

## INFORMAZIONI PERSONALI

## Stefano Ordine

 Via Ventimiglia 48, 10126 Torino (Italia)

 +393385452524

 stefano.ordine@gmail.com

Sesso Maschile | Data di nascita 16/02/1988 | Nazionalità Italiana

OCCUPAZIONE PER LA QUALE  
SI CONCORRE

## Software Engineer

ESPERIENZA  
PROFESSIONALE

02/02/2015–alla data attuale

## Software Engineer

TheFork a TripAdvisor Company, Torino (Italia)

Progettazione, sviluppo e manutenzione di applicativi software distribuiti complessi.

Realizzato una applicazione web per la generazione automatica di **Single Page Static Websites** in cui l'utente viene guidato dalla scelta del template fino al tema grafico di colori e fonts. Il progetto è stato sviluppato il **Ruby on Rails** e **AngularJS**.

Sviluppato una collezione di micro-servizi in **NodeJS** usando come framework **ExpressJS** e **hapiJS** per il backend e **ReactJS/ReduxJS** per la UI/UX.

Praticato estensioni di funzionalità e manutenzione su progetti multipli basati su **PHP** on **Symfony** framework. In particolare integrato su sei diversi progetti già esistenti una soluzione di pagamento con carte di credito utilizzando **Adyen** come provider.

Utilizzato vari tools appartenenti alla toolchain di sviluppo già presenti in azienda fra cui cito: **Vagrant**, **Chef**, **supervisord**, **nginx**, **Jenkins**, **Jarvis**, **Samson** e altri.

15/05/2013–02/02/2015

## Full Stack Developer Applicazioni Web

MyTable

Via Matteo Pescatore 15, 10124 Torino (Italia)

<http://www.mytable.it>

Sviluppo, manutenzione ed integrazione di applicazioni web per servizi di ristorazione. L'esperienza mi ha portato a contatto con svariate tecnologie open source fra cui il web framework **Ruby on Rails** in ambiente **Linux** e **OS X**. Per la parte di persistenza dei dati si è usato **PostgreSQL** e **MySQL** per le basi di dati di tipo relazionale. L'utilizzo del full-text search engine **ElasticSearch** mi ha consentito di fare esperienza nel campo della ricerca a faccette e dell'organizzazione dei dati in modelli non relazionali (**NoSQL**). Lo sviluppo di codice ha seguito il pattern di sviluppo **TDD** (Test Driven Development) e **BDD** (Behavior Driven Development). Per quanto riguarda il code versioning si è utilizzato **Git** con servizi web **Github** e **BitBucket**. L'organizzazione operativa è stata basata su metodi **Agili** fra cui **Kanban** e **Scrum**. Questa esperienza mi ha permesso di crescere molto dal punto di vista tecnico, sia per quanto riguarda le architetture del software di una applicazione web scalata su milioni di utenti, che per le modalità di organizzazione del codice in ambito di **Object Orientation** e **Functional Programming** grazie all'impegno nel problem solving. Anche sul piano personale ho apprezzato l'importanza di lavorare collaborando in team su una basi di codice così ampie.

01/03/2011–01/09/2012

## Programmatore firmware

Eulego, Torino (Italia)

Esperienza di programmazione in **C** e **Assembler** in ambiente di sviluppo Code Composer Studio su processori Texas Instruments 32 bit. L'attività svolta si è incentrata inizialmente su refactoring e riorganizzazione del codice del sistema operativo real time proprietario sviluppato per gestire situazioni **safety critical** in ambito automotive ferroviario. Successivamente ho lavorato sulla

realizzazione di un modulo che si interfacciasse con una **SDMemory Card** tramite bus seriale SPI. Il software di versioning utilizzato è **TortoiseSVN** basato su Subversion. L'attività è stata svolta in maniera individuale.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

01/10/2012–11/12/2013

**Dottore Magistrale in Ingegneria Informatica**

Politecnico di Torino, Torino (Italia)

Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica (Computer Engineering) svolto completamente in lingua Inglese e completato con la votazione di 102/110.

La tesi è stata svolta sull'attività di ricerca svolta per il Dipartimento di Elettronica e Telecomunicazioni riguardante le connessioni wireless dirette fra dispositivi con titolo: "Study of software solutions for direct device-to-device wireless communications", relatori Ing. Carla Chiasserini e Ing. Claudio Casetti.

Le principali conoscenze acquisite riguardano programmazione distribuita, tecnologie e servizi web, architetture degli elaboratori, programmazione di sistema, sicurezza dei sistemi informatici, model-based software design, DBMS, linguaggi formali e compilatori, sistemi informativi e ingegnerizzazione del software.

01/10/2007–16/09/2011

**Dottore in Ingegneria Informatica**

Politecnico di Torino, Torino (Italia)

Corso di Laurea in Ingegneria Informatica conseguito con la votazione di 91/110.

La tesi è stata fatta sull'attività di tirocinio svolta in azienda dal titolo: "Progetto di Sistema Operativo Real-Time per applicazioni Safety Critical", relatore Ing. Gianpiero Cabodi.

Le principali competenze acquisite includono matematica, fisica, chimica, elettronica, automatica, reti, basi di dati, algoritmi, programmazione imperativa e orientata agli oggetti tipiche del corso di laurea triennale in Ingegneria Informatica.

01/09/2002–14/07/2007

**Perito Industriale Capotecnico con specializzazione in Informatica**

Istituto Tecnico Industriale Edoardo Agnelli, Torino (Italia)

Il Diploma di Maturità come Perito Informatico è stato conseguito con la votazione di 96/100.

