NICK BRYAN LEDESMA CORILLOCLLA

Desarrollador Mobile Senior — Android (Kotlin, Jetpack Compose) y Flutter · Offline-first · Arquitectura Mobile

Ayacucho, Perú | +51 993 475 959 | nick.ledesma@benielstudio.app
linkedin.com/in/nickledesma | github.com/kyva1125 | benielstudio.app

PERFIL

Desarrollador Mobile Senior con **7 años de experiencia en desarrollo móvil** en **Android nativo (Kotlin, Jetpack Compose)** y **Flutter / Dart**, enfocado en **arquitectura móvil (Clean Architecture, MVVM)** y en IA aplicada dentro del flujo de ingeniería (refactorización, generación de pruebas) sin perder rigor técnico. Me especializo en las partes difíciles del mobile, las que fallan en campo y no en una demo: **sincronización offline-first**, **telemetría GPS en segundo plano** en dispositivos de gama baja, **puentes de hardware y Bluetooth** con canales nativos en Kotlin y **profiling de rendimiento** (eliminación de jank, 60 FPS estables y cero fugas de memoria). Mis aplicaciones las usan a diario **más de 500 repartidores** en operación nacional, terminales POS en retail de grifos, y terapeutas a través de un SaaS de salud publicado en Google Play. Nada llega a producción sin **pruebas automatizadas** y un pipeline en **GitHub Actions** detrás, y trabajo con el equipo de backend en los contratos REST/WebSocket para que el delivery mobile no quede bloqueado esperando una API adivinada.

QUÉ RESUELVO (FORTALEZAS DIFERENCIALES)

- **Android nativo:** Kotlin y Jetpack Compose (Material 3) con Clean Architecture y MVVM — **Saldo Vivo**, construida 100% nativa con OCR de ML Kit y panel flotante de captura en segundo plano — además de canales nativos en Kotlin (impresión Bluetooth, enlace de hardware) dentro de apps en producción.
- **Ubicación en segundo plano a escala:** foreground services de Android y WorkManager con ciclos de muestreo dinámicos; reduje el consumo de batería **25%** en una flota nacional sin perder una sola coordenada.
- **Sincronización offline-first:** capa de datos local-first (SQLite, Drift, Hive, Isar) con escrituras en cola, reintentos y resolución de conflictos. El equipo de campo sigue trabajando sin señal o con señal intermitente, y nada se pierde al reconectar.
- **Hardware y puentes nativos:** Method/Event Channels para impresoras térmicas Bluetooth y de red, terminales POS, escaneo QR/código de barras de alta velocidad, captura de firmas digitales y evidencia fotográfica.
- **Ingeniería de rendimiento:** profiling de memoria y CPU con Flutter DevTools, caza de fugas y refactor de UI legada a Clean Architecture + BLoC que eliminó las fugas y devolvió 60 FPS sin tirones.
- **Ownership mobile-backend:** diseño el contrato de API, la forma del payload y los eventos WebSocket junto al equipo de backend, reduciendo el consumo de datos móviles de toda la flota en un producto de tracking en tiempo real.
- **Testing que protege los releases:** unitarias y de widget escritas con la feature (mocktail, bloc_test) y pruebas de API, todas en el CI como gate de merge para que un test en rojo nunca llegue al teléfono de un repartidor.

HABILIDADES TÉCNICAS

Android (nativo): Kotlin, Jetpack Compose (Material 3), Java, Android SDK, WorkManager y foreground services, Google ML Kit, Google Maps / Mapbox, notificaciones push (FCM)

Multiplataforma: Flutter (7 años), Dart, Flutter Web (responsive y targets POS / back-office); fundamentos de iOS (Swift, Xcode)

Arquitectura y estado: Clean Architecture, MVVM, arquitectura modular feature-first, BLoC / Cubit, Riverpod, Provider, SOLID, inyección de dependencias (get_it / injectable), generación de código con Freezed

IA aplicada al desarrollo: aceleración de desarrollo con IA, refactorización asistida, generación de pruebas automatizadas y workflows con LLMs sin perder control técnico

