



CONTATTI

- ✉ matteocanino18@gmail.com
- in [linkedin.com/in/matteo-canino-15788b1a2](https://www.linkedin.com/in/matteo-canino-15788b1a2)
- github github.com/matteocanino18
- globe matteocanino.com
- 📍 Catanzaro, Calabria

PROFILO

Sviluppatore full-stack in transizione verso l'AI engineering, con focus sui sistemi multi-agente. Lavoro ad Altrama Italia e studio Artificial Intelligence and Computer Science all'Università della Calabria.

COMPETENZE

- AI & AGENTS
LangGraph, CrewAI, AutoGen, MCP, n8n, LLM integration, Claude Code
- BACKEND
Spring Boot, Java, Kotlin, Jetpack Compose, REST API
- FRONTEND
React, TypeScript, Angular, Ionic, Flutter, Tailwind CSS
- DATABASE
PostgreSQL, MySQL, MariaDB, MongoDB
- DATA
Python, Answer Set Programming (DLV)
- DEVOPS & TOOLS
Git, GitHub Actions, Docker, Keycloak, Nginx
- ALTRO
JavaScript, SQL, C++, C#, PHP, Perl, Unit Testing

Matteo Canino

Full-Stack Developer | AI Developer

ESPERIENZA

Sviluppatore Full-Stack

Altrama Italia, Cosenza

SET 2025 – OGGI

Spring Boot e Java come stack principale, insieme a React e Flutter. Uso Docker, Keycloak, PostgreSQL, MySQL e MongoDB.

FORMAZIONE

Laurea magistrale in Artificial Intelligence and Computer Science

Università della Calabria · curriculum Data Science

IN CORSO

Laurea triennale in Scienze e Tecnologie Informatiche

Università della Calabria

SET 2021 – DIC 2025

Diploma tecnico in Informatica

ITTS "E. Scalfaro", Catanzaro · perito industriale con specializzazione in informatica, 100/100

2016 – 2021

CERTIFICAZIONI

AI Engineer Agentic Track: The Complete Agent & MCP Course

Udemy · 17 ore

GIU 2026

Prompt Engineering for Work: Fast AI Prompt Mastery

Udemy · 3,5 ore

GIU 2026

UI e web design: disegna siti e app che funzionano

Udemy · 2 ore

SET 2026

Unical Game Forge

Università della Calabria · 150 ore

LUG 2026

Use and Programming (robotica, famiglia C5G)

Comau Academy · punteggio 99,80/100

LUG 2021

IT Essentials

Cisco Networking Academy

MAG 2020

INTERESSI

Sistemi complessi e sistemi multi-agente

Spazio

Sviluppo di videogiochi, nel tempo libero

Design delle interfacce

LINGUE

Italiano madrelingua

Inglese B1

ONLINE

 matteocanino.com

 github.com/matteocanino18

 linkedin.com/in/matteo-canino-15788b1a2

PROGETTI

MultiAgentsTradingSystem Python

Sistema multi-agente autonomo per il trading, costruito con LangGraph e LangChain: dallo scoring del rischio e l'analisi di mercato all'esecuzione degli ordini su Alpaca, con notifiche Telegram.

[langgraph](#) [langchain](#) [multi-agent-systems](#) [algorithmic-trading](#)

SMICK — Data Warehouse Gestione Turni Python

Progetto universitario di Data Warehouse sul gestionale turni SMICK: ETL in Python verso uno star schema MySQL, dashboard Tableau e workflow n8n con Gemini. Dati reali integrati con dati sintetici.

[data-warehouse](#) [star-schema](#) [etl](#) [mysql](#) [tableau](#) [n8n](#)

OnlyCards Kotlin

Marketplace per la compravendita di carte e prodotti: app Android in Kotlin con Jetpack Compose, sito Angular e backend Spring Boot con API, gestione dati e sicurezza. Progetto di gruppo del corso Enterprise Applications (UniCal).

[kotlin](#) [jetpack-compose](#) [angular](#) [spring-boot](#)

CNL2ASP-ITA Python

Strumento che traduce frasi in italiano controllato in programmi ASP, superando il limite di CNL2ASP, che supporta solo l'inglese.

[python](#) [answer-set-programming](#)

Tron Battle AI Java

Agente intelligente per Tron Battle, sviluppato in coppia per il corso di Intelligenza Artificiale (UniCal): Java per il gioco e moduli ASP (DLV2 con EmbASP) per attacco, difesa e movimento, con A* e BFS per i percorsi.

[java](#) [answer-set-programming](#) [dlv2](#) [embasp](#)

ZombieApocalypse Java

Videogioco 2D top-down in Java Swing con login, classifica globale, editor di mappe e campagna in cinque livelli con boss finale. Progetto di gruppo del corso User Interfaces Design (UniCal).

[java](#) [java-swing](#) [2d-game](#) [game-development](#)