQuery Mobile. **BBDD:** MySQL, MariaDB, SQLite. **IDEs:** Android Studio, Visual Studio, Visual Studio Code, XCode. **Sistemas:** Windows, Linux, macOS, Android, iOS, AWS.

● PROFESIONAL INDEPENDIENTE

2003 - Act.

Desarrollador multiplataforma

Desarrollo Web Front-end/Back-end. Desarrollo de apps y videojuegos para dispositivos móviles, dispositivos IoT y SmartWatch. Administración y gestión de servidores Linux.



ALGUNOS PROYECTOS/ LOGROS

- **Gamesa App:** Aplicación cliente/servidor (App móvil + ROM personalizada + servidor web) para la realización de protocolos de ensayos y testeo de maquinaria, generación de documentación y análisis de datos.
- **Liga Vasca:** Aplicación web para la gestión de la liga vasca de fotografía, con gestión de asociaciones, carnets de socios, gestión de ligas, puntuaciones, sistema de jurados, etc. <https://liga.federacionfotovasca.org/>
- **BrainyTongue:** Colaboración con Mugaritz y Basque Culinary Center <http://brainytongue.com/>
- **Meettrace:** Página web. Premio mejor proyecto tecnológico Yuzz Gipuzkoa 2014 <https://www.meettrace.com>
- **Meettrace APP:** App Android. Premio mejor proyecto emprendedor Donostia Ekin 2014 <http://tiny.cc/meetapp>
- **Pintxo Non?:** App gastronómica para Android <http://tiny.cc/pintxonon>
- **Argizaiola 38-39-40:** Aplicaciones para Windows, macOS, iOS y Android para la Federación Agrupaciones
- **fotográficas del País Vasco.** <http://tiny.cc/argi-and> <http://tiny.cc/argi-ios>
- **Diógenes:** Aplicación para TV, Android, Raspberry y PC para la automatización de la gestión de series y películas, reproducción remota, aprendizaje y búsqueda sobre los intereses por usuario. <http://tiny.cc/diogenes>
- **Super Poc:** Videojuego multiplataforma para móviles y PC <http://tiny.cc/superpoc>
- **Casino Topori:** Videojuego para Android <http://tiny.cc/casinotopori>
- **Arkan Wars:** Videojuego para Android <http://tiny.cc/arkanwars>

ALGUNAS TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

Lenguajes: PHP, JavaScript, React, HTML5, CSS3, Python, JAVA, C#. **Frameworks y librerías:** React Native, Electron, Node.js, Cordova, Socket.io, Phaser, Bootstrap, Codeigniter, Google APIs, Facebook SDK, Butter Knife, Robotium, Cocoa, jQuery, jQuery Mobile. **BBDD:** MySQL, MariaDB, MongoDB, SQLite. **IDEs:** Android Studio, Unity, XCode, Eclipse, Visual Studio, Visual Studio Code. **Sistemas:** Windows, Linux, macOS, Android, iOS, AWS. **Otros:** Firebase, Crashlytics, Retrofit, Apache, Nginx, Openfire, npm, Git, Github Desktop, Bootstrap Studio, Wordpress, Seblod, Prestashop, vBulletin.



EXPERIENCIA

● **HARDCORE GAMER ENTERTAINMENT S.L.** 2003 - 2013

Director Ejecutivo. Administrador de sistemas.

Gestión de empresa, creación y desarrollo de la marca. Desarrollo de la plataforma e-commerce, selección de línea de productos y trato con distribuidores. Supervisión y formación de empleados. Gestión de grupos de trabajo y desarrollo de políticas internas de funcionamiento. Supervisión de apertura de tiendas.



ALGUNOS PROYECTOS/ LOGROS

- Desarrollo de la plataforma de comercio online y uso de APIs de terceros (**e-Commerce**).
- Desarrollo de las estrategias y herramientas para la optimización de recursos del almacén, recogida de pedidos, previsión y automatización de compras (**ERP, BI**).
- Desarrollo herramientas de gestión de clientes y de Marketing digital integradas en el e-commerce (**CRM**).
- Creación de procedimientos operativos de SAC, SAT, gestión de almacén y manual operativo de franquicia (**BPM**).
- Supervisión y formación de empleados (**HCM**).
- Gestión de acuerdos y contratos con empresas de transporte marítimo, aéreo y terrestre.
- Supervisión de aperturas de tiendas en Gipuzkoa, Barcelona, Madrid y Bilbao.
- Acuerdo de distribución para España de la videoconsola coreana **GP32** y del libro **Mundo Pixel Vol3**.
- Acuerdo de edición y distribución de la revista **ALT Magazine**.
- Colaboración en la organización de eventos informáticos y de videojuegos: **MadriDC, BCN Party, RU GP32...**
- Colaboración en la producción de proyectos de cine y televisión: **La máquina de bailar** (Óscar Aibar/Santiago Segura), **Golazen** y **Goenkale** (Pausoka).

● **SALA SOLARIS** 2001 - 2005

Socio Gerente

Gestión de empresa. Instalación de sistemas. Gestión y atención al cliente. Mantenimiento de los equipos informáticos.

● **SURFER RULE S.L.** 2000 - 2003

Redactor

Redactor de nuevas tecnologías y videojuegos en las revistas **Tuners** y **Urban Magazine**. Más de 200 páginas publicadas.

● **ARISTA MULTIMEDIA** 1999 - 2000

Administrador de sistemas

Encargado de compras, instalación y mantenimiento de equipos informáticos y de telecomunicaciones.

● **MAIFER INFORMÁTICA** 1998 - 1999

Técnico en reparación y mantenimiento de equipos informáticos

Reparación y mantenimiento de equipos informáticos y redes. Atención al cliente



OTROS

ASOCIACIONES

- (1993-95) Pdte. del club de Rol, Estrategia y simulación de Lasarte-Oria
- (1993-96) Club de Ajedrez de Lasarte-Oria
- (1995-96) Federación Guipuzkoana de Ajedrez
- (1991-95) Grupo Cultural Radioaficionados Lasarte-Oria

VOLUNTARIADO

- (1995-96) Profesor de ajedrez de niños y chicos con discapacidad

OTROS

- Conocimientos de electrónica: reparación, componentes, soldadura...

PUBLICACIONES

- (2003-Act.) **GP32Spain**: Comunidad online de ocio
- (2002-2003) **ZonaDeVicio**: Blog de ocio
- (1999-2003) **Elportal2000**: Blog de videojuegos
- (1995) Fanzine club de ROL de Lasarte (6 núm. en librerías locales)
- (1995-96) Director del periódico satírico escolar "R.E.M News"

IDIOMAS

- Español nivel alto hablado. Redacción técnica
- Inglés nivel medio, conversación, lectura y redacción