

LA MEMORIA: DALLA CARTOLINA AL POST

Breve viaggio di consapevolezza digitale

La tecnologia non è ne buona ne cattiva.

**E' uno strumento come lo può essere
l'automobile o il coltello.**

**Si tratta solo di conoscerla, di capirne i
meccanismi e imparare ad usarla
consapevolmente (e con prudenza).**

COME FUNZIONA

LE NOZIONI TECNICHE NECESSARIE

COSA SONO I GIGA?

GIGA = MILIARDO (1.000.000.000)

Di che?

Se si parla di quantità di dati che si possono scaricare (e caricare) da Internet nel periodo del contratto si parla di **Giga Byte** (il byte è l'unità di misura della quantità di informazioni)

Se si parla di velocità di trasferimento dei dati si parla di **Giga bit per secondo** (Gbps), al momento sono pochi a permetterselo e si accontentano di velocità di alcune decine o centinaia di Mbps.

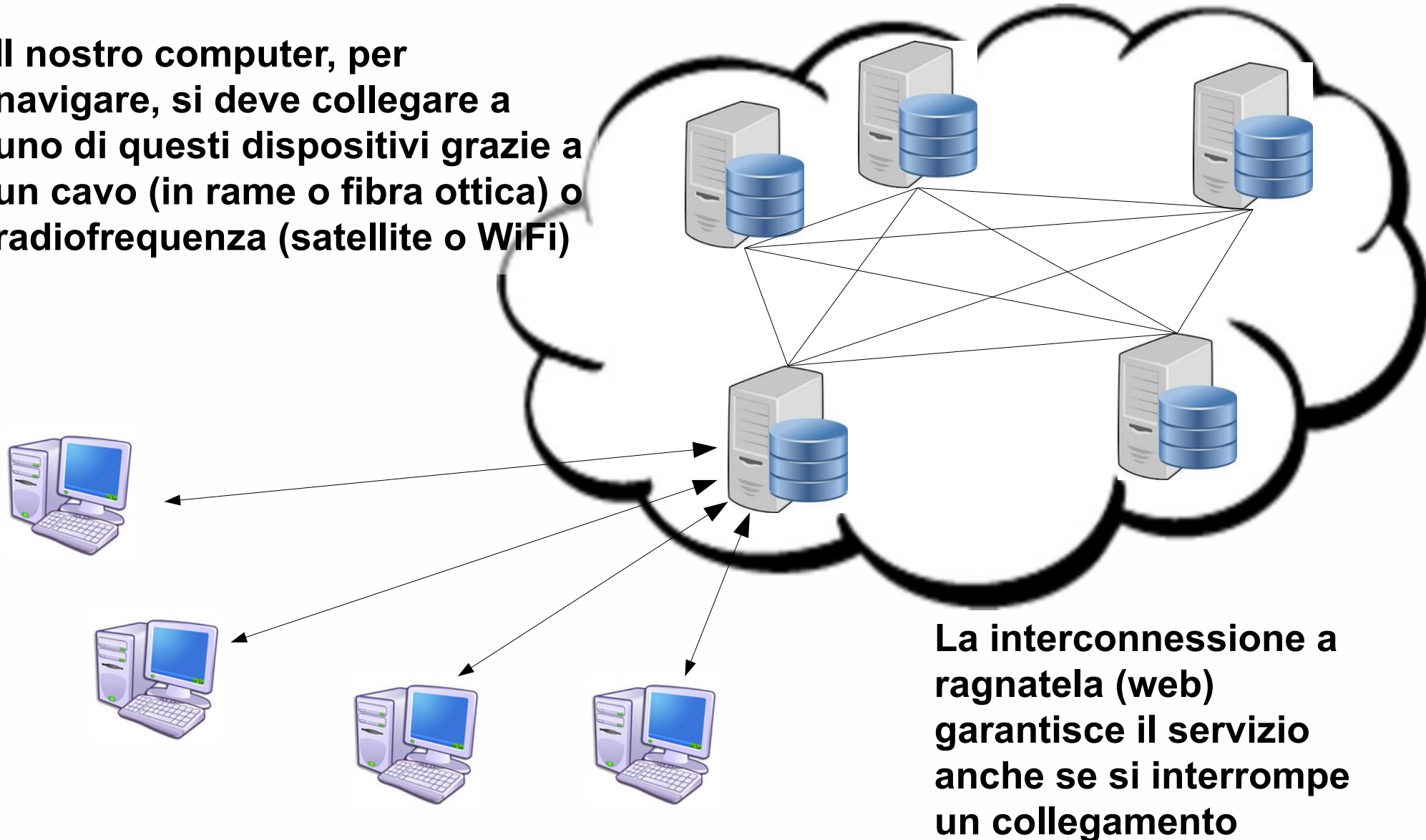
Si sta generando una certa CONFUSIONE!

COME E' FATTA LA RETE



Internet è una rete di dispositivi interconnessi che in modo automatico trasferiscono dati da un punto all'altro del globo.

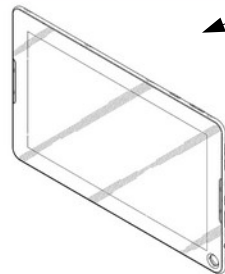
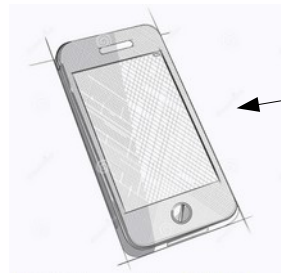
Il nostro computer, per navigare, si deve collegare a uno di questi dispositivi grazie a un cavo (in rame o fibra ottica) o radiofrequenza (satellite o WiFi)



