

**Dott. R. M.**  
**IL NOSTRO SENIOR SUPERIOR SECURITY MANAGER**  
**RESPONSABILE DIVISIONE CYBER SECURITY E DIGITAL FORENSIC**  
**CURRICULUM VITAE**

**Docente Universitario a contratto di Informatica Forense**

**ESPERIENZE PROFESSIONALI**

**1997**– Consulente freelance in cyber security per aziende e studi professionali;

**2008** – Consulente in informatica forense per Procure della Repubblica, studi legali, privati, aziende e Tribunali;

**2011** – Docente in Master e corsi aziendali per i seguenti temi: sicurezza informatica, digital forensics, investigazioni informatiche, programmazione C/C++/Python, gamification, Bitcoin e cripto-valute;

**2011 – 2013** – Co-founder e senior programmer di XXXXXXXXXXXXX, team dedicato allo sviluppo di videogame e simulatori per console. Realizzazione prototipo di videogame per console portatile PS Vita per conto di Sony Europe;

**2012 – 2017** – Docente in “Content design”, “Mobile communication” e “Gamification” in master universitari come quello in “Digital Media Management” allo IED di Milano;

**2014 – 2019** – Docente dei corsi di Gamification, Bitcoin & Crypto-valute e sicurezza informatica per conto di CFMT;

**2014** –Founder & CEO di laboratorio di digital forensics, cyber-security e cyber-warfare operativo in tutta Europa.

Esperienza in: progettazione architetture di rete con focus sulla sicurezza, implementazioni SASE, implementazione sistemi di sicurezza perimetrali e fisici, vulnerability assesment e penetration test secondo framework OSSTMM, ISSAF, OWASP, PTES, malware analysis, installazione e gestione firewall hardware/software on-premise/cloud, metodologie di incident response, SOC management (Qradar/Splunk/AlienVault), analisi forense su dispositivi fissi e mobile, acquisizione immagini forensi su dispositivi fissi e mobile, analisi tabulati telefonici, rilevazione celle telefoniche, recupero dati a basso livello;

**2015** – Ricercatore borsista per il Dipartimento di Neuroscienze, Biomedicina e Movimento dell’Università di Verona. Responsabile scientifico: Massimiliano Calabrese;

**2016 – 2017** – Docente di Digital Forensics per il Master Executive di II livello in Criminologia e Cyber Security dell’Università di Bologna;

**2016 – 2019** – Coordinatore e Docente per il Master in Sicurezza Informatica per conto di MyWeb School;

**2016 – 2019** – Coordinatore e Docente per il corso il Game Development per conto di MyWeb School;

**2017** – Docente di Cyber Security per Umana Forma;

**2017 – 2019** – Coordinatore e docente per il Master in Sicurezza Informatica per conto di MyWeb School;

**2019 – 2021** – Head of Content divisione “Arcade” di Rolling Stone Italia;

**2020** – Docente di “Informatica Forense” presso la facoltà di Giurisprudenza dell’Università di Perugia.

## **CONOSCENZE INFORMATICHE**

**Sistemi operativi:** Windows versioni 3.0, 3.1, 95, 98 (1<sup>st</sup> e 2<sup>nd</sup> edition), ME, 2000, XP Home, XP Professional, Windows Vista (di cui sono stato beta tester ufficiale) nelle versioni Home Premium e Ultimate, Windows 7 (tutte le edizioni), Windows 8, Windows 8.1, Windows 10, Windows 11, Windows Server (dalla 2000 in poi), Mac OS X, Linux in varie distribuzioni (Debian, Fedora, Mandriva, Ubuntu, Kali Linux).

**Programmi di computer forensic:** X-Ways Forensics, P2, suite Paraben, Magnet Axion, Cellebrite UFED4PC, EnCase, Helix, Metasploit, WireShark, DEFT Linux.

**Applicativi ufficio:** Office XP (Word, Excel, ecc.), StarOffice, OpenOffice, Office Professional 2007, Microsoft Office 2010.

**Programmi d’impaginazione:** QuarkXPress, Adobe InDesign CS.

**Sistemi pubblicazione online (CMS):** OpenCMS, Joomla, Wordpress.

**Linguaggi di programmazione:** C, C++, C#, Delphi, Assembly x86, Java, Python.

**Internet:** Explorer, Netscape, Opera, Mozilla Firefox, Google Chrome, sistemi p2p (Winmx, Kazaa, ecc.), uso avanzato dei motori di ricerca, Eudora, Incredimail, CuteFtp, ecc.

**Programmi musicali & editing audio avanzato:** Cubase, Cubasis VST, Magix Music Studio, Cool Edit Pro, Molella Doremix, Magix Music Maker 2003 Deluxe e versioni precedenti, BuzzMachines, Reason 2.5 e 3.0.

**Programmi grafici:** Photoshop CS6 e CC, Illustrator CS6 e CC, Blender, Maya, Lightwave.

**Hardware:** capacità di assemblare e riparare PC, sostituzione componenti, conoscenza approfondita dell’architettura hardware dei computer, configurazione di reti.

**Sviluppo (programmazione):** conoscenza algoritmi di pathfinding, neural network, logica fuzzy, ordinamento, fisica e modelli fisici, sviluppo di sistemi di realtà virtuale e augmented reality, esperienza di sviluppo su svariate piattaforme tra cui PC, Mac, Linux, Android, iOS, Playstation 4, PS Vita, Xbox One.

