

# Arturo Volpe

Ingeniero en Informática

## Celular

+595972105788

## Correo

arturo@volpe.com.py  
arturovolpe@gmail.com

## Repositorios

github.com/avolpe  
gitlab.com/avolpe

## Blog

volpe.com.py

## Idiomas

Español ★★★★★  
Inglés ★★★★★

## Experiencia

2017 - 2018 **Codium S.A.**

### Bancard S.A.

n4Consultor

Soporte para implementación de un esquema de integración continua para los proyectos satélite de Bancard, lo que incluye sistemas desarrollados sobre Ruby on Rails, y Spring. Se utilizó Jenkins para el manejo de tareas, geminabox y artifactory para la gestión de librerías, SonarQube para análisis estático y Gitlab como repositorio de código fuente.

2015-2017 **Centro de Desarrollo Sostenible S.A.**

### Financiera el Comercio

n4Arquitecto de Software

2016-2017

**Arquitectura y mantenimiento** de sistemas satélite de la Financiera, incluyendo BancaWeb, aplicaciones móviles, sistemas de gestión internos e integración con sistemas Externos. Encargado de proceso de **Integración continua** a través de la automatización del proceso de construcción de todos los sistemas y automatización de pruebas de integración y e2e. En el área de **producción**, automatización del proceso de monitoreo de sistemas y generación de alertas.

### myTapp

n4Arquitecto y full stack

2016-2017

#### Plataforma para gestión de comercios y pedidos con integración a plataformas de pago.

Desarrollo de aplicación móvil implementada con **ionic (v1)**, backend utilizando el stack JavaEE (jax-rs, JPA, EJB) y una base de datos PostgreSQL. Además, implementé un esquema de **CD** para este proyecto, utilizando *Jenkins, Rancher, Docker, Arquillian, SonarQUBE, AWS y Scaleway*. En producción se utilizaron otros sistemas complementarios de código abierto como son: *PictShare, pictfit* para la gestión de imágenes, redis para una caché de alto rendimiento y nginx como proxy reverso. El sistema en producción funciona sobre AWS (RDS, y instancias EC2 manejadas a través de un Rancher). Además incluye un sistema de monitoreo del sistema utilizando *Graphite y Dropwizard*.

### Kinematic

n4Arquitecto y full stack

2016-2017

#### Plataforma automatizada de entrenamiento de tiro de balón

Consta de dos componentes principales, un **core** de detección de movimiento de pelotas en movimiento desarrollado en python y c++ utilizando OpenCV. Así mismo, un componente de **front-end**, el cual se encuentra desarrollado con python utilizando django.

2015-2017

## Centro de Desarrollo Sostenible S.A.

### MAWIO

n4Arquitecto y full stack

2016-2017

#### Mapa Web Interactivo de Obras de la Essap

SPA desarrollada utilizando principalmente en el front-end **angular, leaflet y jQuery datatables**, en el back-end **Jaxa EE (jax-rs, JPA y EJB)**, una base de datos **PostgreSQL con PostGIS**, y manejo del entorno de desarrollo y producción utilizando **docker, nginx, wildfly 9 y redis**

### Sistema de Gestión Hospitalaria

n4Arquitecto y líder de proyecto

2015-2017

#### Sistema integral para hospitales

SPA desarrollada utilizando principalmente en el front-end **angular, bootstrap-ui y jQuery datatables**, en el back-end **Jaxa EE (jax-rs, JPA y EJB)**, una base de datos PostgreSQL, y manejo del entorno de desarrollo y producción utilizando **docker, nginx, wildfly 9 y redis**

### Portal de datos abiertos para el Poder Judicial

n4full stack

2015

#### Portal de datos abiertos que incluye varias fuentes de datos.

Portal de datos abiertos desarrollado como una SPA utilizando **angular, bootstrap-ui y jQuery datatables**, en el back end se utilizó el stack estándar de Java EE (jax-rs, JPA, EJB), como base de datos se utilizó Microsoft SQL Server 2008.

### Bacheando

n4full stack

2015

#### Proyecto de localización de incidentes urbanos

Permite la geolocalización de baches, pérdidas, hundimientos y cortes de la municipalidad de Asunción. Posee un componente web (desarrollado utilizando **angular, d3, bootstrap y leaflet**), así como una aplicación móvil para dispositivos Android y un servidor desarrollado utilizando wildfly y Java EE(jax-rs, JPA).

2012 - 2015

## Facultad Politécnica

Arquitecto de Software

Ingrese como programador junior, desempeñando cargos como la creación de aplicaciones base para el desarrollo, tareas de diseño de interfaces como de lógica de negocio, integración de componentes, e investigación de tecnologías.

Proyectos:

- Sistema Integral de Gestión Hospitalaria (Hospital de Clínicas)
- Sistema de Gestión Convergente de Nueva Generación (Copaco)

2011 - 2012

## Konecta S.A.

Programador Junior

Como programador junior, mis responsabilidades incluían el diseño y desarrollo de software para dispositivos móviles, y la creación de servicios webs, tanto servicios que interactuaban directamente con aplicaciones móviles, como otros que interactuaban con portales web

2011 - 2011

## Global S.A.

Programador Junior

Como programador junior mis funciones iban desde correcciones y pruebas de aplicaciones en fase final de desarrollo, hasta realizar funciones relacionadas con el mantenimiento de la base de datos y su correcto funcionamiento. Además de administración de servidores.

2010 - 2011 **Bunker Games** Programador  
Como programador principal y único, mis responsabilidades iban desde la correcto funcionamiento del videojuego, la integración del entorno gráfico, programación de la inteligencia artificial, cálculo de recorridos, optimización, etc.

## Freelancer

2018 **Pemoi** Yo Dono  
Plataforma de Crowfounding para campañas políticas.  
  
Consiste en una aplicación multiplataforma (Andorid e iOS) desarrollada utilizando Ionic 3, servicios de firebase (social login, realtime database, deep links, functions, storage, etc), fabric.io (beta, crashlytics, fastlane, etc).  
Incluye un sistema de pagos digitales utilizando la plataformas de Tigo Money, Bancard S.A. y Pagopar.

2015 **PepeChugon Game** Animata  
Consiste en un juego multiplataforma (Android, Facebook Canvas y Windows) y un servidor donde se almacena la información y el rendimiento de los usuarios. El juego fue desarrollado para la campaña publicitaria del día del niño.  
  
El Juego fue desarrollado utilizando Unity3D y un componente de backend desarrollado utilizando OpenShift con PostgreSQL.

## Experiencia académica

2016 **Curso de Verano** FP-UNA  
Curso de Verano  
Auxiliar  
El curso busca crear una comunidad de personas que puedan aportar ideas innovativas con alto impacto social y que fomenten la transparencia en el uso de los recursos públicos.

2016 **Licenciatura en ciencias Informáticas** FP-UNA  
Licenciatura en ciencias Informáticas  
Auxiliar de enseñanza  
Introducción a algoritmos, conceptos básicos y programación con SLE2 y C.

2016 **Ingeniería en informática** FP-UNA  
Ingeniería en informática  
Auxiliar de enseñanza

## Educación

2008 - 2015 **Ingeniero en Informática** Facultad Politécnica - Universidad Nacional de Asunción  
**Tesis de grado:** Juegos serios como apoyo a la formación de profesionales:  
Una aplicación al área de enfermería

2005 - 2007 **Bachiller Técnico en Informática** Colegio de San José

## Referencias

M.Sc. **Martin Abente**

M.Sc. **Maria Elena Garcia**

Ph.D. **Juan Pane**

*12 de junio de 2018*

*Arturo Volpe*