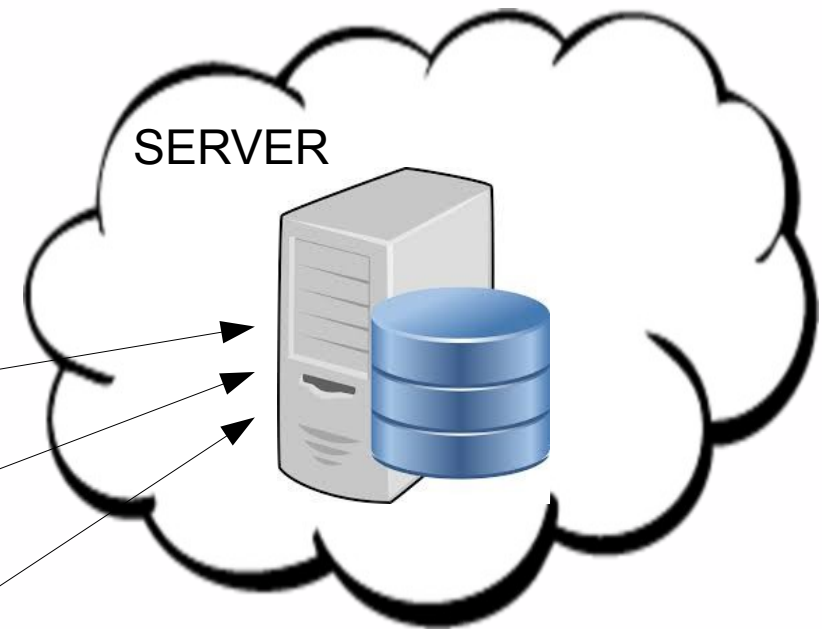
La interconnessione a ragnatela (web) garantisce il servizio anche se si interrompe un collegamento

I server conservano i dati per comunicarli ai client quando richiesti.

Dal punto di vista funzionale
Internet è una architettura client – server:
i nostri dispositivi sono i **client** che utilizzano i
servizi offerti dai **server** delle aziende di cui
utilizziamo i servizi.



CLIENT



I dati scambiati con un sito
vengono conservati sul server che
ospita il sito stesso, in modo da
poterli condividere con gli altri

Esempio: inviare un messaggio.



Scegliere con attenzione le aziende di cui utilizziamo i servizi (e server).

Possono essere pubbliche (Ministeri, Regioni, ...), private (banche, assicurazioni, ...). Possono essere ditte specializzate (Aruba, Tiscali, ...), oppure grandi società che offrono servizi, come Google, Amazon o Meta (Facebook).



I server di solito risiedono in **data centre**, strutture inaccessibili, e sono connessi a linee internet molto veloci.

Dalla posizione dei server dipendono diversi nostri diritti

La loro gestione, e quella dei dati in essa conservati, è regolata dalle norme vigenti nello Stato o Nazione dove essi sono posti fisicamente. (Ricordo che in essi sono memorizzate le informazioni che condividiamo e scambiamo, anche dopo che le abbiamo cancellate)



Mapa dei Datacenter di Windows Azure e dei Web Services di Amazon

Localizzazioni dei Data Center di Google Cloud



L'Europa dispone di un regolamento sul trattamento dei dati personali detto General Data Protection Regulation o **GDPR** mentre altri paesi (America, Cina, ecc...) hanno regole molto meno rigide.

MACCHINE E ALGORITMI!

I MODELLI DI BUSINESS DEL SOFTWARE

➤ **HARDWARE e SOFTWARE**

HARDWARE

E' in pratica, la parte fisica e tangibile del dispositivo. *(Wikipedia)*
Sono gli oggetti/dispositivi che possiamo toccare.

SOFTWARE

E' la parte non fisica del dispositivo, costituita dai file di dati e dai programmi. *(Wikipedia)*
Si chiamano PROGRAMMI, APPLICAZIONI, APP

L'hardware senza un software che ne gestisca il funzionamento è solo un inutile ammasso di metallo e componenti elettronici.

➤ SOFTWARE PROPRIETARIO

- È sviluppato da una azienda per rispondere alle esigenze dei clienti e quindi **ricavarne profitto** vendendo le licenze d'uso.
- I ricavi (e le tasse) vanno nello Stato dove c'è la sede legale
- Forte impegno sul marketing.
- Protegge la proprietà intellettuale col Copyright
- Cerca di fidelizzare il cliente (=creare dipendenza) utilizzando formati di file chiusi (=illeggibili da programmi diversi dai suoi)
- Impone le seguenti limitazioni:
 - *Se ne ottiene la licenza d'uso (pagandola o gratuitamente)*
 - *E' vietato duplicarlo o condividerlo con altri*
 - *E' vietato installarlo su più computer*
 - *E' impossibile studiare come è fatto e come funziona perché non è reso disponibile il codice sorgente (questo nega ai programmatori la possibilità di imparare gli uni dagli altri e di collaborare)*

◆ SOFTWARE PROPRIETARIO

**BISOGNA ACCETTARE
I PROGRAMMI COSI'
COME SONO, NON POTENDO
VERIFICARE COME SONO
FATTI, E ACCOGLIENDO LE
DICHIARAZIONI DELL'AZIENDA
PRODUTTRICE**



QUESTIONE DI FIDUCIA!

➤ SOFTWARE LIBERO (e Open Source)

- È sviluppato da comunità di programmatori, da aziende e/o agenzie **per rispondere alle proprie esigenze.**
- Lo sviluppo è basato su collaborazione e condivisione del sapere proteggendo la proprietà intellettuale con Copyleft e licenze libere.
- Viene pagato il lavoro degli sviluppatori nei paesi dove risiedono.
- Si usano attività di promozione/divulgazione piuttosto che marketing.
- Il codice sorgente è quasi sempre aperto e ispezionabile.
- Vengono usati formati di file aperti che svincolano dall'uso di programmi specifici, e favoriscono l'interoperabilità.
- Offre le seguenti libertà:
 - *Si ottiene liberamente scaricandolo dalla Rete, oppure ...*
 - *... se è prodotto su richiesta si ottiene sia il programma eseguibile che il codice sorgente.*
 - *Si ha la libertà di usarlo, duplicarlo e condividerlo.*
 - *Si può analizzare, studiare e modificare (chi ne è capace: CNR, CERN, NASA, studenti e docenti universitari)*

➤ SOFTWARE LIBERO

Col termine **Open Source** (sorgente aperto) si intende che è disponibile il codice sorgente del programma così come è stato scritto dagli sviluppatori.

