Angelo Trotta

Curriculum Vitae (Settembre 2026)

Bio

Laureato in Informatica, appassionato dell'utilizzo della tecnologia per migliorare la vita delle persone.
Curioso, motivato e attento ai dettagli, amo esplorare nuove tecnologie e sviluppare soluzioni pratiche che avvicinano le persone al mondo digitale.

Informazioni di Contatto

Residenza Universitaria
Dipartimento di Bioscienze e Territorio
Università degli Studi del Molise
Contrada Fonte Lappone
86090 - Pesche (IS), Italia

Cellulare: (+39) 392 775 0987
E-mail: angelotr@ik.me
Sito web: https://angelotrotta.pages.dev/
GitHub: https://github.com/ShyVortex

Personale

Genere: Maschio
Data di nascita: 05/10/2002
Cittadinanza: Italiana

Esperienza Professionale

Full-Stack Developer

2D Consulting | Italia, Remoto 11/2025 - 03/2026 | 06/2026 - 08/2026

Realizzazione di progetti software per conto di due clienti:

- Progettazione e sviluppo di un portale web completo con gestione di ruoli e sicurezza per la fruizione di servizi aziendali ministeriali ottenuti tramite la piattaforma PDND Interoperabilità di PagoPA per conto di SACA - Servizi Ambientali Centro Abruzzo. Il backend è realizzato in NestJS e il frontend in Angular.
- Progettazione e sviluppo di un'applicazione mobile in collaborazione con il Consorzio di Bonifica per l'Abruzzo Interno - Bacino Aterno e Sagittario, utilizzando il framework Angular con il linguaggio TypeScript.

WordPress Developer

Business 121 | Italia, Remoto 12/2025 - 02/2026

Manutenzione e sviluppo sito aziendale WordPress/WooCommerce con implementazione di nuove funzionalità.

- Riscrittura codice footer e riorganizzazione home page
- Funzionalità custom in PHP (hooks, filters, actions)
- Personalizzazione checkout e-commerce con validazione campi italiani

- Integrazione e customizzazione plugin (Elementor, ShopEngine, WooCommerce)
- Debugging frontend/backend con JavaScript/jQuery e PHP
- Gestione CSS personalizzato e responsive design

Artista 3D

Libero professionista | Italia, Remoto 10/2019 - 12/2022

Responsabile della progettazione creativa e della realizzazione di scene e modelli 3D, combinando visione artistica con competenza tecnica per produrre assets di alta qualità.

- Progettazione e creazione di spazi e modelli 3D.
- Collaborazione a stretto contatto con fotografi e artisti per raggiungere risultati visivi ottimali.
- Sviluppo professionale progressivo nella modellazione 3D e nell'efficienza di utilizzo dei corrispettivi software.
- Esperienza maturata nell'utilizzo di software per modellazione 3D e animazione all'avanguardia, come Blender (1000+ ore) e Unreal Engine.

Recensore Tirocinante

Devils In The Detail | Italia, Remoto 01/2021 - 01/2022

Ho imparato a scrivere recensioni semi-professionali in ambito di videogiochi al fine di informare un eventuale acquirente sulle potenzialità, i punti di forza e i punti deboli di ogni videogioco da me recensito.

- Migliorata e approfondita la conoscenza della lingua inglese.
- Pubblicate recensioni di qualità con l'obiettivo di avere sempre una valutazione critica e oggettiva.
- **Pagina curatore personale:** `https://store.steampowered.com/curator/40199055/`

QA Tester

Groove Studio | Italia, Remoto 07/2020 - 12/2020

Contribuito al controllo qualità del gioco indie horror in prima persona LOCIS, pubblicato su Steam.

- Ho condotto sessioni di playtesting sistematiche per identificare difetti e problemi con il gameplay.
- Analizzata e valutata la qualità del software per garantire al giocatore un'esperienza fluida e senza intoppi.
- Partecipazione effettiva alla risoluzione di problematiche in team, collaborando anche con gli sviluppatori.
- Ricercate e proposte soluzioni a sfide tecniche e strutturali incontrate durante il testing.

Content Creator

Maker Studios | Italia, Remoto 02/2015 - 02/2018

Gestito un canale YouTube basato sul gaming un tempo attivo con oltre 300 iscritti e diverse migliaia di visualizzazioni. Ho collaborato con una rete di terze parti che garantiva introiti tramite l'integrazione di pubblicità.

- Responsabile della progettazione creativa di video informativi o di intrattenimento.
- Esperienza nell'uso dei principali software di editing video, tra cui Camtasia Studio e DaVinci Resolve
- Implementazione di nuovi processi lavorativi con conseguente risparmio economico, riduzione dello spreco di risorse e ottimizzazione del flusso di lavoro
- Collaborazione diretta con colleghi video maker per realizzare contenuti coinvolgenti e coesi.

