

INFORMAZIONI PERSONALI



Matteo Grollino

📍 Via Primo Maggio, s.n.c, 89047, Roccella Jonica (RC), Italia

☎ 096484753 📞 +39 3282414615

✉ grollino.matteo@gmail.com



💬 Skype Matteo Grollino

Sesso Maschio | Data di nascita 03/05/1996 | Nazionalità Italiana

OCCUPAZIONE DESIDERATA

ICT Security Manager

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

09/2015 - 09/2018

Laurea Triennale in Ingegneria Informatica con voto 110L/110

Università della Calabria, Dipartimento DIMES, Arcavacata di Rende, Cosenza (CS), Italia

- Matematica (Algebra, Matematica discreta, Ricerca Operativa, Analisi I, Analisi II, Probabilità e Statistica, Fondamenti di Automatica)
- Fisica (Meccanica, Termodinamica, Elettromagnetismo/Elettrotecnica)
- Informatica (Fondamenti di Informatica, Algoritmi e strutture dati, Programmazione orientata agli oggetti, Sistemi Operativi e programmazione concorrente, Basi di Dati, Reti di calcolatori, Piattaforme Software per applicazioni Web, Qualità del Servizio e Sicurezza delle reti, Elettronica Digitale, Reti Logiche, Ingegneria del Software)
- Inglese (CLA)

09/2010 – 07/2015

Diploma Liceo Scientifico con voto 100/100

Istituto Istruzione Superiore "P. Mazzone", Roccella Jonica (RC), Italia

- Matematica
- Fisica
- Italiano (Letteratura e grammatica)
- Inglese (Letteratura e grammatica)
- Arte (Storia e tecnologia)
- Filosofia
- Storia
- Latino
- Scienze (Biologia, chimica, astronomia)

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre Italiano

Altre lingue

Inglese

COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
B1	B2	B1	B1	B2

Competenze comunicative

Possiedo buone competenze comunicative nonché capacità di lavorare in gruppo maturate in molteplici situazioni in cui era indispensabile la collaborazione tra figure diverse all'interno dello stesso gruppo, durante la progettazione e implementazione di variegati progetti universitari

Competenze organizzative e gestionali

Capacità di lavorare e di organizzare situazioni complesse durante periodi di pieno stress, legate soprattutto al rapporto con il pubblico e con il gruppo di lavoro, nonché alle scadenze fiscali delle stesse attività progettuali e di ricerca

Competenze professionali

Sistemi operativi: macOS=principiante, iOS=principiante, O.S Linux=esperto, Windows=esperto, Android=utilizzatore.

DBMS: R-DBMS (Relational DBMS) come MySQL e PostgreSQL, con conoscenze approfondite inerenti al linguaggio SQL, sia per quanto riguarda operazioni DDL (Data Definition Language), DML (Data Manipulation Language), DQL (Data Query Language).

Ambienti di programmazione (IDE): Eclipse (Java/C), Android Studio (Java), NetBeans (Java/C), PyDev (Eclipse per Python), Xilinx Vivado (VHDL), MathLab, Maple., Visual Studio Code

Ambienti di programmazione (no IDE/Text Editor): Visual Studio Code (C/Assembly), Atom. Ambienti di programmazione (Compilatori, Linker, Assembler): gcc (compilatore C), nasm (assembler), GNU Linker (ld, linker)

Piattaforme, linguaggi e framework di sviluppo Web: JBoss AS/ WildFly integrato con tecnologie e API JAVA come JPA e ORM Hibernate, Flask e WSGI Python, Apache2, PHP, HTML, Javascript, JSP, AJAX, Java Beans

Metodologie di sviluppo software (livello teorico): modelli a Cascata (WaterFall), a Spirale, Evolutivi/Incrementali, Agile Programming, Extreme Programming, Scrum.

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente Avanzato	Utente Avanzato	Utente Intermedio	Utente Avanzato	Utente Avanzato

- Buona padronanza dei programmi per l'elaborazione digitale delle immagini/video (Photoshop, Adobe Premiere, Audacity etc.) acquisita da autodidatta
- Conoscenza degli applicativi Microsoft e del pacchetto Office, in modo particolare Word e Power Point

Patente di guida B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Progetti

- Tesi triennale:** "Ethical Hacking: Il ruolo del Penetration Testing", con argomenti principali trattati al suo interno: introduzione al mondo ICT e ai suoi pericoli interni, descrizione del cyberspazio e dei protagonisti presenti, introduzione al ruolo dell'hacker etico (ethical hacker), analisi e funzionalità del

test di penetrazione (pen test) e infine progettazione, sviluppo e applicazione pratica di un penetration test utilizzando la distribuzione gratuita di Linux, Kali Linux e i tools presenti al suo interno.