La Tesina si è basata sull'area di progetto svolta in collaborazione con i colleghi della specializzazione elettronica nella realizzazione di un sistema di acquisizione dati relativi a temperatura, pressione gomme, accelerazione e velocità di un autoveicolo. In particolare il progetto è stato realizzato con linguaggio Visual Basic e trasmissione seriale dei dati sul bus RS232.

Le principali materie studiate sono Matematica, Fisica, Chimica, Italiano, Storia, Inglese, Elettronica, Informatica, Sistemi e Automazione, Educazione Fisica

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre italiano

Altre lingue

inglese

COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
C1	C1	C1	B2	B2
IELTS				

Livelli: A1 e A2: Utente base - B1 e B2: Utente autonomo - C1 e C2: Utente avanzato  
 Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue

Competenze comunicative

Buone competenze comunicative acquisite in seguito a collaborazione in team di sviluppo nell'attuale sede di lavoro.

Buona interazione in lingua inglese acquisita durante l'attività di ricerca condotta per il dipartimento di Elettronica e Telecomunicazioni del Politecnico di Torino dovendo interagire con altri ricercatori di nazionalità straniera.

**Competenze organizzative e gestionali**

Buone competenze organizzative di gruppo derivate da diverse attività universitarie condotte collaborando con altri studenti come laboratori, relazioni e progetti.

Buone competenze di team-working maturate in ambito lavorativo basate su metodi *Agile* di sviluppo del software e *Test Driven Development*.

**Competenze professionali**

- Full Stack Web application development. Competenze nella realizzazione di applicazioni web complesse, definizione delle specifiche funzionali, progettazione e realizzazione full stack. Competenze nelle procedure di distribuzione del software su architetture cloud (Amazon Web Services, Google Cloud, Heroku) oppure su sistemi classici (RedHat Cloud, DigitalOcean, uWSGI). Competenze nel mantenimento e monitoraggio automatizzato per mezzo di strumenti avanzati di tracciamento errori (AriBrake, NewRelic e LogStash). Progettazione di backend server side scalabili e applicazioni client side basate su AngularJS o ReactJS.

- Programmazione sistemi embedded e microprocessori. Competenze nella programmazione di basso livello (Assembler e C) per acquisizione dati da sensori, pilotaggio di attuatori e gestione di routines temporizzate. Esperienza di utilizzo dei principali componenti di sviluppo quali Alimentatore, Generatore di Funzioni d'Onda e Oscilloscopio. Competenze nella progettazione, dimensionamento e realizzazione di semplici circuiti di pilotaggio di sensori e attuatori.

- Sviluppo di script per l'elaborazione generica di informazioni di qualsiasi natura.

**Competenza digitale**

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato

Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione

Linguaggi di Programmazione:

- C (formazione)
- Java (formazione)
- Ruby (ambito lavorativo)
- C# (autodidatta)
- C++ (autodidatta)
- PHP (formazione)
- Javascript (formazione)
- HTML/CSS (formazione)
- SQL (formazione)
- Python (autodidatta)
- Assembler (formazione x86 e MIPS, autodidatta Microchip)
- Bash Script (formazione)

## Sistemi Operativi:

- Windows: conoscenza delle Windows API Win32 e libreria grafica DirectX 9.
- Linux: struttura dei sistemi operativi Debian based, scripting, demoni, ecc...
- Mac Os X: basata sull'esperienza maturata in ambiente Unix-like.

## Altre Tecnologie:

- AngularJS
- ReactJS
- Elasticsearch Full-Text Search Engine.
- Deployment applicazioni su infrastrutture cloud Amazon Web Services, Heroku, RedHatCloud, DigitalOcean

## Altre competenze

- Progettazione e realizzazione full-stack un sistema informativo per una agenzia assicurativa per la gestione di circa 15000 clienti e relative polizze, sinistri e titoli. L'applicazione sviluppata è completamente in cloud su AWS (Amazon Web Services), accessibile da qualsiasi dispositivo anche in mobilità.

- Progettazione e realizzazione di un servizio web di consultazione di tabelle orarie del servizio ferroviario italiano così come sono mostrate in ogni stazione ferroviaria presente sul territorio nazionale

- Progettazione e realizzazione di semplici circuiti elettronici di interfaccia tra attuatori e trasduttori con micro-controllori.

a. Progetto auto-costruito di un impianto semaforico con abilitazione del servizio diurno e fallback in modalità di servizio notturna automatico. Il sistema è stato realizzato mediante un micro-controllore a 8 bit di Microchip a cui sono state opportunamente collegate delle luci a led per i due sensi di marcia. L'attivazione automatica del servizio discriminato sul giorno e la notte è stato gestito mediante l'interfaccia con un sensore fotosensibile opportunamente dimensionato.

b. Realizzazione a scopo ludico di un timer elettronico di sessanta secondi per il conto alla rovescia leggibile mediante 4 display a sette segmenti rappresentanti minuti e secondi. Per la realizzazione di questo progetto è stato sviluppato un driver scritto in C per il micro-controllore Microchip che conta per mezzo di un interrupt e impostato mediante un timer e un custom prescaler. Lo scorrere dei secondi è scandito da un segnale acustico emesso da un buzzer pilotato per mezzo di un secondo timer a 8 bit.

- Programmazione Grafica 2D in ambito .NET librerie grafiche DirectX in Framework XNA Game Studio. Partecipazione ad un contest internazionale ISR2013 tenutosi a Roma. Il contest prevedeva la realizzazione in 48 ore di un videogame completo basato su un tema e un oggetto estratti a caso all'inizio della competizione.

- Programmazione Grafica 3D in ambiente Unity3D, scripting C#, conoscenza di base di Blender per la modellazione e il texturing.