

# José Brandon Martínez Ríos

Puebla, México | josebrandonmartinezrios@duck.com | linkedin.com/in/jose-brandon-mtz-rios | github.com/BR444N |  
https://brandon-martinez-dev.vercel.app/

## PERFIL PROFESIONAL

---

Desarrollador Android nativo especializado en Kotlin y Jetpack Compose. Desarrollo aplicaciones propias aplicando MVVM, Clean Architecture, sincronización con Wear OS, consumo de APIs y persistencia local, con foco en UX/UI, performance y mantenibilidad.

## HABILIDADES TÉCNICAS

---

Kotlin · Jetpack Compose · MVVM · Clean Architecture · Retrofit · Room · Supabase · Firebase · Wear OS · Health Services · ML Kit · Git · Figma · Lottie Animations · SonarQube · UI Test

## PROYECTOS PUBLICADOS

---

### UnitWise — Android App

[\*Google Play\*](#)

*App para comparar productos de supermercado y determinar cuál conviene más según contenido y precio.*

- **Situación:** Las personas invierten tiempo valioso en el supermercado intentando determinar manualmente qué producto de diferente gramaje o volumen es más barato por unidad — un cálculo que resulta poco intuitivo en el momento de compra.
- **Solución:** Desarrollé una app que compara productos en tiempo real calculando el costo por unidad de contenido, proyectando el ahorro diario y mensual, y generando un QR compartible que redirige a Google Play mediante deep link si el receptor no tiene la app instalada.
- **Desafío técnico:** Integré ML Kit para escanear el nombre del producto con la cámara. En dispositivos de gama baja, ML Kit estaba bloqueando el hilo principal causando alto consumo de recursos — resolví migrando el procesamiento a un hilo dedicado. La verificación de dominio propio para los deep links en Google Play Console implicó un proceso de validación adicional no documentado.
- **Resultado:** App publicada en Google Play con soporte multilingüaje, tema claro/oscuro y backend Supabase para optimizar el payload del QR.

### TrainLoop — Android App + Wear OS Companion App

[\*Google Play\*](#)

*App móvil y companion app para Wear OS orientada al entrenamiento por circuitos sin material, pensada para entrenar desde casa.*

- **Situación:** Creé la app como alguien que entrena por circuitos sin material con guía en video por ejercicio consultable, control completo desde la muñeca sin necesidad de tener el móvil en frente durante el entrenamiento, incluyendo calentamiento directamente desde el watch.
- **Solución:** Desarrollé una app móvil y companion app para Wear OS donde el watch actúa como control remoto de la rutina e iniciar calentamiento. La sincronización vía Data Layer envía frecuencia cardíaca y calorías al móvil, y el historial de sesiones se persiste en Room con vista de calendario semanal.
- **Desafío técnico:** Implementé reconexión automática ante pérdidas de Bluetooth y modo ambiente en el wearable para minimizar el consumo de batería durante sesiones activas.
- **Resultado:** App publicada en Google Play cubriendo el ciclo completo — desde la guía en video de cada ejercicio en el móvil hasta el control y captura de métricas desde la muñeca, con experiencia completa disponible también sin smartwatch.

## PROYECTOS ADICIONALES

---

**Construction Material Tracker** — App Android para profesionales de la construcción. Gestión de materiales por proyecto con CRUD, cálculo de cantidades, exportación de presupuestos en PDF con precios y totales, soporte para imágenes por proyecto y personalización visual.

**Splitly** — App Android en desarrollo para división de gastos entre grupos. Planificada con autenticación via Google Sign-In, integración de IA, widgets, tiles y shortcuts de acceso rápido.

## EDUCACIÓN

---

Instituto Tecnológico de Puebla  
Ingeniería en Tecnologías de la Información

Puebla, México  
Finalización estimada: Enero 2027