



## CONTATTI

✉ matteo.ercolino01@gmail.com

🌐 /matthew-2000

in /matteo-ercolino

☎ +39 351 770 6576

## SKILLS

Mobile development 6+ yrs

Extended Reality (XR) 3+ yrs

Web development 6+ yrs

Swift 6+ yrs

Java 7+ yrs

Python 4+ yrs

C# 3+ yrs

JavaScript 5+ yrs

HTML & CSS 5+ yrs

C 7+ yrs

### Altre skills

#### Tecnologie e tool:

IntelliJ IDEA, Xcode, Unity, Android Studio, MongoDB, MySQL, Firebase, Figma, Slack, Docker, SonarCloud, Node.js, Flask, OpenAI API.

# Matteo Ercolino

Sviluppatore / Software Engineer — Mobile • Web • XR

## ESPERIENZA

**Sviluppatore Web – Progetto di ricerca InMediArSI  
DISPAC – Università degli Studi di Salerno (Italia)**

08/2025 – In corso

Contratto di lavoro autonomo per lo sviluppo di una **web application responsive** dedicata alla geolocalizzazione e consultazione delle committenze artistiche nel Sud Italia (XI-XIII secolo), nell'ambito del progetto PRIN 2022 MediArSI.

**Collaborazione accademica, pubblicazioni e attività di ricerca**

2023 – In corso

**Human Computer Interaction and Usability Engineering Lab (HCI-USE) – UNISA, Salerno (Italia)**

Collaborazione continuativa con il laboratorio HCI-USE dell'Università di Salerno su temi di **Extended Reality** e **agenti conversazionali**, con sviluppo di prototipi, sperimentazioni e produzione scientifica.

**Docente corsi professionalizzanti**

11/2024 – 12/2025

**Scuola di Alta Formazione UNINT – Università degli Studi Internazionali di Roma (Italia)**

Docente dei corsi "Introduzione alla programmazione con Python" e "Python Programming for Cybersecurity (Ethical Hacking)", con progettazione dei materiali didattici, esercitazioni e supporto agli studenti.

**Sviluppatore software in Virtual Reality**

12/2023 – 10/2024

**Fondazione Formit – UNINT, Roma (Italia)**

Sviluppatore dell'app VR **CLASS**, basata sulla Rational Emotive Behavior Therapy (REBT), finalizzata al potenziamento di abilità metacognitive attraverso scenari immersivi e interazione guidata.

## FORMAZIONE

**Dottorato di Ricerca in Informatica**

2025 – In corso

**Università degli Studi di Salerno – Salerno, Italia**

Progetto di ricerca: "AI-powered Digital Twins for Sustainable Urban Transformation".

**Laurea Magistrale in Informatica – Curriculum Software Engineering & IT Management**

2022 – 2025

**Università degli Studi di Salerno – Salerno, Italia**

Votazione **110/110 e lode**. Tesi: "Agenti virtuali adattivi: studio e design di agenti conversazionali in Extended Reality".

**Laurea Triennale in Informatica**

2018 – 2022

**Università degli Studi di Salerno – Salerno, Italia**

Votazione **95/110**. Tesi: "Progettazione e sviluppo di un'applicazione in realtà aumentata per il coinvolgimento di utenti in ambienti culturali".

## SOFT SKILLS

### Comunicazione

Rendo comprensibili anche concetti complessi, adattando il linguaggio al contesto e agli interlocutori. Ho sviluppato questa capacità collaborando con team interdisciplinari, traducendo esigenze teoriche in soluzioni pratiche e condivise.

### Leadership

Mi piace assumere la responsabilità di guidare un progetto, valorizzando le competenze del gruppo e creando un ambiente collaborativo. Ho coordinato lo sviluppo di applicazioni curando sia aspetti tecnici che organizzativi.

### Organizzazione

Pianifico attività e priorità con attenzione, rispettando le scadenze anche in contesti complessi. Ho maturato questa competenza su progetti con un'ampia base utenti come CampUs Unisa, che richiedono ordine, costanza e affidabilità.

### Problem solving

Affronto le difficoltà con un approccio analitico e creativo: sperimento, misuro l'impatto delle soluzioni e capitalizzo l'apprendimento derivante dai risultati.

### Collaborazione

Credo nel lavoro di squadra: ascolto attivo, rispetto dei punti di vista e capacità di adattamento sono elementi che porto in ogni esperienza. Ho lavorato in gruppi eterogenei trovando sempre un terreno comune per raggiungere gli obiettivi.

## PUBBLICAZIONI

### Designing Virtual Interactive Objects to Enhance Visitors' Experience in Cultural Exhibits

Cantone, A. A., Ercolino, M., Romano, M., & Vitiello, G. – CHIGREECE '23 (ACM)

Proceedings of the 2nd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter. Article 20, 1–5. DOI: 10.1145/3609987.3610110

09/2023

## LINGUE

### English

Reading: ottimo. Writing: ottimo. Speaking: buono.

B2

### Italiano

Madrelingua

## PROGETTI

### CLASS

Tool: Unity, VR, Oculus SDK, Meta Quest

Applicazione per Meta Quest sviluppata in Unity e basata su REBT, progettata per potenziare abilità metacognitive tramite esperienze immersive di auto-osservazione e allenamento guidato.

[Link](#)

### WakeApp

Tool: Python, AI, Flask, Flutter, Dart

Sistema di supporto per persone con depressione maggiore tramite AI ed algoritmi di **emotion recognition** su video e audio. Vincitore del premio "Giuria Coach" (XI edizione APP Challenge).

[GitHub](#)

### CampUs Unisa

Tool: Swift, UIKit, SwiftUI, Java, Kotlin, Firebase

Fondatore e sviluppatore dell'app mobile multipiattaforma (Android/iOS) CampUs Unisa, pensata per supportare gli studenti dell'Università degli Studi di Salerno nella gestione della carriera universitaria. **+30.000** download e **+1.000** utenti attivi quotidianamente.

[Android](#) - [iOS](#)

## ATTIVITÀ EXTRACURRICULARI

- **2018–2020 Servizio Civile Nazionale**, Comune di Monteforte Irpino (AV): collaboratore nel progetto "*Noi giovani risorse per Monteforte*" a supporto dell'organizzazione di eventi culturali e sociali.
- Appassionato di musica: suono il **basso elettrico** in una band pop/rock con esibizioni live in provincia di Avellino; ho inciso un album di cover rock a Napoli con una band locale.

Autorizzo il trattamento dei dati personali ai sensi del Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR) e del D.lgs. 196/2003 e s.m.i.