

# 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](mailto:alessandro.molina@gmail.com)

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

blog: <http://blog.axant.it>

## Istruzione

Istituto Carlo Alberto di Novara

Università del Piemonte Orientale dip. MFN, Informatica

Università degli Studi di Torino dip. MFN, Informatica

Certificazione internazionale della SCRUM Alliance come SCRUM Master

## Esperienze Lavorative

*Nel 2008 fonda assieme a Davide Mecca e Luca Barbato la società di consulenza informatica, sviluppo software e soluzioni web AXANT e tramite la stessa:*

- Collabora con l'Accademia delle Scienze di Torino per lo sviluppo e mantenimento dell'infrastruttura di streaming e video on demand
- Collabora con il dipartimento di Ginevra delle Nazioni Unite per la creazione ed amministrazione dell'infrastruttura di streaming dell'Internet Governance Forum
- Collabora con il Politecnico di Torino e l'Università degli Studi di Torino per i progetti ALFIERI e WEBESOF di catalogazione e streaming di contenuti multimediali sul Web.
- Partecipa alla realizzazione del social network Web 2.0 sulla moda Glossom
- Partecipa allo sviluppo delle funzionalità della virtual machine AVM2 all'interno dell'insieme di strumenti SWFTools
- Alla realizzazione del modulo apache e framework web PyHP per l'uso del linguaggio Python per sviluppo web.
- Fornisce consulenza nell'ambito project management con tecniche agili e software design per società terze.

*Dal Dicembre 2007 ad Aprile 2008 collabora con l'associazione EXTRAMUSEUM per lo streaming online e la trasmissione via web del programma "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 nel 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

- Collabora con il professor Venceslao Cembalo dell'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino per il progetto webradio dell'Accademia
- Relatore all'evento "Un Pinguino in Biblioteca 2008" per il comune di Grosseto e GroLUG sul linguaggio multiparadigma Python
- Sviluppatore e mantainer dello strumento di refactoring PyCycle integrato con l'editor Gedit.
- Collaboratore con patch ai progetti opensource XFTree, Anjuta, Konversation.
- Mantainer del port per linux dell'emulatore Z80 di cloni di Space Invaders INVEMU.
- Mantainer 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

## 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 librerie multimediali 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'universita' del Piemonte orientale.

Conoscenza base della lingua giapponese scritta (con scritture romaji, hiragana e katakana)

## Altre Informazioni

Disponibilita' a viaggiare in Italia e all'estero.

Dotato di patente di tipo B