**È POSSIBILE
VERIFICARE
COSA FANNO
ESATTAMENTE I
PROGRAMMI**



CONSAPEVOLEZZA!

◆ SOFTWARE GRATUITO

Lo sviluppo del software costa tempo e danaro.

Se il software libero è ottenibile gratuitamente, salvo qualche eccezione, grazie al suo particolare modello di business, il software proprietario essere reso disponibile a titolo gratuito per **motivi validi**, ad esempio:

- Accessorio di dispositivi elettronici (es. gestione di videocamere di sicurezza, controllo di macchine operatrici, ecc...)
- Servizio accessorio di servizi di home banking, assicurazioni, ecc...
- Offerti dalla Pubblica Amministrazione (Immuni, IO, CIE ID)

◆ SOFTWARE GRATUITO

- Ottenere in cambio dati e informazioni circa l'utilizzo che se ne fa.
- Abituare l'utente ad utilizzare la versione gratuita ma limitata in modo che si convincerà a pagare la licenza della versione completa.
- Abituare gli studenti ad utilizzarlo così, quando andranno al lavoro, richiederanno l'acquisto della licenza FULL.
- Ottenere profitto inserendo dei messaggi pubblicitari.
- Fidelizzare l'utente rendendo la App già presente e utilizzabile, in tal modo difficilmente egli cercherà alternative.
- Fidelizzare l'utente rendendo il programma perfettamente integrato con altri servizi.

Nella maggioranza dei casi chi li offre cerca di **generare dipendenza (LOCK-IN)** negli utilizzatori, per ottenerne vantaggi indiretti.

I RISCHI DEL DIGITALE

NON DI SOLO VIRUS...

TECNICI

VIRUS: è un insieme di istruzioni che si inserisce nei file presenti nel computer, esegue copie di sé spargendo l'epidemia, e svolge operazioni dannose come cancellare, cifrare o corrompere file, ecc...

TROJAN: le sue funzionalità sono nascoste dentro a un file utile (come il cavallo di Troia); installando quel programma o aprendo un file si esegue anche il codice *trojan* nascosto. Spesso è diffuso con gli allegati delle mail.

SPYWARE: è un software che nascostamente raccoglie informazioni sulla l'attività dell'utilizzatore (siti visitati, acquisti eseguiti, ciò che viene digitato, ecc...), e li trasmette al produttore del virus.

RANSOMWARE: si introduce nel sistema e ne cripta i dati bloccandone il funzionamento. Poi arriva la richiesta di un riscatto (ransom) per poter ripristinare i dati.

IL PHISHING e SMISHING

Si tratta di una presa in giro dell'utilizzatore. Infatti ad essere attaccato non e' il sistema informatico in uso, quanto la psicologia (curiosità, insicurezza, ingenuità) dell'utente che viene ingannato e convinto ad agire in maniera sbagliata inviando a terzi informazioni "delicate" (password, codici di carta di credito, dettagli anagrafici).


Solitamente avviene con un messaggio di posta elettronica, apparentemente serio e ufficiale, inviato da agenzie e enti conosciuti (Poste, Banche, P.A., ...), dove si comunica la necessità di cliccare su un link per comunicare dati o sbloccare una situazione. Non farlo, **nessuno chiede mai dati in quel modo.** Può essere realizzato anche con SMS, e messaggistica.

L'unica protezione possibile è il sospetto e il "buon senso".

ATTENZIONE!

La sua App. MPS risulta attiva ad un nuovo dispositivo in Lugano, se non è lei lo blocchi seguendo il portale:

tinyurl.com/3D-allert-MPS

13:55 

FAKE NEWS - DISINFORMAZIONE

Consiste nella creazione e pubblicazione di informazioni verosimili ma false.

La pericolosità sta nel fatto che possono orientare il pensiero della gente.

Si basa sul fatto che sul web, specie sui Social, chiunque (agenzie di informazione e persone comuni) può pubblicare ciò che vuole.

Una campagna ben organizzata può provocare danni anche gravi.

L'espressione della propria opinione è una libertà sancita dalla Costituzione

La condivisione del post di altri, dopo averne controllato la veridicità, è un esercizio di democrazia

La condivisione di post non verificati può farci diventare parte del meccanismo di diffusione delle fake news (attenzione ai finti profili di personaggi conosciuti)

È fondamentale controllare la provenienza e la veridicità della notizia prima di divulgarla/condividerla (FACT CHECKING) a prescindere dal fatto che si sia o meno d'accordo.

CONDIZIONAMENTI

I **motori di ricerca** (Google, Yahoo, Bing, Baidu, ecc...) utilizzano algoritmi che tengono presente il numero di visite ottenute dalle singole pagine indicizzate. Conseguenza di questo è che tra i primi risultati saranno presenti le pagine più visitate, che non sono necessariamente quelle più pertinenti e serie.

Il consiglio è di **utilizzare più motori di ricerca** e di **non fermarsi ai primi risultati**.

I **social commerciali** (Facebook, Instagram, YouTube, ecc...), per raggiungere i propri obiettivi economici, utilizzano algoritmi che propongono contenuti attraenti: sport, situazioni divertenti o sensazionali, contenuti di violenza, sesso, odio, o che interessano l'utente in base alla sua profilazione. In questo modo **l'utente viene paralizzato in una bolla** contenente le sole informazioni ritenute interessanti per lui, è chiamata "filter-bubble" (bolla generata dai filtri) o "**knowledge bubbles**" (bolla di conoscenza).

Conseguenza di ciò è che l'utente non viene a conoscenza della globalità delle informazioni, questo spiega le **estremizzazioni delle opinioni** di certi gruppi di persone, e il meccanismo che può portare a orientare pensieri e scelte della gente.

È lecito chiedersi chi controlla colui che crea l'algoritmo che decide cosa far vedere.

PROFILAZIONE: perché raccolgono i nostri dati?

La raccolta dei dati è continua ed alimenta enormi archivi.

Questi vengono incrociati con elaborazioni pesantissime svolte da programmi di Intelligenza Artificiale su computer potentissimi (e energivori), in modo da ottenere un profilo il più accurato possibile (**profilazione** = schedatura), in cui sono evidenziati informazioni personali (dati e foto), interessi, orientamenti, passioni, abitudini, luoghi visitati, qualsiasi informazione sia stato possibile recuperare.

