

Alessandro Molina - Curriculum Vitae

Dati Anagrafici

Data e Luogo di nascita: 31/05/1982 – Novara

Residenza: Torino, 10144, via Macerata 3

Telefono: 3467399923

Stato: celibe

email: alessandro.molina@gmail.com

projects web: <http://www.objectblues.net>

personal web: <http://amol.nightblues.net>

Partita IVA: 01988250039

Istruzione

Maturità scientifica conseguita presso l'istituto Carlo Alberto di Novara

Attualmente iscritto al terzo anno di informatica presso l'Università degli studi di Torino.

Conoscenze Informatiche

Sistemi Operativi:

Linux - conoscenza consolidata: 8 anni di utilizzo come desktop / server

FreeBSD - conoscenza consolidata: 4 anni di utilizzo come desktop / server

Windows - conoscenza consolidata: 12 anni di utilizzo come desktop / server

MacOSX - conoscenza consolidata: 5 anni di utilizzo come desktop / server

Solaris - conoscenza base

Ambienti di Sviluppo:

Microsoft Visual C++ - 4 anni

Suite GNU e GCC - 8 anni

Mingw e Cygwin - 4 anni

Ruby on Rails - 2 anni

Turbogears - 3 anni

CherryPy - 2 anni

Boa Constructor - 2 anni

Linguaggi:

C - conoscenza consolidata
C++ - conoscenza consolidata con tecniche di generic programming, OO, funzionale e metaprogrammazione
Python - conoscenza consolidata ed utilizzo in vari progetti
Ruby - buona conoscenza ed utilizzo in ambito web applications
Objective C - buona conoscenza
C# in ambiente Mono e .NET - conoscenza discreta
Assembler x86 - conoscenza elementare
Perl - conoscenza elementare
Java - conoscenza accademica
SQL - conoscenza consolidata
XML - conoscenza consolidata

Librerie Principali:

Conoscenza approfondita delle librerie grafiche Qt, Gtk+, wxWindows
Conoscenza approfondita della libreria multimediale SDL e PyGame, OpenGL
Conoscenza approfondita della libreria Boost per C++
Conoscenza discreta dei motori 3D Irrlicht, Soya3D e Panda3D
Conoscenza elementare della libreria grafica Cocoa
Conoscenza elementare delle Windows API e Windows.Forms

Database:

MySQL - conoscenza buona
SQLite - conoscenza consolidata
Postgresql - conoscenza elementare

Metodi e notazioni:

SCRUM Master Certificato da Joseph Pelrine
Agile - Utilizzo come primaria metodologia di sviluppo e relazione con il committente.
XP - 4 anni di utilizzo in vari progetti di gruppo opensource e l'applicazione nello sviluppo delle librerie XGUI.
UML - conoscenza consolidata ed utilizzo in più progetti commerciali.

Reti:

TCP/IP - conoscenza consolidata
Protocolli POP3/HTTP/SMTP/FTP - conoscenza consolidata
Meccaniche di RPC: XML-RPC / CORBA - conoscenza consolidata.
Protocolli RTSP/RTP/RTCP - conoscenza consolidata
Server Apache - conoscenza consolidata
Server Postfix - conoscenza consolidata
Web Applications Server Zope - conoscenza buona
Web Applications Server CherryPy - conoscenza consolidata
Reti Windows/Unix con ActiveDirectory / SAMBA - conoscenza consolidata

Lingue

Buona conoscenza dell'inglese scritto e parlato.
Diploma "English for Computing" conseguito con la valutazione di 28/30 presso l'università del Piemonte orientale.
Conoscenza base della lingua giapponese scritta (con scritture romaji, hiragana e katakana)

Esperienze Lavorative

Dal Febbraio 2008 collabora con il dipartimento di Ginevra dell'ONU per la gestione ed amministrazione dell'infrastruttura di webcast dell'Internet Governance Forum.

Nel Gennaio 2008 fonda assieme a Davide Mecca la società di consulenza informatica, sviluppo applicazioni e soluzioni web AXANT e tramite la stessa partecipa allo sviluppo delle funzionalità della virtual machine AVM2 all'interno dell'insieme di strumenti SWFTools, al modulo apache PyHP per l'embedding dell'interprete Python e fornisce consulenza nell'ambito project management con tecniche agili e software design per società terze.

Dal Dicembre 2007 ad Aprile 2008 collabora con l'Accademia delle Scienze di Torino per lo streaming online e la trasmissione via web del "Giovedì Scienza".

Dall'Aprile 2007 ricercatore per il progetto LSCube (Client e Server per streaming video con protocolli RTSP/RTP) presso il Politecnico di Torino, refactoring della libreria client ed implementazione della stessa all'interno del programma mplayer.

Luglio 2006 - Gennaio 2007:

Sviluppo della libreria FlyPDF per la generazione di documenti pdf nei linguaggi C, C++ e Python per conto di OS3 s.r.l. Maggio 2005 - Febbraio 2006:

Design e progettazione delle librerie XGUI presso OS3 s.r.l. per la creazione di interface grafiche e software per Windows e Linux in C, C++, Python. Sviluppo e design delle tecnologie di polimorfismo ed introspezione della libreria, dell'interfaccia e dell'implementazione Linux della stessa.

Settembre 2004 - Maggio 2005:

Collaborazione come sviluppatore presso OS3 s.r.l. di Novara. Partecipando allo sviluppo delle librerie AFC: Advanced Foundation Classes.

Progetto Medusa per lo sviluppo del client Windows e Linux.

Progetto Fidox come sviluppatore del client Windows e Linux e del protocollo di comunicazione con il server RPC.

Febbraio - Giugno 2004:

Collaborazione come analista e programmatore nello sviluppo del software di gestione e relazione con la sede centrale della catena di negozi di EBGames Italia.

Dal 1998 al 2002:

Collaborazione con il network Multiplayer Gaming Italia per lo sviluppo ed amministrazione del gioco di ruolo online Universo, recensito come "gioco di ruolo online free" del mese sulla rivista The Games Machine.

Altre Esperienze e collaborazioni Opensource

- SCRUM Master Certificato e membro della SCRUM Alliance e Agile Alliance
- Relatore all'evento "Un Pinguino in Biblioteca 2008" per il comune di Grosseto e GroLUG sul linguaggio multiparadigma Python
- Sviluppatore e maintainer dello strumento di refactoring PyCycle integrato con l'editor Gedit.
- Collaboratore con patch ai progetti opensource XFTree, Anjuta, Konversation.
- Maintainer del port per linux dell'emulatore Z80 di cloni di Space Invaders INVEMU.
- Maintainer della libreria SQLitepp di wrapping del database SQLite in C/C++/Python, attivamente usata nello sviluppo di varie applicazioni presso OS3 s.r.l. e EBGames Italia.
- Collaborazione con il sito di retrogaming retroplay.it (vincitore del premio del Sole 24 ore) per il mantenimento della sezione MSX.
- Relatore di alcuni speech sull'uso di Linux e sulla programmazione generica per il Linux User Group Novara.
- Collaborazione per la stesura delle librerie Jaunt Foundation Function per la programmazione in C in ambiente Unix.
- Sviluppo del preprocessore IJVM-Tools usato per scopi didattici presso l'università del Piemonte orientale Amedeo Avogadro.
- Impegnato a tempo libero nello sviluppo del gioco di ruolo online opensource FlatLand

Altre Informazioni

Disponibilita' a viaggiare in italia e all'estero.

Dotato di patente di tipo B