



CONTATTI

✉ matteo.ercolino01@gmail.com

🌐 /matthew-2000

in /matteo-ercolino

☎ +39 351 770 6576

SKILLS

Mobile development 6+ yrs

Extended Reality 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

Technologie:

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

Matteo Ercolino

Sviluppatore / Software Engineer

ESPERIENZA

Sviluppatore Web - Progetto di Ricerca InMediArSI
Dipartimento di Scienze del Patrimonio Culturale (DISPAC) - Università degli Studi di Salerno

08/25 - In Corso

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

Collaborazione accademica, pubblicazione e tesi
Human Computer Interaction and Usability Engineering Lab - UNISA, Salerno (Italia)

2023 - In Corso

Collaborazione con Human Computer Interaction and Usability Engineering Lab (HCI-USE) presso l'Università di Salerno (UNISA), Svolgimento della tesi triennale e della tesi magistrale presso il laboratorio, incentrate su tecnologie immersive (Extended Reality).

Docente corsi professionalizzanti
Scuola di alta formazione UNINT - Università degli Studi Internazionali di Roma, Roma (Italia)

11/24 - 02/25

Insegnamento del corso *"Introduzione alla programmazione con Python"*, progettato per introdurre agli studenti il linguaggio di programmazione Python, e del corso *"Python Programming for Hacking"* sull'uso di Python per scopi di hacking etico.

Sviluppo software in Virtual Reality
Fondazione Forvit - Università degli Studi Internazionali di Roma - UNINT, Roma (Italia)

12/23 - 10/24

Sviluppatore dell'app in realtà virtuale CLASS, basata sulla Rational Emotive Behavior Therapy (REBT), per potenziare abilità metacognitive attraverso la VR.

FORMAZIONE

Laurea Magistrale in Informatica - Curriculum in Software Engineering & IT Management.
Università degli Studi di Salerno - Salerno, Italia

2022 - 2025

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

Laurea Triennale in Informatica
Università degli Studi di Salerno - Salerno, Italia

2018 - 2022

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

PUBBLICAZIONI

SOFT SKILLS

Comunicazione

Mi impegno a rendere comprensibili anche concetti complessi, adattando il linguaggio al contesto e agli interlocutori. Ho maturato questa capacità collaborando con team interdisciplinari, in cui era fondamentale tradurre 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. In diverse esperienze ho coordinato lo sviluppo di applicazioni, curando sia gli aspetti tecnici che quelli organizzativi e motivazionali.

Organizzazione

Sono abituato a pianificare con attenzione attività e priorità, rispettando le scadenze anche in contesti complessi. Un esempio è la gestione di progetti con un'ampia base di utenti, come CampUs Unisa, che richiedono ordine, costanza e affidabilità.

Problem solving

Affronto le difficoltà con un approccio analitico ma anche creativo: mi piace cercare soluzioni pratiche, sperimentare e imparare da ciò che funziona e da ciò che non funziona.

Collaborazione

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

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

Cantone, A. A., Ercolino, M., Romano, M., & Vitiello, G. (2023, September).

In Proceedings of the 2nd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter (CHIGREECE '23). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 20, 1-5. <https://doi.org/10.1145/3609987.3610110>

LINGUE

English

Reading: Ottimo. Writing: Ottimo. Speaking: Buono.

B2

Italiano

Madrelingua

PROGETTI

CLASS

Tool: Unity, VR, Oculus SDK, Meta Quest

CLASS è un'app per Meta Quest sviluppata in Unity, basata sulla REBT per potenziare abilità metacognitive. Integra la VR per un'esperienza immersiva di auto-osservazione e cambiamento comportamentale.

[Link](#)

WakeApp

Tool: Python, AI, Flask, Flutter, Dart

WakeApp è un sistema progettato per assistere le persone che soffrono di depressione maggiore tramite l'aiuto della AI e di algoritmi di **emotion recognition** su video e audio. Vincitore premio "Giuria Coach" XI edizione APP Challenge.

[GitHub](#)

Campus Unisa

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

Fondatore e sviluppatore dell'app mobile multiplatforma (Android/iOS) CampUs Unisa, creata per aiutare gli studenti dell'Università degli Studi di Salerno nella gestione della loro carriera universitaria. **+30.000** download e **+1000** utenti attivi quotidianamente.

Android - iOS

ATTIVITÀ EXTRACURRICULARI

- **2018-2020 Servizio Civile Nazionale**, Comune di Monteforte Irpino (AV): Collaboratore del progetto "*Noi giovani risorse per Monteforte*" relativo ai servizi offerti dall'ente, in merito all'organizzazione di eventi culturali e sociali.
- Appassionato di musica, suono il **basso elettrico** in una band di musica pop rock, con la quale suono in locali di Avellino e dintorni, e ho inciso un album di cover di brani Rock a Napoli con una band del luogo.

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