



Matteo Ercolino

Dottorando in Informatica

CONTATTI

- ✉ mercolino@unisa.it
- 🌐 matthew-2000.github.io
- 📁 /matthew-2000
- in /matteo-ercolino
- 🔗 ORCID: 0009-0000-0594-6151
- ☎ +39 351 770 6576

COMPETENZE

Software development	8+ yrs
Mobile development	6+ yrs
Python	5+ yrs
AI & LLM integration	Research
Extended Reality (XR)	4+ yrs
Swift / iOS	6+ yrs
Java / Kotlin	8+ yrs
JavaScript / React	6+ yrs
GeoAI & WebGIS	Research

TECNOLOGIE

Unity, Meta Quest, Django, Flask, FastAPI, React, Leaflet, OpenAI API, Firebase, MongoDB, MySQL, Docker, Git/GitHub, Railway, Figma.

AREE DI RICERCA

- AI-powered Urban Digital Twins
- GeoAI & WebGIS
- Human-AI Interaction
- Conversational Interfaces & LLMs
- Extended Reality

ESPERIENZA

Sviluppatore Web – Progetto di ricerca InMediArSI 08/2025 – 01/2026
DISPAC – Università degli Studi di Salerno (Italia)

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.

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 – Fisciano (SA), Italia

Progetto di ricerca: "AI-powered Digital Twins for Sustainable Urban Transformation". Attività di ricerca su AI-powered Urban Digital Twins, GeoAI e Human-AI Interaction.

Laurea Magistrale in Informatica – Curriculum Software Engineering & IT Management 2022 – 2025
Università degli Studi di Salerno – Fisciano (SA), 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 – Fisciano (SA), Italia

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

PUBBLICAZIONI

Affect-aware conversational adaptation in mixed reality procedural tasks 09/2026
Cantone, A. A., Ercolino, M., Sebillio, M., & Vitiello, G.

Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing. DOI: 10.1007/s12652-026-05125-z

Designing Virtual Interactive Objects to Enhance Visitors' Experience in Cultural Exhibits 09/2023
Cantone, A. A., Ercolino, M., Romano, M., & Vitiello, G.

Proceedings of the 2nd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter (CHIGREECE '23). Article 20, 1–5. DOI: 10.1145/3609987.3610110

LINGUE

Italiano

Madrelingua

English

C1 – lettura e scrittura avanzate; buona competenza orale

SOFT SKILLS

Comunicazione

Capacità di rendere accessibili concetti tecnici e scientifici, adattando linguaggio e livello di dettaglio al contesto. Esperienza nella collaborazione con studenti, ricercatori e team interdisciplinari.

Leadership

Esperienza nel coordinamento di attività progettuali e di sviluppo, contribuendo alla definizione delle priorità e valorizzando le competenze dei diversi membri del team.

Organizzazione

Gestione strutturata di attività di ricerca, sviluppo software, sperimentazioni e scadenze, mantenendo attenzione sia agli obiettivi generali sia ai dettagli operativi.

Problem solving

Approccio analitico e iterativo alla risoluzione dei problemi: progettazione della soluzione, implementazione, verifica dei risultati e revisione sulla base delle evidenze raccolte.

Collaborazione

Esperienza in gruppi interdisciplinari che integrano informatica, Human-Computer Interaction, intelligenza artificiale, XR e domini applicativi differenti.

PROGETTI

Conversational WebGIS per Carta Natura

2026

Tool: Django, Leaflet, Python, OpenAI API, GeoAI

Progettazione e sviluppo di un **WebGIS sperimentale** per l'analisi di aree forestali e la valutazione economica della CO₂ sequestrata, con interfaccia conversazionale basata su LLM per operazioni GIS e confronto di scenari.

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** e 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 multiplatforma CampUs Unisa. **+30.000** download e **+1.000** utenti attivi quotidianamente.

ATTIVITÀ EXTRACURRICULARI

- **2026 – in corso – Forum Giovani Monteforte Irpino:** membro della Giunta del Forum Giovani, con partecipazione all'organizzazione di iniziative culturali, sportive e rivolte alla comunità giovanile.
- **2018–2020 – Servizio Civile Nazionale,** Comune di Monteforte Irpino (AV): collaboratore nel progetto "*Noi giovani risorse per Monteforte*".
- Appassionato di musica: suono il **basso elettrico** in una band pop/rock.

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