Puentes nativos y hardware: Method Channels, Event Channels, Bluetooth / terminales POS, escaneo QR / código de barras, firmas digitales

Almacenamiento y offline-first: SQLite, Drift, Hive, Isar, caché local resiliente, sincronización con resolución de conflictos

Testing y calidad: unitarias (mocktail, bloc_test), de widget, pruebas de API, cobertura y gates en el CI, Firebase Crashlytics y Performance Monitoring, code review riguroso

CI/CD: GitHub Actions (lint → tests unitarios/widget → AAB/APK firmado → test track de Play Store), versionado y releases automatizados, entornos y secretos en el pipeline

Delivery y backend: Google Play Console, Node.js, TypeScript, REST, WebSockets, MySQL, SQL Server, Firebase, Supabase

Metodología: GitFlow, Trunk-Based Development, planificación de sprints con stakeholders no técnicos, iteración guiada por telemetría de producción

Aprendiendo ahora (proyectos prácticos en curso): Hilt, Room, Coroutines y Flow de Kotlin, testing de UI en Compose, Kotlin Multiplatform, React Native, SwiftUI, Fastlane, Docker, PostgreSQL

APPS SELECCIONADAS E IMPACTO

- **Saldo Vivo — app Android nativa de finanzas (Kotlin, Jetpack Compose).** Aplicación nativa construida con Jetpack Compose (Material 3), Clean Architecture, MVVM, reconocimiento OCR de comprobantes con Google ML Kit y panel flotante en segundo plano para captura inmediata de voz y pantalla de ingresos/gastos.
- **Andytrack — plataforma logística nacional** (Google Play). Despacho en tiempo real, recojo de paquetes y seguimiento de entregas usado por **más de 500 repartidores a nivel nacional**. Construí el motor de GPS en segundo plano offline-first (−25% de batería) y refactoricé la UI legada a Clean Architecture + BLoC. Escribí el puente nativo en Kotlin que imprime los tickets de paquete en impresoras térmicas Bluetooth, además de notificaciones por WhatsApp al llegar un pedido.
- **Rastreo Móvil COMSATEL — app de servicios de campo** (Google Play, publicada por Comsatel Perú S.A.C.). Ownership del ciclo completo para técnicos que instalan y calibran hardware de rastreo satelital: firmas digitales, evidencia fotográfica e inventario de hardware offline en zonas sin conexión, enlazando el hardware instalado con la app mediante un canal nativo de Kotlin; **99.2% libre de crashes** en producción y **30% más rápido** el tiempo de atención en campo.
- **Tankea — fidelización y POS retail** (Google Play, +10 mil descargas, 4,3★) **/ Pecano.** App de consumidor en Flutter más un terminal POS en Flutter Web, ambos desde una sola base de código Dart, con escaneo QR de alta velocidad y validación de

transacciones en tiempo real; el sistema de diseño reutilizable elevó la velocidad de sprint **40%**.

- **MerakiCare — SaaS de salud (Google Play).** Producto de extremo a extremo: gestión de pacientes, expediente clínico digital, agenda inteligente, catálogo de patologías CIE-10 y medios de pago locales (Yape, Plin, transferencias) bajo modelo freemium.
- **Enotria S.A. — app de despacho y última milla (Flutter, 2021–2024).** Gestión de despachos, escaneo de código de barras/QR, verificación biométrica del receptor y captura de evidencia fotográfica para un operador logístico en la Amazonía peruana.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Fundador e Ingeniero Mobile — Beniel Studio
mar. 2026 – actualidad

Consultoría de producto e ingeniería móvil · Remoto

- Lidero la arquitectura técnica y el delivery end-to-end para clientes de mobile multiplataforma y SaaS, desde el descubrimiento y el alcance hasta el release y la iteración.
- Cliente MerakiCare (SaaS de salud): diseñé y construí la plataforma de pacientes, expediente clínico digital y agenda inteligente con notificaciones y control financiero; implementé el catálogo CIE-10, las integraciones de pago locales y un modelo de suscripción freemium; me encargué de la UX/UI y de la publicación en Google Play.
- Arquitecté soluciones mobile para comercio y agendamiento en tiempo real, integrando pasarelas de pago internacionales, autenticación segura y webhooks transaccionales.
- Construí el pipeline CI/CD en GitHub Actions: lint, pruebas unitarias y de widget como gate de merge, AAB firmado y distribución al test track de Google Play.
- Diseñé contratos de API e integraciones cliente-servidor con los backends en Node.js detrás de las apps.

