

Christian Stamati

Software Engineer | Italia

hello@chri.dev | chri.dev | linkedin.com/in/christianstamati | github.com/christianstamati

Profilo

Realizzo prodotti web e 3D in tempo reale, dalle interfacce ricche di dati ai configuratori di prodotto che girano nel browser, con attenzione a velocità, chiarezza e strumenti complessi resi facili da usare.

Esperienza

Software Engineer

Clover Next | lug 2026 - oggi

- Sviluppo applicazioni web per una piattaforma sanitaria in cloud usata da medici e pazienti.
- Contribuisco alla nuova piattaforma, su uno stack moderno pensato per lavorare bene con gli strumenti di AI.
- Miglioro la developer experience del team.

Software Engineer

WE WEAR | apr 2021 - giu 2026

- Ho costruito una piattaforma 3D no-code con cui chiunque può creare un'esperienza 3D interattiva senza aspettare uno sviluppatore.
- Ho rilasciato il widget di virtual try-on come Web Components.
- Ho portato l'app principale su TanStack Query e Zustand quando il carico delle API lato client ha iniziato a pesare.
- Ho sostenuto l'abbandono di Unity a favore di un frontend nativo per il web in Next.js, così che i clienti potessero raggiungere il prodotto da un URL.
- Ho guidato lo sviluppo di Modesto Bertotto, che ha aperto una nuova linea di ricavi.

Collaboratore di ricerca

NABA | feb 2021 - mag 2021

- Ho costruito un set sperimentale di virtual production su LED wall.
- Ho collegato Unreal Engine a controller MIDI fisici.
- Ho trovato la vera causa della latenza che all'inizio lo rendeva inutilizzabile, così i registi potevano reilluminare una scena dalla console durante le riprese.

Stagista in Software Engineering

WE WEAR | nov 2020 - apr 2021

- Ho lavorato alla misurazione del corpo in Unity.
- Ho scritto la logica che trasformava le misure grezze in blend shape 3D.

Progetti

Configuratore 3D

WE WEAR | 2026 | TanStack Start, Three.js

Una piattaforma no-code per creare e pubblicare esperienze 3D interattive senza bisogno di uno sviluppatore.

Case study: chri.dev/it/projects/3d-configurator

Size Flow

WE WEAR | 2024 | Web Components, Lit, Three.js, Google Tag Manager

Un widget che suggerisce la taglia e si installa su qualsiasi pagina prodotto, su qualunque piattaforma giri il negozio.

Case study: chri.dev/it/projects/size-flow

HRX

2024 | Unreal Engine, WebSockets, Payload CMS

Un configuratore di tute da gara su misura. Sponsor, bandiere e scritte, con il prezzo aggiornato mentre li posizioni.

Case study: chri.dev/it/projects/hrx

Competenze

Frontend: React e Next.js, TypeScript end-to-end, Tailwind CSS e shadcn/ui, Design system e librerie di componenti, Animazioni e cura delle interazioni, Accessibilità e navigazione da tastiera

Product engineering: Interfacce ricche di dati, Stato client e data fetching su larga scala, Performance e Core Web Vitals, Flussi clinici e regolamentati

Backend e dati: API in Node.js, Progettazione di schemi e migrazioni, Autenticazione e controllo degli accessi, Convex, MongoDB e Drizzle, Integrazione di CMS headless

3D in tempo reale: Three.js e React Three Fiber, WebGPU e shader TSL, Configuratori di prodotto 3D, Unreal Engine in streaming nel browser, Pipeline glTF e budget degli asset, Web Components integrabili

Tecnologie

Frontend: TypeScript, React, Next.js, TanStack Start, Tailwind CSS, shadcn/ui

Creative tech: Three.js, React Three Fiber, WebGPU, TSL Shaders, Unreal Engine 5, Unity

Backend e dati: Node.js, Convex, MongoDB, Drizzle ORM, Payload CMS, Better Auth

Design e 3D: Blender, Figma

Formazione

Laurea triennale in Creative Technologies

NABA | 2019 - 2023

Informatica e media interattivi.

Diploma in grafica

ISSM | 2014 - 2017

Lingue

Italiano (madrelingua), Inglese (professionale), Rumeno (conversazionale)