Istruzione e Formazione

Laurea Magistrale - Sicurezza dei Sistemi Software
2026 (previsto)

Università degli Studi del Molise, Pesche (IS)

Esami sostenuti finora:

- Advanced English
- Biometric Systems
- Computer Forensics and Investigations
- Security Governance
- Informatics and Law
- Computational Statistics and Machine Learning
- Software Project Management
- Software Security and Program Analysis
- Semantic Intelligence for Cybersecurity
- Internet of Things e Principi di Automazione
- Laboratorio di Fisica per l'Informatica
- Software Analytics for Cybersecurity
- Crittografia
- Network and Industrial Security
- Privacy e sicurezza delle informazioni

Corso TypeScript, React e Next.js con l'AI
12 Giugno 2026

Forma.Temp

Ente finanziatore: Forma.Temp
Apl promotrice: Lavoropiù S.p.A.
Ente attuatore: Forpiù sede Bologna
Codice progetto: 021PROTD2623136
Tipologia: Professionale
Durata: 240 ore
Docente: Antonino Melluso
Modalità: Da remoto

Argomenti:

- HTML e CSS
- JavaScript moderno
- TypeScript
- React per interfacce moderne
- Next.js: applicazioni production-like
- Back-end simulato con json-server e json-server-auth
- Git e lavoro in team
- AI applicata allo sviluppo

Link alla repository del corso: `https://github.com/ShyVortex/esercizi-cgm`

Formazione Generale Lavoratori
6 Maggio 2026

ForIT Società Cooperativa a R.L.

Codice progetto: 021PROTD2623136
Durata: 8 ore
Modalità: Da remoto

Argomenti:

- Salute e sicurezza generale
- Diritti e Doveri dei lavoratori in somministrazione

Laurea Triennale - Informatica
24 Ottobre 2024

Università degli Studi del Molise, Pesche (IS)

Titolo tesi: *A Fine-Grained Analysis of Comments Quality in Code-Related Datasets*
Area di ricerca: Automated Software Delivery
Relatore: Prof. Simone Scalabrino
Voto finale: 108/110

Esami sostenuti:

- Logica e fondamenti di Informatica
- Architettura degli elaboratori
- Programmazione I
- Sistemi Operativi
- Calcolo delle probabiilità e statistica
- Lingua inglese
- Programmazione II
- Matematica I
- Introduction to Machine Learning
- Informatica giuridica
- Algoritmi e strutture dati
- Basi di dati e sistemi informativi
- Fisica
- Calcolo numerico
- Matematica II
- Reti di calcolatori
- Ricerca operativa
- Automated Software Delivery
- Intelligenza Artificiale
- Hands on Unity
- Programmazione mobile

Diploma Superiore

30 Luglio 2021

Liceo Scientifico "Bonghi-Rosmini", Lucera (FG)

Materie principali trattate:

- Matematica
- Fisica
- Biologia
- Chimica

Esperienze Accademiche

Neural CLAP - Suite di Analisi Feedback Utenti

Università degli Studi del Molise, Pesche (IS) 12/2025 - 01/2026

Sviluppo di una pipeline Python modulare per la classificazione automatizzata di recensioni di app mobili in categorie di Ingegneria dei Requisiti (Bug, Feature, Usability, ecc.). Il sistema integra LLM locali (DeepSeek-R1) tramite Ollama, implementando strategie di prompt engineering (Zero-Shot, Few-Shot, Chain-of-Thought) e logiche di "smart resume" per l'efficienza computazionale. Progettato per garantire la riproducibilità scientifica, include meccanismi di parsing robusto (Regex/JSON) e gestione ottimizzata delle risorse hardware (CPU/GPU offloading) per l'elaborazione massiva di dataset testuali.

Link al progetto: `https://github.com/ShyVortex/neural-clap`

UniMove - Car Sharing per Studenti Universitari

Università degli Studi del Molise, Pesche (IS) 03/2025 - 09/2025

In questo progetto, ho assunto il ruolo di ***Lead Software Manager****. Ho tenuto sessioni di allenamento per gli studenti dell'anno accademico precedente che erano responsabili di sviluppare l'applicazione mobile. I corsi coprivano i fondamentali delle operazioni CRUD, PostgreSQL, Java Spring per lo sviluppo backend, testing API con Postman, e il framework Ionic per lo sviluppo frontend. Inoltre, insieme agli altri manager, ho coordinato l'assegnazione delle task seguendo la metodologia Agile, monitorando costantemente il progresso del team, e fornendo feedback strutturale durante tutte le fasi di sviluppo per garantire un flusso di lavoro ottimizzato ed efficiente.*

GameTracker - Library Manager

Università degli Studi del Molise, Pesche (IS) 05/2024 - 07/2024

Un'applicazione mobile (Android e iOS) sviluppata con Flutter per permettere agli utenti di tracciare i propri video giochi su molteplici piattaforme.

Link al progetto: `https://github.com/ShyVortex/game-tracker`

- Permette agli utenti di registrare la propria libreria videoludica (piattaforma, tempo di gioco, data di completamento, momenti salienti) e gestire lista dei desideri, preferiti e titoli completati.
- Implementati creazione account utente e sincronizzazione con un backend remoto per preservare i dati utenti su più dispositivi.
- Integrata funzionalità di geolocalizzazione tramite Capacitor e OpenStreetMap per indicare dove un gioco è stato completato (luogo fisico).
- Costruito un menù impostazioni che include il theme switching (modalità chiara/scura) e la personalizzazione del profilo.
- Coordinato lo sviluppo sia del frontend (Flutter) che le API del backend per garantire un'esperienza responsiva su tutte le tipologie di dispositivi mobile.