I dati così (ben) organizzati vengono venduti, selezionandoli in base a criteri precisi, ad aziende o organizzazioni che intendono raggiungere un certo target con le proprie proposte commerciali o di altro genere. L'efficacia è molto maggiore di una campagna pubblicitaria tradizionale.

Gli stessi dati, rielaborati con algoritmi di IA, possono individuare con buona approssimazione come si orienterà un certo gruppo di persone nei riguardi di un prodotto, un servizio, o una scelta sociale. **Predittività.**

PROFILAZIONE: dove raccolgono i nostri dati?

- Dallo **smartphone**: posizione, attività, per quanto tempo, foto, video, luogo
- Dai **Personal Computer** con sistemi operativi proprietari: quali attività, per quanto tempo, ecc...
- Dai **dispositivi smart** (assistenti vocali come Alexa, Google assistant, Siri, smart TV, smart watch, elettrodomestici IOT, automobili connesse*, ecc...): ciò che sentono, fotografano, rilevano.
- Dalla **navigazione** che facciamo in Internet:
 - coi traker: siti visitati, per quanto tempo, su cosa abbiamo cliccato;
 - coi cookies: ci sono quelli strettamente necessari per garantire il funzionamento, e gli altri per misurare e analizzare il comportamento del visitatore, e rilevarne gli interessi.
- Dai metadati delle **chat**: data e ora, posizione, identificativo del dispositivo, lunghezza del messaggio, flag di consegna, flag di lettura, ...
- Dai **post** e dalle **reazioni** (like) che pubblichiamo sui social: data e ora, posizione, identificativo del dispositivo, dati account, testo, immagini, like, condivisioni (con chi).

*<https://blog.contus.com/iot-in-automotive-industry/>

PROFILAZIONE: chi attua questa pratica?

I nomi più di rilievo sono:

Google (Mountain View): Gmail, Classroom, Meet, Youtube, Android,

Apple (Cupertino): iOS (sistema operativo dei dispositivi Apple)

Facebook - Meta (Menlo Park): Facebook, Whatsapp, Instagram, ...

Amazon (Seattle): Amazon Web Services (AWS), Alexa Internet, Twitch

Microsoft (Redmond): Windows, Office 365, Teams, ...

Sono comunemente indicati con l'acronimo **GAFAM**. Esse si avvalgono spesso della collaborazione di aziende meno conosciute.

Sono tutte aziende americane, e tutte devono rispondere agli investitori per cui si fanno pochi scrupoli pur di ottenere profitti.

ESEMPIO 1

La raccolta di dati viene solitamente motivata per “migliorare l’ esperienza d’uso”, infatti i dispositivi comunicano tra di loro, anticipano le nostre richieste, BELLO e COMODO!

Questo sta a significare che conoscono qualcosa di noi e che quelle informazioni non sono nei dispositivi (es.: Alexa comunica ad Amazon tutto ciò che sente, i nostri contatti, tutti i comandi che le diamo, quindi le nostre abitudini).

Ad esempio Google conserva:

- Cose cercate
- Siti web visitati
- Video guardati
- Annunci cliccati
- La posizione
- Informazioni sul dispositivo
- Dati relativi a cookie e indirizzo IP
- Email inviate e ricevute su Gmail
- Contatti aggiunti
- Eventi del calendario
- Foto e video caricati
- Documenti, Fogli e Presentazioni su Drive
- Nome
- Indirizzo email e password
- Data di nascita
- Sesso
- Numero di telefono
- Paese

*Provare ad entrare in “**Gestisci il tuo account Google**”*

ESEMPIO 2

Informazioni raccolte da alcune App di chat, gli diamo il permesso accettando le CONDIZIONI D'USO.

One of these chat apps is not like the others.



The infographic displays seven app privacy screens. WhatsApp, Facebook Messenger, Instagram, Snapchat, Wechat, and Telegram all show 'Data Used to Track You' and 'Data Linked to You' sections. Signal's screen shows 'Data Not Linked to You' and 'Data Used to Track You' is empty. A banner at the bottom reads 'SIGNAL DOESN'T TRACK YOUR DATA'. The source is cited as 'SOURCE: IOS APP STORE'.

Whatsapp *FB messenger* *Instagram* *Signal* *Snapchat* *Wechat* *Telegram*

CHAT vs SMS

Le CHAT hanno soppiantato gli SMS, ma siamo sicuri che è meglio?

SMS

È un protocollo di comunicazione pubblico e condiviso dai vari operatori, per questo l'SMS inviato con l'operatore X è ricevuto dal dispositivo con l'operatore Y: c'è interoperabilità!

CHAT

È un protocollo di comunicazione privato (e segreto) di una singola azienda, non può colloquiare con altri protocolli.

Viene offerto dall'azienda in cambio di promozione, o dei dati degli utilizzatori. È proposta la versione aziendale a pagamento.

Genera **dipendenza** dal fornitore del servizio e gli utilizzatori stessi diventano promotori del servizio nei confronti dei propri conoscenti.

Scegliere con attenzione i fornitori dei servizi!



ALTROCONSUMO

Cosa vuoi cercare?

Prova Altroconsumo 2 euro 2 mesi

ENTRA

Registrati >

CONFRONTA E RISPARMIA | PARTECIPA ALLE AZIONI | RECLAMA | SCOPRI ALTROCONSUMO

Home > Hi tech : Tablet e computer > Windows 10, quando la riservatezza è un optional

NEWS

Windows 10, quando la riservatezza è un optional

17 agosto 2015



ZEUS NEWS

Home Editoriale Recensioni Focus Sicurezza Trucchi Maiplusenza Segnalazioni Sor

Google Ricerca personal

Zoom, mezzo milione di password in vendita

Nel dark web a prezzo di saldo.

