



Stefano Campanella

✉ stefanocamp187@gmail.com  stefanostone.github.io in 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 *Università della Svizzera italiana* 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 Languages” e “Software Atelier 4”

Front-End Software Engineer *Datasound SRL* 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 *University of Molise* 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 *Associazione Perfetta Letizia* 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 *Magistrale in Software and Data Engineering* 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 *Magistrale in Sicurezza dei Sistemi Software* Sett 2021 – Luglio 2023

- **In materia di:** Network security, Software security, Computer forensics, Software analytics ([SSS](#) )

Università degli studi del Molise *Triennale in Informatica* 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)