PlusOne - Comunicazione Sanitaria Semplice

Università degli Studi del Molise, Pesche (IS) 04/2024 - 06/2024

Ho contribuito allo sviluppo di un'applicazione mobile cross-platform utilizzando il framework Ionic per potenziare la comunicazione tra professionisti sanitari negli ospedali e nei pronto soccorso. L'app linearizza le interazioni tra dottori, pazienti e infermieri, facilitando uno scambio d'informazioni efficiente e migliorando la coordinazione.

Link al progetto: `https://github.com/ShyVortex/plusone-ionic`

Diffusion Tool - AI Image Generator and Upscaler

Università degli Studi del Molise, Pesche (IS) 12/2023 - 04/2024

Applicazione desktop JavaFX che integra un backend in Python collegato con le pipeline di Stable Diffusion, modelli BSRGAN, e algoritmi di upscaling personalizzati. Progettato per un utilizzo offline, lo strumento offre la generazione di immagini e un upscaling di alta qualità, tutto mantenendo i dati utente in locale.

Link al progetto: `https://github.com/ShyVortex/diffusion-tool`

- Strutturata l'interfaccia grafica con JavaFX e gestita l'integrazione con Python per i flussi di lavoro con IA.
- Implementati i flussi di autenticazione per l'utente (Login / Sign Up) e gestita la navigazione ai moduli Home, Profile, Generate, e Upscale.
- Definiti i requisiti di sistema e la gestione delle dipendenze (OpenJDK 17+, Maven, Python + ambiente virtuale)
- Impacchettato il progetto come file .jar eseguibile con build automatizzata (Maven) per una facile distribuzione.

Simplified Monopoly

Università degli Studi del Molise, Pesche (IS) 08/2022 - 10/2023

Applicazione Java che converte una versione CLI di Monopoly in una con interfaccia grafica utilizzando Swing / GUI Designer, senza alterare la logica di gioco.

Link al progetto: `https://github.com/ShyVortex/simplified-monopoly`

- Progettata e implementata l'interfaccia utente tramite GUI Designer e JFormDesigner, inclusi il layout, i controlli, e le finestre di gioco.
- Gestita la build del progetto e la distribuzione con Maven e JDK 17.
- Ho imparato i principi di programmazione OOP in maniera intensiva, rifinendo la struttura del codice, e migliorando i design pattern per una manutenibilità futura.

Certificazioni

First Certificate in English (CEFR Level B2) 10 Maggio 2025
Cambridge English

Grado: B
Punteggio Complessivo: 179
Centro di riferimento: IT955 0125
ID di Verifica: D1233928
ID di Accreditazione: 500/2705/0

Getting Started with Rust (LFEL1002) 14 Dicembre 2024
The Linux Foundation

ID Certificazione: LF-4evagqbkz5
Link di verifica: Credly

EIPASS 7 Moduli User 27 Febbraio 2020
Certipass

Livello: Intermedio
Codice Utente: EIC00376111AA
ID di Verifica: WRAQPNYT5L

Articoli

1. **Angelo Trotta**, Fabrizio Perrone. Tecniche di Steganografia e Analisi Forense delle Immagini Digitali. *University of Molise, Pesche, Italy*, 2024. `https://github.com/ShyVortex/image-forensics/releases/download/article-1.0/article.pdf`

Competenze Personali

Lingue parlate: Italiano, Inglese.
Linguaggi di programmazione: `Java`, `C`, `C#`, `Python`, `JavaScript`, `TypeScript`, `PHP`, `Dart`, `Rust`, `HTML & CSS`.

Competenze Linguistiche

	COMPRENSIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	**Lettura**	**Interazione**	**Produzione orale**	
Italiano	C2	C2	C2	C2	C2
Percorso educativo effettuato in Italia.					
Inglese	B2	B2	B2	B2	B2
Ottenuta la certificazione Cambridge English.					

Livelli: A1/A2: Utente base – B1/B2: Utente intermedio – C1/C2: Utente avanzato
Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue

Competenze Digitali

	AUTOVALUTAZIONE				
	Elaborazione delle informazioni	**Comunicazione**	**Creazione di contenuti**	**Sicurezza**	**Risoluzione di problemi**
Pacchetto Office	Utente Avanzato	Utente Avanzato	Utente Avanzato	Utente Avanzato	Utente Avanzato
Editing foto & video	Utente Avanzato	Utente Avanzato	Utente Avanzato	Utente Avanzato	Utente Avanzato

Livelli: Utente base – Utente intermedio – Utente avanzato

Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione

Altre competenze: Tecnico hardware ed entusiasta di modding PC

Patente di guida: B

"Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel curriculum vitae ai sensi del Regolamento UE 2016/679 (GDPR)."

Data **Firma**