Tweet Consiglia 512 Condividi Mi piace 8129



MENU CERCA

la Repubblica

R+ Rep. | ABBONATI | ACCEDI

Tecnologia

HOME NEWS SPECIALI MOBILE SOCIAL NETWORK SICUREZZA PRODOTTI INTERATTIVI VIDEO

Scandalo Cambridge Analytica, parla Facebook: "I profili social coinvolti sono 87 milioni"



(reuters)



Obsolescenza programmata: l'Antitrust indaga su Apple e Samsung

<https://www.wired.it/economia/business/2018/0...>

HOME ([HTTPS://WWW.WIRED.IT/](https://www.wired.it/)) ECONOMIA ([HTTPS://WWW.WIRED.IT/ECONOMIA/](https://www.wired.it/economia/)) BUSINESS ([HTTPS://WWW.WIRED.IT/ECONOMIA/BUSINESS/](https://www.wired.it/economia/business/))

Obsolescenza programmata: l'Antitrust indaga su Apple e Samsung

Samsung e Apple finiscono nel mirino dell'Antitrust, che ha deciso di avviare due procedimenti per pratiche commerciali scorrette

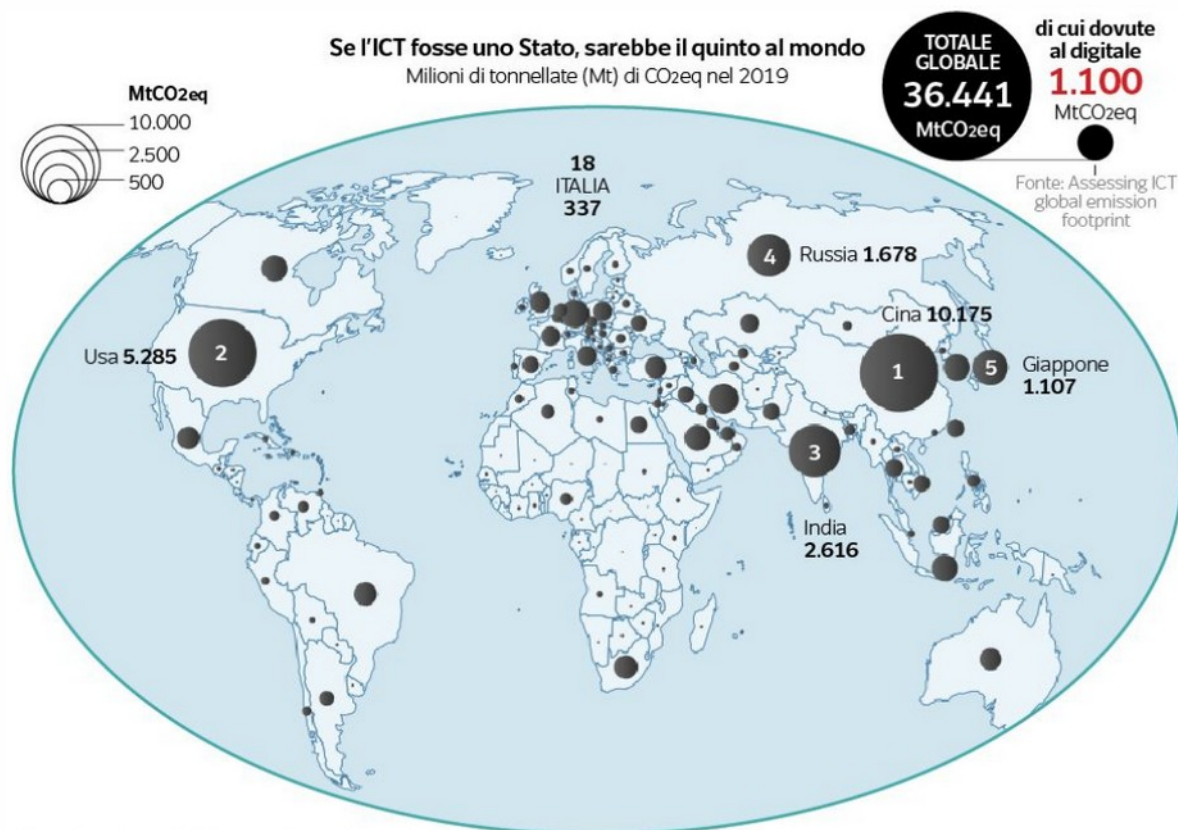
LA SOSTENIBILITÀ DEL DIGITALE

CONSUMA E INQUINA ...

ASPETTI AMBIENTALI

IL FUNZIONAMENTO DELL'ITC*
è responsabile del **5,5%** del
consumo globale di **energia
elettrica**.

... e del **3,7%** delle **emissioni di
CO₂ equivalente**.
(dati del 2019)



Fonte: <http://www.globalcarbonatlas.org/en/CO2-emissions>

Sito consigliato:
Data Room di Milena Gabanelli

***ICT:** Information & Communica Technology - insieme dei dispositivi digitali presenti nel mondo, compresi i server che ospitano siti e piattaforme e quelli che conservano i dati in rete.

ASPETTI AMBIENTALI: produzione di CO₂

PER L'USO

- 5-10 g di CO₂: una ricerca su Internet
- 20 g di CO₂: una mail con allegato da 1 MB
- 470 g di CO₂: 1 ora di TV in streaming
- 80 kg di CO₂: 1 minuto di pubblicazione di post su Facebook

PER LA PRODUZIONE

- 61 Kg di CO₂: 1 smartphone
- 514 Kg di CO₂: 1 computer portatile
- 441 Kg di CO₂: 1 smart TV

Una persona produce 900 g di CO₂ al giorno = 0,04 g ogni respiro.

La costruzione di un'auto elettrica produce 40.000 Kg di CO₂ (= 80 PC portatili)

Fonte: *Innova* (Altroconsumo) n. 78 – marzo 2020

◆ COSA CENTRA L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

SOFTWARE (CLASSICO)

Lo sviluppatore analizza le situazioni che affronterà il programma e scrive le istruzioni per gestirle. Le situazioni impreviste non si possono affrontare.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Lo sviluppatore crea un programma in grado di raccogliere e classificare le informazioni che gli si presentano affrontando le diverse situazioni, in modo da poterle riutilizzare in seguito, quando affronterà situazioni simili, per “**decidere**” come comportarsi.

