

Joel Candal Gómez

Cambre, A Coruña | +34 671 875 465 | jcandal03@gmail.com | linkedin.com/in/joelcandal | 05/07/2003

SOBRE MÍ

Estudiante de Ingeniería Informática en la Universidade da Coruña, en la rama de Software. Me interesa desarrollar soluciones tecnológicas y entender cómo funcionan los sistemas. Disfruto investigando, aprendiendo herramientas nuevas y transformando ideas en aplicaciones web, móviles y de escritorio. Me considero una persona curiosa, creativa y constante, cualidades que aplico al analizar problemas y buscar soluciones. Compagino la carrera con la enseñanza del judo, actividad que refuerza mi responsabilidad, disciplina y comunicación. Esa curiosidad por comprender los sistemas también alimenta mi interés por la ciberseguridad defensiva. Aunque todavía no tengo experiencia en Blue Team, me gustaría iniciarme en este ámbito y aprender las herramientas necesarias para trabajar en él.

EDUCACIÓN

Grado en Ingeniería Informática · Rama de Ingeniería del Software Universidade da Coruña	Sept. 2022 - Actualidad
Bachillerato · IES David Buján	2019 - 2021
Educación Secundaria Obligatoria · IES Afonso X O Sabio	2015 - 2019

EXPERIENCIA

Entrenador de judo · Judo Club Karbo Imparto clases de judo a niños en centros escolares, entre ellos CEIP Portofaro y CEIP O Graxal. Planifico e imparto sesiones adaptadas al grupo, explico técnicas y acompaño el aprendizaje.	2023 - Actualidad
Mentor universitario voluntario · Universidade da Coruña Acompaño a estudiantes que empiezan Ingeniería Informática, ayudándoles con su adaptación a la universidad, la organización del estudio y sus dudas iniciales.	2026 - Actualidad

PROYECTOS

FICverse · plataforma web para estudiantes de la FIC Plataforma bilingüe para estudiantes de la FIC-UDC que reúne guías docentes, calculadora orientativa, seguimiento del grado y cuatro minijuegos. Incluye progreso guardado localmente y diseño adaptable. Tecnologías y técnicas: HTML5, CSS3, JavaScript, Canvas 2D, localStorage, Git/GitHub, diseño responsive	2026
Web de Morishé Atelier Desarrollo de un sitio web multipágina para un atelier de bolsos artesanales, con catálogo, fichas dinámicas, búsqueda y filtros. Incluye un carrito persistente en el navegador, diseño adaptable a móvil y enlaces de consulta por WhatsApp y correo. Tecnologías y técnicas: HTML5, CSS3, JavaScript, LocalStorage, diseño responsive	2026
Gestión colaborativa de viajes Aplicación web para planificar viajes en grupo, organizar participantes y centralizar la información del viaje. Arquitectura cliente-servidor con backend Java/Spring Boot, frontend React y pruebas automatizadas. Tecnologías y técnicas: Java, Spring Boot, React, JavaScript, CSS, Git/GitLab, Redmine, Jenkins, Maven, JUnit, JaCoCo	
Gestión de gastos compartidos Solución para crear grupos, registrar gastos comunes y calcular su reparto, con aplicación móvil, web y de escritorio. Tecnologías y técnicas: Flutter, Dart, HTML, Python	
Gestión de torneos ciclistas Aplicación para administrar torneos y pruebas ciclistas, registrar eventos y consultarlos por fechas, con persistencia relacional y pruebas de integración. Tecnologías y técnicas: Java, JDBC, MySQL, SQL, Maven, JUnit	
Prácticas de diseño de software en Java Prácticas académicas de modelado orientado a objetos, con simulación de tropas, gestión de flotas navales mediante estados operativos y notificación de cambios de cotización a clientes. Tecnologías y técnicas: Java, JUnit 5, UML, patrones State y Observer, SOLID, herencia y polimorfismo	2024 - 2025
Shell de Linux Shell básica para Linux que interpreta comandos introducidos en terminal y ejecuta procesos del sistema. Tecnologías y técnicas: C, Linux	
Denodo Flick · reto Denodo, HackUDC 2026 Herramienta de apoyo a decisiones sobre producción, inversión y distribución de películas. Descubre metadatos disponibles, genera consultas de datos contextualizadas y sintetiza recomendaciones fundamentadas. Tecnologías y técnicas: Python, FastAPI, httpx, HTML, CSS, JavaScript, Denodo AI SDK, Denodo Platform, pytest, API REST	3.er puesto

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

Lenguajes: C, Java, Python, Dart, JavaScript, SQL, HTML, CSS y OCaml. Programación estructurada, orientada a objetos y funcional.

Frameworks y plataformas: Spring Boot, React, Flutter, FastAPI, Denodo AI SDK y Denodo Platform. Desarrollo web, móvil y de escritorio, arquitectura cliente-servidor y API REST.

Herramientas: Git, GitLab, Redmine, Jenkins, Maven, JUnit 5, JaCoCo, pytest, httpx, MySQL y Google AI Studio. Gestión de versiones y tareas, integración continua y pruebas automatizadas.

Diseño y calidad: Programación orientada a objetos, herencia y polimorfismo, principios SOLID, patrones State y Observer, diagramas UML, algoritmos, estructuras de datos y pruebas unitarias y de integración.

Datos y sistemas: JDBC, modelado relacional, consultas SQL, persistencia, operaciones CRUD y Linux.

IDIOMAS

Español: nativo
Inglés: C1 · APTIS

CERTIFICADOS

APTIS English C1
Cinturón negro de judo · 2.º Dan
Entrenador autonómico de judo