

Stefano Campanella

 stefanocamp187@gmail.com  stefanostone.github.io  Stefano Campanella  Lugano, Switzerland

Profilo

Ho una solida formazione accademica in Ingegneria del software e dei dati, nonché in Sicurezza dei sistemi software, che mi ha permesso di affrontare le moderne sfide di sviluppo con competenza tecnica e pensiero strategico. La mia esperienza spazia dalla ricerca e dal tutoraggio in ambito accademico alla progettazione e alla realizzazione di soluzioni software efficaci in ambito industriale. Combino solide capacità di sviluppo con una chiara comprensione delle esigenze degli utenti, traducendo costantemente requisiti complessi in sistemi affidabili e di alta qualità. Spinto da una passione per il design e i videogiochi, pongo una forte enfasi sull'usabilità dei sistemi, cercando modi intuitivi e coinvolgenti per modellare l'esperienza dell'utente nei sistemi che sviluppo.

Competenze

Angular - Bash - Continuous Integration/Delivery - Data Mining - Docker - FastAPI - Generative AI/LLM - Git - GraphQL - HTML/CSS - Ionic - Java - JavaScript/TypeScript - Linux - Machine Learning - Mobile Development - NLP - Pharo Smalltalk - Python - Scikit-learn - Weka - XCode - Teamwork - Leadership - Problem-Solving - Public Speaking

Esperienza

Software Engineer - Ricercatore	<i>Università della Svizzera italiana</i>	Lugano, CH
Tech Stack:	Python — Pharo Smalltalk — Docker — LaTeX — Git	Ott 2023 – ad Oggi
○	Ricercatore nel gruppo “Reverse Engineering, Visualization, Evolution Analysis Lab” (REVEAL 	
○	Ricerca nel contesto della caratterizzazione del comportamento degli sviluppatori in progetti Open-Source	
○	Compiti di assistente alla didattica per “Engineering of Domain Specific Langauges” e “Software Atelier 4”	
Front-End Software Engineer	<i>Datasound SRL</i>	Molise, IT
Tech Stack:	Angular — Docker — Java Android — Swift — Git	Mar 2022 - Gen 2023
○	Manutenzione di un portale web Angular per un software gestionale	
○	Implementazione di un applicativo mobile Ionic per il software di gestione	
○	Integrazione tra il portale web e l'applicativo mobile	
Software Engineer - Borsa di ricerca	<i>University of Molise</i>	Molise, IT
Tech Stack:	Angular — Java SpringBoot — Docker — Git	Mar 2022 – Ago 2022
○	Implementazione di uno strumento su misura finalizzato all'implementazione di obiettivi e misure di conservazione nei siti “Natura 2000” inclusi nelle Riserve e in altre aree governative gestite dall’Arma dei Carabinieri.	
○	ricoperto il ruolo di sviluppatore, designer di UI/UX e product owner	
Front-End Team Leader / Software Engineer	<i>Associazione Perfetta Letizia</i>	Molise, IT
Tech Stack:	Angular — Git	Ott 2021 – Dic 2021
○	Design di UI/UX per un applicativo mobile	
○	Gestione del team di Front-End e delle interazioni con il commissionante	
○	Implementazione di un'applicazione mobile ibrida in Ionic, per il supporto agli anziani della comunità locale	

Educazione

Università della Svizzera italiana	<i>Magistrale in Software and Data Engineering</i>	Sett 2022 – Luglio 2023
○	In materia di: Software engineering, High-performance computing, Artificial Intelligence, Software analytics, Software design and modeling (MSDE 	
Università degli studi del Molise	<i>Magistrale in Sicurezza dei Sistemi Software</i>	Sett 2021 – Luglio 2023
○	In materia di: Network security, Software security, Computer forensics, Software analytics (SSS 	
Università degli studi del Molise	<i>Triennale in Informatica</i>	Sett 2018 – Ott 2021

Progetti

Interfaccia Python per CLOC ([pycloc](#) ↗)

2025

- Sviluppo Open-Source di un interfaccia per eseguire comandi CLOC tramite codice Python

Applicativo per la collezione di dati in larga scala per progetti Git e interazioni GitHub ([gitminer](#) ↗)

2024-2025

- Sviluppo di un applicativo per la collezione di dati large-scale da progetti disponibili su GitHub
- L'applicativo gestisce attività in Git (es. Commits) e GitHub (es. Issues)
- Implementato in Pharo Smalltalk e reso disponibile con Docker

Prototipo di modello per l'automazione di Testing su Videogiochi

2023

- Sviluppo di un prototipo per automatizzare la replicazione di gameplay tramite video raccolti da Twitch.tv utilizzando algoritmi di Machine Learning
- Pubblicazione del lavoro nel Workshop “fase4games2024” (colocato con FSE24)

Applicativo Mobile per la Misurazione della Pressione Sanguigna

2021

- Sviluppo di un modello di Machine Learning per la misurazione della pressione sanguigna tramite dati ECG raccolti con Smartwatch
- Design di un prototipo di applicativo Android per la misurazione della pressione sanguigna

Pubblicazioni

Fine-Grained Developer Reification

July 2025

Stefano Campanella

[10.1145/3696630.3731463](#) ↗

Hidden in the Code: Visualizing True Developer Identities

Ottobre 2024

Stefano Campanella, Michele Lanza

[10.1109/VISSOFT64034.2024.00013](#) ↗

Towards the Automatic Replication of Gameplays to Support Game Debugging

Luglio 2024

Stefano Campanella, Emanuela Guglielmi, Rocco Oliveto, Gabriele Bavota, Simone Scalabrino

[10.1109/3663532.3664465](#) ↗

Lingue

Lingua Madre: Italiano

Altre languages: Inglese (C1)