L'IA richiede computer estremamente potenti con enormi capacità di memorizzazione. Addestrare una IA per capire la frase “*come e dove è stato sconfitto il corso più famoso*” emette CO₂ 5 volte più di quella emessa dalla vita media di una automobile (produzione inclusa).

(Data Room di Milena Gabanelli 10 gennaio 2021)

Vanno ben valutati i casi in cui usare l'IA (combattere malattie o generare profitti?)

...E I RIFIUTI ELETTRONICI?

- Statisticamente la vita media di uno smartphone è di 20 mesi, per un PC portatile è di 3-5 anni.
- La riduzione delle dimensioni (spessore) richiede una più massiccia integrazione dei componenti che porta a una minore possibilità di accesso per eventuali riparazioni.
- Il continuo rinnovamento dei software, non sempre necessario, e tecniche che inducono alla obsolescenza programmata obbligano spesso a sostituire i dispositivi.

CONSEGUENZA: enorme produzione di rifiuti elettronici.



BUONE PRATICHE: utilizzo

- Usare la Rete solo per servizi utili ed evitare di fare circolare materiale che non sarà probabilmente più usato (spazzatura) ma che richiede energia per essere conservato.
- Nelle chat:
 - preferire i messaggi scritti agli audio-messaggi (7.000 volte più pesanti) e ai video-messaggi (43.000 volte più pesanti)
 - Solo se necessario inviare gif animate, foto, video, ecc...
- Evitare di fare foto e video con lo smartphone, ne viene inviata una copia sul Cloud.
- Abbassare la risoluzione di Streaming e video, così si riduce il carico di lavoro alla Rete
- Preferire il download dei video allo streaming perché questo richiede una interazione costante col server durante tutta la durata del video
- Bloccare la riproduzione automatica dei video (molti siti e Social ce l'hanno attivato)
- In videoconferenza disattivare la webcam, e anche il microfono se non si deve parlare.
- Ridurre l'uso del cloud ai casi in cui si vogliono condividere informazioni (possono essere grandi moli di dati da trasferire e conservare), è consigliabile salvare i dati su dispositivi propri e imparare a farsi le copie di backup.

BUONE PRATICHE: dispositivi

- TV e monitor, più sono grandi più consumano
- Spegnerli e scollegarli dalla rete elettrica (no stand-by, sono comunque accesi e spesso operativi)
- Usarli fino a fine vita (purtroppo spesso sono soggetti a obsolescenza programmata)
- Riuso:
 - dispositivi datati possono essere riutilizzati per usi meno pesanti
 - Utilizzare software, solitamente liberi, meno pesanti di quelli più diffusi per ottenere il PC efficiente più a lungo. (<https://alternativeto.net/>, <https://www.lealternative.net/>, <http://www.theopendvd.it/>)
 - I PC, con modifiche abbastanza economiche e l'uso di sistemi operativi liberi, come Linux, possono ritornare perfettamente efficienti (e molto sicuri).
- Valutare gli smartphone modulari e riparabili, offerti da alcuni produttori <https://shop.fairphone.com/it/#electronic-waste-neutral>
- Utilizzo consapevole e meno compulsivo (sullo smartphone eliminare periodicamente foto e video, usare microSD).
- Cercare REPAIRS CAFÉ nella propria zona (<https://www.nonsprecare.it/repair-cafe>)

Per approfondire:

<https://lugman.org/Materiale>

GRAZIE
per l'attenzione!

Lino Giacomoli



Linux Users Group Mantova
<http://www.lugman.org>
info@lugman.org

QUANTO È SICURO L'HOME BANKING

Le App di home banking sono un servizio accessorio offerto dalla banca, essa ha tutto l'interesse a renderle sicure e affidabili, per mantenere (e accrescere) la fiducia che già gli abbiamo concesso.

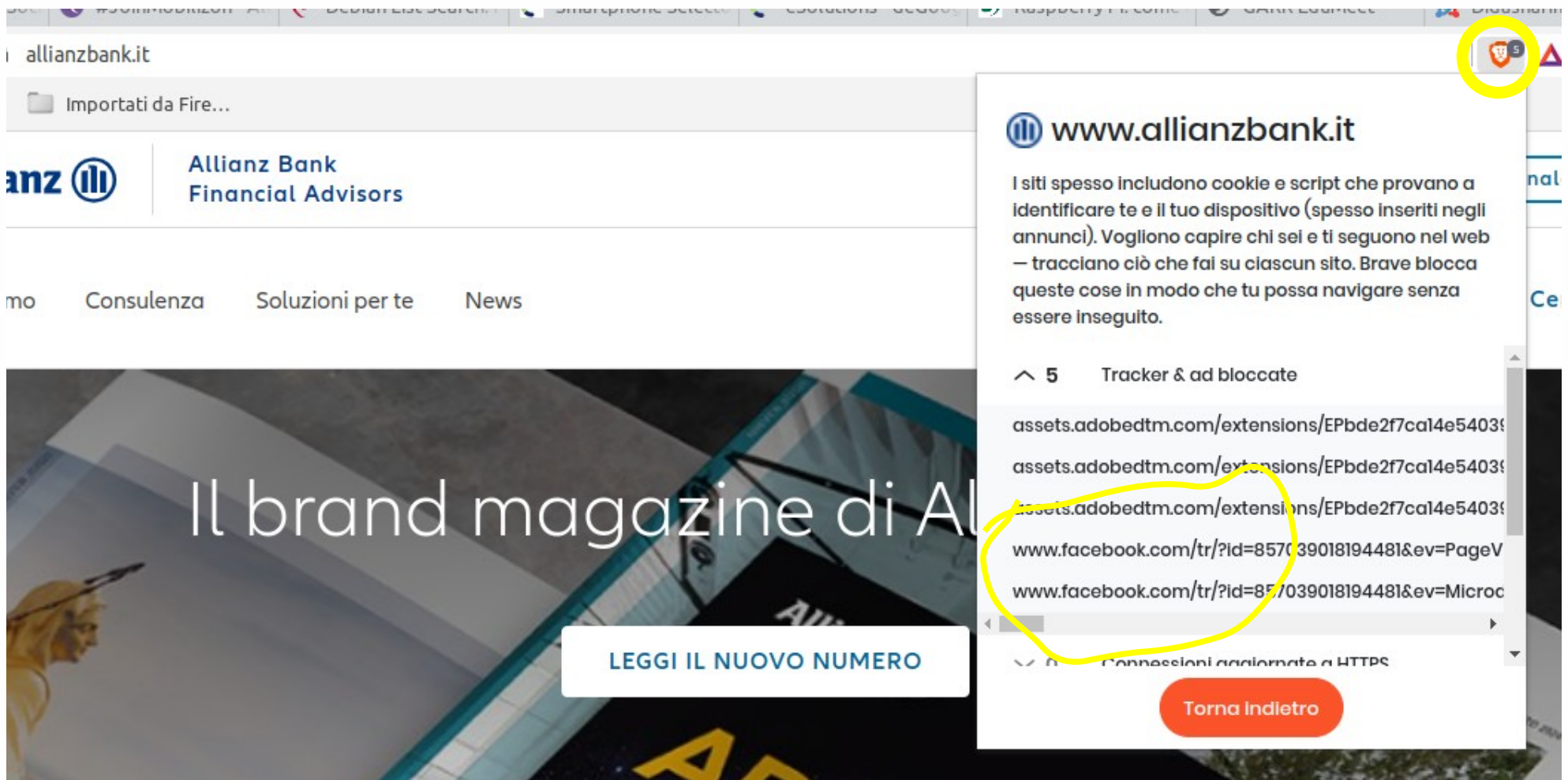
Queste, da tempo, hanno introdotto il **sistema di identificazione a 2 fattori**, cioè:

