

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 ★★★★★
Ingles ★★★★★

Experiencia

2017 - 2018 Codium S.A.

Consultor

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

Arquitecto 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

2016-2017

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

Desarrollo de aplicación móvil desarrollada con **ionic (v1)**, backend utilizando el stack JavaEE (jax-rs, JPA, EJB) y una base de datos PostgreSQL.

Además implemente un esquema de *continuous delivery* 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 cache 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

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.

MAWIO

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**

- 2015-2017

Centro de Desarrollo Sostenible S.A.

Sistema de Gestión Hospitalaria

Arquitecto y líder de proyecto

2015-2017

Sistema integral para hospitales

SPA desarrollada utilizando principalmente en el front-end **angular, bootstrap-ui y jQuery data-tables**, 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

full 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 utilizo el stack estándar de Java EE (jax-rs, JPA, EJB), como base de datos se utilizo Microsoft SQL Server 2008.

Bacheando

full stack

2015

Proyecto de localización de incidentes urbanos

Permite la geolocalización de baches, perdidas, 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 tecnológicas.

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 webs

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.

2006 - 2007 **Colegio de San José** Pasante
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.

Freelancer

2018 **Pemoi** Yo Dono
Plataforma de Crowfounding para campañas políticas.

Consiste en una aplicación multiplataforma (Android 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 **Innovación social y transparencia mediante datos abiertos** FP-UNA
Auxiliar Curso de Verano
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 **Algoritmos I y II** FP-UNA
Auxiliar de enseñanza Licenciatura en ciencias Informáticas
Introducción a algoritmos, conceptos básicos y programación con SLE2 y C.

2016 **Gestión de Centro de Cómputos** FP-UNA
Auxiliar de enseñanza Ingeniería en informática

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. **Guillermo Gonzalez**

M.Sc. **Maria Elena Garcia**

27 de marzo de 2018

Arturo Volpe