

CURRICULUM VITAE

RICCARDO MEGGIATO

DATI ANAGRAFICI



ESPERIENZE PROFESSIONALI

2014 – presente. Founder & CEO di MeggiatoLab, 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.

2008 – presente. Consulente in informatica forense per Procure, studi legali, privati, aziende e Tribunali.

1997 – presente. Consulente freelance in cybersecurity per aziende e studi professionali.

2020 – presente. Docente di "Informatica forense" presso la facoltà di Giurisprudenza dell'Università di Perugia.

2017 – presente. Docente di cybersecurity per Umana Forma.

2015 – presente. Ricercatore borsista per il Dipartimento di Neuroscienze, Biomedicina e Movimento dell'Università di Verona. Responsabile scientifico:

Massimiliano Calabrese.

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

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.

2016 – 2017. Docente di digital forensics per il Master Executive di II livello in Criminologia e Cyber Security dell'Università di Bologna.

2014 – 2019. Docente dei corsi di gamification, Bitcoin & Crypto-valute e sicurezza informatica per conto di CFMT.

2019 – 2021. Head of Content divisione "Arcade" di Rolling Stone Italia.

2012 – 2017. Docente in "Content design", "Mobile communication" e "Gamification" in master universitari come quello in "Digital Media Management" allo IED di Milano.

2011 – presente. 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 X Wonder Studios, team dedicato allo sviluppo di videogame e simulatori per console. Realizzazione prototipo di videogame per console portatile PS Vita per conto di Sony Europe.

2005 – presente. Autore di libri di divulgazione tecnologica e scientifica.

- "Tutti i segreti del DVD" (ed. Apogeo-Feltrinelli) – 2005
- "Super DVD" (ed. Apogeo – IDG) – 2005 (versione pocket di "Tutti i segreti del DVD").
- "Grand Theft Auto San Andreas" (ed. Apogeo-Feltrinelli) – 2005
- "FIFA 06" (ed. Apogeo-Feltrinelli) – 2005

- "Telefonare con Internet" (ed. Apogeo-Feltrinelli) – 2006 (da Febbraio 2006)
- "Skype che funziona" (ed. Apogeo-Feltrinelli) – 2006 (da Gennaio 2006)
- "Navigatori satellitari" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Ottobre 2006
- "L'investigatore informatico" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Novembre 2006
- "Skype che funziona – Seconda Edizione" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Gennaio 2007
- "Virus KO" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Febbraio 2007
- "Windows Vista Guida Completa" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Giugno 2007
- "iPhone" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Febbraio 2008
- "Machinima" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Giugno 2008
- "Telefonare con Internet Seconda Edizione" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Ottobre 2008
- "L'investigatore informatico 2" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Giugno 2009
- "iPhone – Seconda Edizione" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Novembre 2009
- "Windows 7 Guida Completa" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Gennaio 2010.
- "Poker" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Ottobre 2010
- "iPhone 4" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Novembre 2010
- "Facebook Hacking" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Maggio 2011
- "Piccolo manuale della sicurezza informatica" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Agosto 2011
- "iPhone. Dalla versione 4 alla 4S" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Novembre 2011
- "Facebook Hacking. Seconda edizione" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Giugno 2013
- "Scatta!" (ed. Hoepli) – Settembre 2013
- "Sherlock Holmes al computer" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Ottobre 2013
- "Il lato oscuro della Rete" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Giugno 2014
- "Fotografare la moda" (ed. Hoepli) – Maggio 2015
- "L'hacker dello smartphone" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Giugno 2015
- "Cyberwar" (ed. Hoepli) – Giugno 2016
- "Spia nella rete" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Gennaio 2017
- "Imparare l'hacking" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Ottobre 2018
- "Social Media Mining" (ed. Apogeo – Feltrinelli) – Novembre 2020
- "La scienza del crimine" (ed. Hoepli) – Ottobre 2021

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.

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.

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.

1998 – presente. Consulente nella progettazione e sviluppo di architetture grafiche 3D per simulazioni e videogame.

1995 – presente. 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.

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).

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.

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.

Traduzioni

- 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).

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)

CONOSCENZE INFORMATICHE

Sistemi operativi: Windows versioni 3.0, 3.1, 95, 98 (1st e 2nd edition), ME, 2000, XP Home, XP Professional, Windows Vista (di cui sono stato beta tester ufficiale) nella 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.

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.