- 1- inserimento delle credenziali (nome utente e password) sulla piattaforma
- 2- inserimento di un secondo elemento di identificazione ottenuto con dispositivo o metodo diverso, tra i seguenti:
 - TOKEN** (codice di sicurezza valido alcune decine di secondi) prodotto da un dispositivo specifico o da una App sullo smartphone
 - TOKEN** inviato tramite SMS
 - **IMPRONTA DIGITALE** o **RICONOSCIMENTO FACCIALE** se si è in possesso di un dispositivo che lo consente.

È importante che vengano utilizzati dispositivi sicuri, protetti da virus e da spyware, l'ideale sarebbero quelli che utilizzano solo software libero.

Per provare: <https://www.allianzbank.it/>

Usando BRAVE, un browser libero attento alla riservatezza dei dati, si scopre che ...



The screenshot shows the Brave browser interface with the Allianz Bank website (allianzbank.it) open. A cookie consent popup is displayed, explaining that the site uses cookies and scripts for identification and tracking. The popup lists 5 blocked trackers and ad extensions, including assets.adobedtm.com and www.facebook.com. A yellow circle highlights the list of blocked items. The background of the browser shows the Allianz Bank website with a banner for 'Il brand magazine di Allianz' and a 'LEGGI IL NUOVO NUMERO' button.



Allianz Bank
Financial Advisors

[← Torna alla Homepage](#)

Area Personale

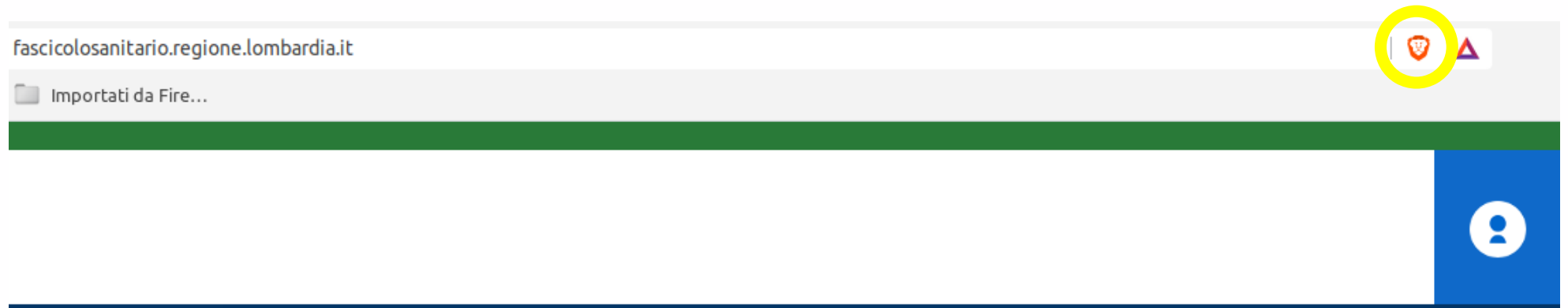
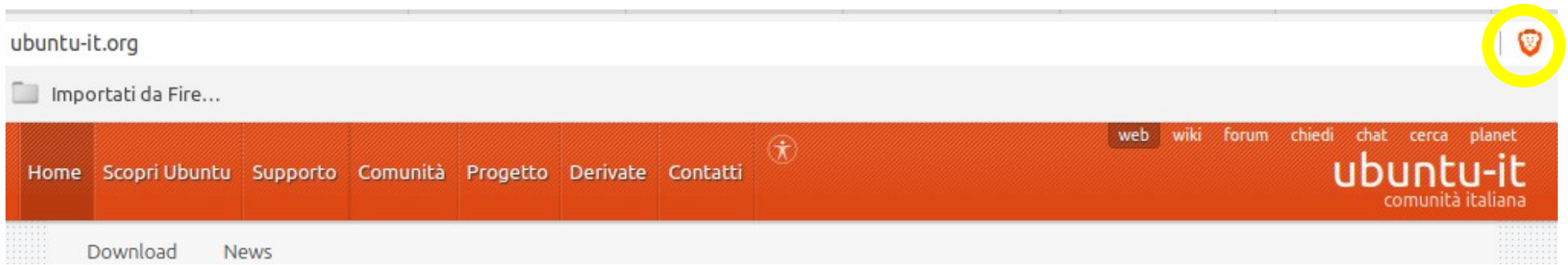
Accesso Internet Home Banking

