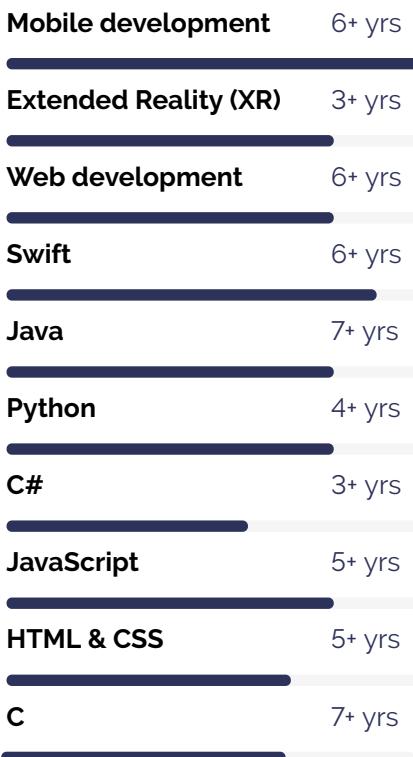




CONTATTI

- matteo.ercolino01@gmail.com
- /matthew-2000
- /matteo-ercolino
- +39 351 770 6576

SKILLS



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 Fondazione Formit – UNINT, Roma (Italia)

12/2023 – 10/2024

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

09/2023

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

LINGUE

English

B2

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

Italiano

Madrelingua

PROGETTI

CLASS

[Link](#)

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.

WakeApp

[GitHub](#)

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).

CampUs Unisa

[Android - iOS](#)

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.

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.