- **Progetto Architetture e programmazione dei sistemi di elaborazione:** *Algoritmo "Product Quantization for Nearest Neighbor Search"* implementato interamente in linguaggio C, utilizzando anche meccanismi di interfacciamento con procedure e macro di assembly x86-32+SSE e x86-64+AVX, al fine di ottimizzarlo al meglio sull'aspetto prestazionale. Inoltre, è stata utilizzata come ottimizzazione ulteriore la parallelizzazione del sistema attraverso i servizi offerti per tramite dell'API OpenMP.
- **Progetto Sistemi Distribuiti e Cloud Computing:** Progettazione iniziale di una "rete" (sottoforma di cloud virtuale) P2P privata sfruttando i servizi di cloud computing messi a disposizione da AWS (Amazon Web Services), come Amazon VPC (Virtual Private Cloud, per la strutturazione del cloud virtuale e privato "usabile come rete P2P"), Amazon EC2 (per la creazione delle singole istanze, ovvero nodi, della rete) e Amazon ECS (o al più Docker, per la simulazione di un container di istanze nel quale inserire i diversi nodi componenti la rete definita). Fatto ciò, implementazione su tale struttura distribuita di una blockchain Ethereum-based, capace di sfruttare i concetti di Token privato e Smart Contract, utilizzando sempre i servizi messi a disposizione da AWS come AWS Blockchain Templates e/o Amazon Managed Blockchain. Infine, testing e analisi della consistenza e delle funzionalità della piattaforma blockchain privata e proprietaria ottenuta, sfruttandola come sistema distribuito e decentralizzato, eseguendo su di essa piccole e basilari dApp implementate usando gli Smart Contract, scritti nell'apposito linguaggio di programmazione Solidity, con lo scopo di osservare il meccanismo di gestione delle transazioni basate sui Token.
Servizi/Tecnologie utilizzate: *Amazon VPC (Paas), Amazon EC2 (IaaS), Amazon ECS/Docker (IaaS), AWS Blockchain Templates/Amazon Managed Blockchain (Paas), Solidity.*
- **Progetto Network Security:** Progettazione iniziale di una rete di comunicazione fisica composta principalmente da dispositivi IoT capaci sia di interagire con l'ambiente esterno e circostante tramite l'utilizzo di appositi sensori, sia di "intercomunicare" tra loro e con i gateway di riferimento, attraverso l'utilizzo dei classici protocolli applicativi, principalmente legati al contesto dell'Internet Of Things, ovvero CoAP (Constrained Application Protocol) e MQTT (Message Queue Telemetry Transport). Successivamente, identificazione delle possibili fonti e tipologie di attacco, principalmente incentrate sullo sfruttamento di possibili vulnerabilità appositamente presenti all'interno dei protocolli e dei meccanismi di rete e di comunicazione utilizzati, che possano vertere e minacciare l'aspetto di confidenzialità, integrità e autenticazione dei dati che viaggiano e vengono elaborati dal sistema distribuito stesso. Infine, estensione ed evoluzione della struttura stessa della rete IoT ottenuta tramite l'integrazione e l'utilizzo di meccanismi e metodologie di sicurezza, incentrate principalmente su elementi crittografici, sia pubblici che privati, capaci di aggiungere agli aspetti protocollari e di comunicazione del sistema stesso tutte quelle features di protezione e sicurezza di cui nella sua versione iniziale e di base peccava, con quindi lo scopo ultimo di bloccare tutte le principali tipologie di attacco precedentemente introdotte.
- **Progetto Intelligenza Artificiale:** Progettazione ed implementazione di un *agente artificiale* capace di giocare in maniera *automatica ed intelligente* al gioco da scacchiera *Dipole*.
- **Progetto Sistemi informativi:** Progettazione teorica e puramente descrittiva di un sistema informativo *enterprise* (sottoforma di *startup innovativa*) chiamato **Promochain**, nato con lo scopo di superare le problematiche nascenti tra le aziende, le agenzie di sponsorizzazione e gli influencer durante la messa in opera ed esecuzione di un meccanismo pubblicitario, cercando di sfruttare l'implementazione di un servizio (piattaforma distribuita) digitale, offerto tramite WebApp, che si basa sull'utilizzo della tecnologia Blockchain e più precisamente della piattaforma open-source per lo sviluppo di dApp ad essa associata, conosciuta anche col nome di Ethereum. Grazie ai servizi offerti da tale piattaforma (Programmable Blockchain), e sfruttando il concetto di Tokens e Smart Contract che derivano da essa, viene data la possibilità e l'opportunità agli utenti presenti che intendono promuovere il loro prodotto o servizio, di poterlo fare senza appoggiarsi a terze parti o a intermediari, come invece accadeva in precedenza con la presenza delle Advertising Agencies e degli istituti finanziari esterni.
- **Piattaforme Software per applicazioni su Web:** Progettazione e implementazione pratica di un classico *E-Commerce*, strutturato utilizzando come principali tecnologie *back-end*, *Enterprise Java beans* (*Stateless e Statefull Session Beans*) con integrata *architettura JPA* (*Java Persistence Architecture*), *database MySQL PostgreSQL* e anche *JSP e Java Servlet*; lato *front-end* invece i classici *HTML, Javascript con JQuery, CSS, Bootstrap* e infine *AJAX*.

ALLEGATI

- **ALLEGATO 1:** *Pergamena Laurea Triennale in Ingegneria Informatica*
- **ALLEGATO 2:** *Diploma Liceo Scientifico*

Dati personali

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali".