

Eric Miotto | Curriculum vitae

Bay Area – California (Stati Uniti)

edymtt • Ultimo aggiornamento: 2024/12/31

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribution 3.0 Unported, <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>.

Sommario

Sono un programmatore professionista da 15 anni, con una passione per i computer che ho avuto sin da bambino.

Sono abile nell'uso di nuove tecnologie sia per contribuire a prodotti/processie esistenti, sia per determinare se sono adatte per una certa funzione. Ne ho imparate (e dimenticate) molte negli anni, e per la maggior parte ne ricordo i loro principi.

Diagnostico velocemente problemi con i programmi e l'infrastruttura che adopero, spesso con minima o nessun esperienza – ci riesco in modo tecnico o rivolgendomi alle persone in grado di aiutarmi.

Uso teoria, pratica e buon senso per sviluppare software nei vincoli posti. Questo non è sempre facile, ma ogni volta imparo dai miei errori e riesco a capire un po' meglio quali compromessi adoperare.

Sono cosciente del fatto che posso ancora migliorare – a tal scopo apprendo nuove conoscenze, pratico quelle che so, mi tengo aggiornato sui trend e prendo ispirazioni da campi apparentemente distanti come la psicologia e l'economia.

Sono portato per i ruoli di Software Engineer e Software Engineer in Test (o ruoli equivalenti). I domini applicativi che mi appassionano sono sistemi operativi, compilatori, tool di sviluppo, piattaforme, sistemi real-time/embedded e videogiochi.

Esperienza professionale

Apple Inc

Swift Infrastructure Engineer, www.apple.com

Cupertino (California, Stati Uniti)

01/2019–In corso

Supporto e miglioramento della qualità del compilatore Swift (e del compilatore clang in misura minore)

- Manutenzione, risoluzione problemi e sviluppo del build system del compilator Swift, sia internamente sia in open-source – CMake, Python, ninja, zsh/Bash
- Test e investigazione iniziale di nuovi compilatori Swift e clang per l'inclusione in Xcode, e per la compilazione di iOS/iPadOS/tvOS/watchOS e macOS

Apple Inc

iOS Build Engineer, www.apple.com

Cork (Irlanda)

01/2014–01/2019

Svolgimento delle build giornaliere di iOS e prodotti collegati.

- Risoluzione dei problemi relativi a compilazione, integrazione ed infrastruttura
- Implementazione di piccole correzioni agli strumenti usati nel lavoro quotidiano – Perl, Shell

BEDIN Shop Systems srl

Programmatore, www.akite.net

Cornuda – TV

10/2009–01/2014

Sviluppo, manutenzione e supporto di software per la gestione di punti vendita (.NET 3.5/4.0):

- sviluppo e pubblicazione di smart client – Windows Forms, SQL Compact, SQLite, Lucene.NET, ClickOnce
- sviluppo, deployment e controllo di servizi web che gestiscono migliaia di utenti – Windows Communication Foundation (WCF), Windows Azure, SQL Azure, Windows Azure Service Bus, ACS 2.0
- motore promozionale; sviluppo di una libreria di acquisizione video e foto tramite webcam (DirectShow); allestimento di un server di build (Jenkins, MSBuild); sviluppo di un semplice sito web di amministrazione (ASP.NET MVC, Javascript, jQuery); migrazione del codice dei prodotti da Team Foundation Server a GitHub; programmazione base casse e EFT-POS; introduzione iniziale di unit test e pratiche di automazione; setup e personalizzazione di Thinkecture IdentityServer e AuthorizationServer

BEDIN Shop Systems srl

Tirocinio – apprendista programmatore

Cornuda – TV

Estat dal 2003 al 2008

- Sviluppo e manutenzione di software per la gestione di punti vendita (.NET 2.0/3.5)
- Realizzazione di un editor visuale per documenti ed etichette in GDI+ tramite un retained mode graphics system
- investigazione di WPF come alternativa a Windows Forms

Istruzione e formazione

Università degli Studi di Padova

Laurea Specialistica in Informatica, 110/110 e lode

10/2007–09/2009

Algoritmi online e approssimati, concorrenza, sistemi distribuiti, crittografia, semantica dei linguaggi di programmazione, analisi statica, data warehouse, business intelligence, multimedia, ipermedia, compressione audio/video, bioinformatica, sistemi real-time, information retrieval, reti wireless, ITIL v2, algebra astratta, programmazione con vincoli, apprendimento automatico

Università degli Studi di Padova

Laurea Triennale in Informatica, 110/110 e lode

10/2004–09/2007

Programmazione, algoritmi, ingegneria del software, basi di dati relazionali, SQL, XML, probabilità, statistica, logica, ricerca operativa, linguaggi di programmazione, algebra lineare, analisi matematica, architettura degli elaboratori, sistemi operativi, reti, automi, calcolo numerico, intelligenza artificiale, matematica discreta, sicurezza

Istituto Tecnico Industriale Statale Luigi Negrelli

Diploma istruzione secondaria superiore – perito informatico, 100/100

Feltre – BL

09/1999–06/2004

Informatica, matematica, elettronica, statistica

Competenze

Metodologie

Paradigma orientato agli oggetti, paradigma funzionale, progettazione, profiling, sistemi distribuiti, compensazione, bug tracking, principio della singola responsabilità, unit testing, separazione degli aspetti, automazione dei test, automazione delle build, retrocompatibilità e versionamento, codice legacy, refactoring, diagnosi e risoluzione problemi, escalation tempestiva di problemi, debugging, lettura codice, Getting Things Done, mentoring, gestione rudimentale del tempo

Tecnologie

Queste sono in aggiunta a quelle usate nel corso della mia esperienza professionale

vim, XML, espressioni regolari, Git, Make, rake, HTML 3, CSS, Javascript, Jekyll, Bootstrap, Linux (Ubuntu, Fedora, Debian), dattilografo (autodidatta, QWERTY, principalmente tastiera italiana, circa 47 parole al minuto), LaTeX, Markdown, Textile, Powershell

Lingue

Italiano: Madrelingua

Inglese: Fluente

Capace di sostenere conversazioni tecniche scritte e parlate

Tesi laurea specialistica

Titolo: *Challenges in the Integration of domain-specific and scientific bodies of knowledge in Model-Driven Engineering*

Relatore: Prof. Tullio Vardanega

Controrelatore: Prof. Gilberto Filè

Descrizione: Investigazione tecnologica sui problemi e sugli strumenti necessari per introdurre Model-Driven Engineering nella realizzazione di software, specialmente in ambito real-time. L'investigazione è avvenuta in ambiente Eclipse (EMF, GMF, Papyrus).

Tesi laurea triennale

Titolo: *Un'architettura orientata ai servizi che offra alta disponibilità*

Relatore: Prof. Gilberto Filè

Controrelatore: Prof. Massimo Marchiori

Tutor aziendale: Davide Bedin

Descrizione: Presso BEDIN Shop Systems srl (Cornuda – TV) sviluppo di un'applicazione prototipale di trasmissione log con architettura SOA usando Windows Communication Foundation (WCF) e Amazon Simple Queue Service (SQS). Durante lo sviluppo sono stati impiegati unit testing, test di integrazione ed

analisi di copertura