Lead Mobile Engineer — Andes Express S.A.C
jul. 2024 – ene. 2026

Plataforma logística Andytrack · Remoto / Híbrido, Perú

- Asumí la arquitectura mobile y la evolución técnica de una app logística en tiempo real usada por más de 500 repartidores a nivel nacional para despacho, recojo de paquetes y seguimiento de entregas. Líder mobile dentro de un equipo de producto de 22 personas.
- Diseñé un motor de tracking GPS en segundo plano resiliente con sincronización offline-first, garantizando telemetría continua sin pérdida de datos en zonas de baja cobertura.
- Reduje el consumo de batería 25% optimizando los ciclos dinámicos de muestreo de geolocalización y los canales nativos de Android.
- Refactoricé componentes de UI legados a Clean Architecture con BLoC, eliminando fugas de memoria y logrando una experiencia estable a 60 FPS.
- Trabajé con el equipo de backend para optimizar los payloads de WebSocket y REST, recortando de forma significativa el consumo de datos móviles de toda la flota.
- Entregué pruebas automatizadas en cada release — pruebas unitarias de la capa de negocio y de widget como gate de merge — porque la app no podía fallar mientras un repartidor estaba en ruta.

Jefe de Proyecto Mobile e Ingeniero Flutter — XTEND SAC
oct. 2023 – jun. 2024

App de servicios de campo COMSATEL · Arequipa, Perú

- Estuve a cargo del ciclo de vida completo de la app usada por técnicos de campo para instalar, calibrar y mantener dispositivos de rastreo satelital vehicular. Líder mobile de un equipo de 3 personas.
- Implementé flujos offline resilientes para firmas digitales, evidencia fotográfica e inventario de hardware en zonas remotas sin conexión.
- Traduje requerimientos con stakeholders empresariales, acelerando 30% el tiempo de atención técnica en campo.
- Instauré pruebas unitarias de la capa de negocio y monitoreo con Firebase Crashlytics, sosteniendo una tasa de 99.2% libre de crashes.

Desarrollador Flutter — Pecano Software SAC
oct. 2022 – oct. 2023

Startup de fidelización Tankea y POS retail · Lima, Perú

- Construí la app mobile de consumidor y el terminal web/POS de Tankea, un ecosistema de recompensas para cadenas de grifos y comercios afiliados.
- Implementé la arquitectura principal de la app en Flutter con BLoC, integrando escaneo QR de alta velocidad, catálogo de recompensas y validación de transacciones en tiempo real.
- Desarrollé el POS en Flutter Web para terminales de pago de comercios, reutilizando la base de código Dart del mobile.
- Creé componentes reutilizables de sistema de diseño, mejorando 40% la velocidad de entrega de features por sprint.

Experiencia adicional
2020 – 2026

- **Consultor Flutter — JARV** (feb. 2026 – mar. 2026): implementé módulos Flutter para un cliente, incluyendo conectividad Bluetooth y de red con impresoras térmicas y otras integraciones de hardware.
- **Desarrollador React, medio tiempo — DEVIDA Perú** (jun. 2025 – dic. 2025, en paralelo a Andes Express): mantuve herramientas internas de gestión en React, Node.js y SQL Server, integrando servicios y APIs para intercambio de datos entre plataformas.
- **Ingeniero Mobile y de Software — Freelance** (2020 – 2022): apps de tracking GPS, SOS geocercado, telemedicina, delivery on-demand e inventario industrial con BLoC/Provider.

EDUCACIÓN E IDIOMAS

Ingeniería de Sistemas — Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga (UNSCH), 2022
Técnico en Informática y Hardware — Instituto Peruano Alemán, 2019

Español: Nativo

Inglés: Intermedio alto (B1+) — leo y escribo documentación técnica y code review con fluidez; en entrenamiento activo de fluidez conversacional.