#### **PUBBLICAZIONI LIBRI**

**Autore di libri di divulgazione tecnologica e scientifica.**

Autore di circa 30 libri di divulgazione tecnologica e scientifica nel mondo della sicurezza informatica, cyber crime, hacking.

#### **TRADUZIONI PUBBLICAZIONI**

- Mi sono occupato della traduzione completa del volume LightWave 8: Killer Tips per conto di DTS, poi pubblicato con il titolo di **“LightWave 8 Alla massima potenza”** (Mondadori Informatica);
- Ho collaborato alla traduzione del volume Maya 6: Killer Tips per conto di DTS, poi pubblicato con il titolo di **“Maya 6 Alla massima potenza”** (Mondadori Informatica);

## ALTRI INCARICHI ESPERIENZE

### GIORNALISTA

**1992-1999: Programmatore freelance di videogiochi** per conto di alcune aziende americane (tra cui Astron Software e Epic Megagames), realizzando routine riguardanti la gestione grafica 2D/3D a basso livello e sistemi di intelligenza artificiale. Buona parte dei videogiochi platform e strategici di quel periodo hanno utilizzato i miei programmi per muovere i personaggi e gestire la grafica. Programmatore di routine grafiche 3D per conto di Merlin Simulation, nell'ambito della realizzazione di simulatori d'elicottero per conto di alcuni dipartimenti di difesa internazionali;

**1995 – Giornalista freelance** (Tesserino Ordine Nazionale dei Giornalisti N° 121106) per testate italiane ed estere. Tra queste: Panorama, Wired, Wired.it, Rolling Stone, Menstyle.it, GQ.com, Capital, Corriere.it, Traveller, Idea Web, Win Magazine, PC Professionale, Hacker Journal, Win Magazine Giochi, Digital Home, Internet Anch'io, Quale Computer, Digital Music.

Mi occupo prevalentemente della redazione di interviste, news, articoli e tutorial su temi quali sicurezza informatica, videogame, investigazioni informatiche e tecnologia in genere;

**1996 – 2000** – Programmazione di routine (porzioni di programma) dedicate alla gestione della grafica 2D/3D di videogiochi commerciali di grande successo per le compagnie: Virgin Games, Anco, Astron Publishing, Epic Megagames;

**1997 – 1998** – Programmazione di routine di intelligenza artificiale, modelli di volo e fisica per simulatori di elicottero per conto della Merlin Corp;

**1997 – 2000** – Programmazione di due sistemi d'intelligenza artificiale per videogiochi strategici. Realizzazione intelligenza artificiale dei videogiochi (espansioni) commerciali di Command & Conquer;

**1997-1999** – partecipo come freelance e per conto di alcune aziende americane alle maggiori rassegne sulla tematica dell'intrattenimento videoludico (Ects, E3);

**1998** – Consulente nella progettazione e sviluppo di architetture grafiche 3D per simulazioni e videogame;

**Da Maggio 2000 ad Aprile 2005:** socio di uno studio di produzioni musicali, dove ho realizzato alcune colonne sonore per videogiochi (tra i quali Kick Off 2002, Player Manager e seguiti).

Ho fatto parte del team di produzione "M&N", responsabile di sei hit entrate nella top ten dance italiana, francese, tedesca e inglese. Ho approfondito le tematiche relative alla produzione e post-produzione sonora lavorando per 2 mesi negli studi di registrazione Mother Studios di Londra.

**Estate 2001:** "sostituzione estiva" nella redazione della rivista Jack (Gruner und Jahr/Mondadori) a Milano, dove apprendo le tecniche di "cucina" e impaginazione degli articoli.

**2007.** Team leader, project manager e co-programmatore di "C2 Fast 4 U", videogioco commerciale di guida commissionato da Citroen Italia. Ho coordinato un team di otto persone, occupandomi della gestione del budget, pianificazione del lavoro, realizzazione del motore fisico del gioco e di buona parte dell'intelligenza artificiale. Il gioco 3D, che è stato allegato al numero di Dicembre 2007 della rivista "Elaborare", è stato realizzato in appena tre mesi.

### **PARTECIPAZIONI RADIO E TV**

Dal 2006 sono chiamato regolarmente come ospite in programmi radiofonici e televisivi per parlare di sicurezza informatica, anti-terrorismo, indagini informatiche come TGCOM 24, Sky Tg24, Di Martedì, Radio3 Scienza, ecc.

### **STUDI E FORMAZIONE PROFESSIONALE**

**1995-2001:** facoltà di scienze biologiche dell'Università di Padova;

**1991-1995:** diploma superiore in chimica informatica "Deuterio", conseguito presso: I.T.I.S "Pacinotti"- Mestre (Ve).

## **LINGUE**

Lingue straniere conosciute e livello di conoscenza:

INGLESE ottimo sia scritto che parlato. SPAGNOLO buono sia scritto che parlato. TEDESCO scolastico sia scritto che parlato.

## **ALTRE ESPERIENZE UTILI**

Numerose presenze presso le principali manifestazioni di informatica e tecnologia (1997 ad oggi).

## **ALTRE CONOSCENZE UTILI**

Ottima esperienza di fotografia digitale: realizzazione di due dei più venduti libri di settore (vedi elenco libri), realizzazione di servizi di moda, presenza nel prestigioso portale di fotografia professionale Model Mayhem.

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi della legge 2016/679 e successive modifiche.