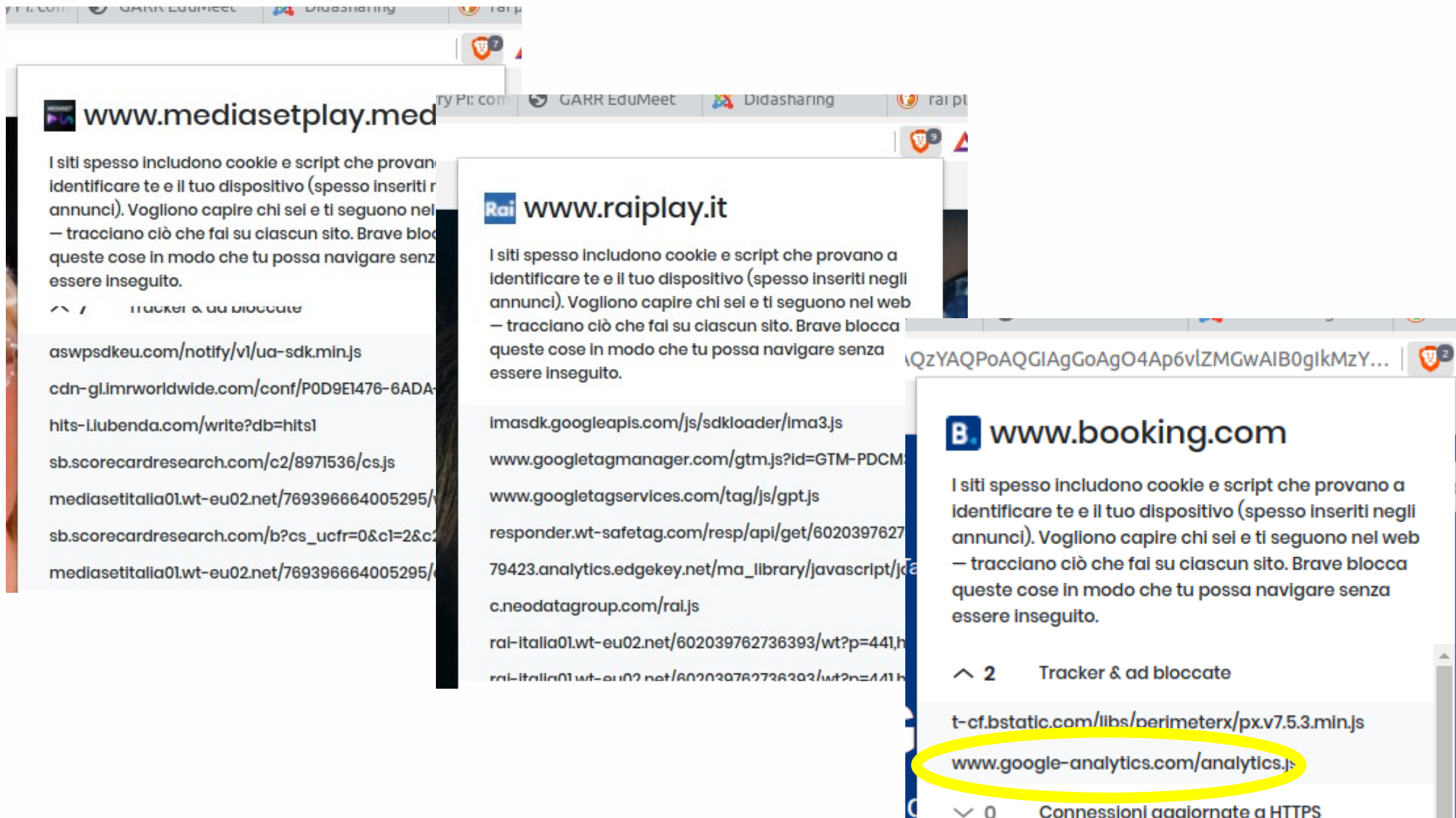
Codice Utente



Servizio Assistenza Clienti

+ 39 02 55 50 61 32 dall'Italia e dall'estero
con operatore dal lunedì al venerdì dalle 8:30 alle 17:45,
con risponditore automatico 24 ore su 24





www.mediasetplay.mediaset.it

I siti spesso includono cookie e script che provano a identificare te e il tuo dispositivo (spesso inseriti negli annunci). Vogliono capire chi sei e ti seguono nel web – tracciano ciò che fai su ciascun sito. Brava bloccare queste cose in modo che tu possa navigare senza essere inseguito.

Tracker & ad bloccate

- aswpsdkeu.com/notify/v1/ua-sdk.min.js
- cdn-gl.imrworldwide.com/conf/P0D9E1476-6ADA...
- hits-liubenda.com/write?db=hits1
- sb.scorecardresearch.com/c2/8971536/cs.js
- mediasetitalia01.wt-eu02.net/769396664005295/...
- sb.scorecardresearch.com/b?cs_ucfr=0&c1=2&c2=...
- mediasetitalia01.wt-eu02.net/769396664005295/...

www.raiplay.it

I siti spesso includono cookie e script che provano a identificare te e il tuo dispositivo (spesso inseriti negli annunci). Vogliono capire chi sei e ti seguono nel web – tracciano ciò che fai su ciascun sito. Brava bloccare queste cose in modo che tu possa navigare senza essere inseguito.

- imasdk.googleapis.com/js/sdkloader/ima3.js
- www.googletagmanager.com/gtm.js?id=GTM-PDCM...
- www.googletagservices.com/tag/js/gpt.js
- responder.wt-safetag.com/resp/api/get/6020397627...
- 79423.analytics.edgekey.net/ma_library/javascript/jc...
- c.neodatagroup.com/rai.js
- rai-italia01.wt-eu02.net/602039762736393/wt?p=441h...
- rai-italia01.wt-eu02.net/602039762736393/wt?p=441h...

www.booking.com

I siti spesso includono cookie e script che provano a identificare te e il tuo dispositivo (spesso inseriti negli annunci). Vogliono capire chi sei e ti seguono nel web – tracciano ciò che fai su ciascun sito. Brava bloccare queste cose in modo che tu possa navigare senza essere inseguito.

Tracker & ad bloccate

- t-cf.bstatic.com/libs/perimeterx/px.v7.5.3.min.js
- www.google-analytics.com/analytics.js**

0 Connessioni aggiornate a HTTPS