USCITE DI SICUREZZA

INCONTRO QUATTRO

Posta elettronica e Video Games

Buste, Francobolli e WiFi

Inquadra il QR Code o vai al link:

https://www.menti.com/al9zjc927o52

Carta, Penna e Connessione

Inquadra il QR Code o vai al link:

https://www.menti.com/alx5vif87ras

LA VULNERABILITA' DELLA POSTA ELETTRONICA

Tale **vulnerabilità** è dovuta a **diversi fattori** e porta a **conseguenze serie:**

Le mail usano protocolli semplici per garantire una facile gestione di una gran quantità di scambi al secondo e, dunque, facilmente attaccabili.

- La notevole diffusione della mail si traduce in una **rapida diffusione di virus** veicolati attraverso di essa.

Uno dei rischi connessi all'uso delle mail è la **mancata autenticazione del mittente**, non prevista dal protocollo in uso.

- Tale mancanza viene sfruttata come strumento di attacco per fare **phishing**, ormai ampiamente diffuso.

In sintesi,
la mail è uno dei **maggiori veicoli di intrusione** all'interno di reti private e aziendali

C'E' POSTA PER TE MA NON E' PRIVATA

Il più comune dei **servizi di posta elettronica** è quello offerto da Google: GMAIL,
il quale è **soggetto** alle **politiche sulla privacy** dell'azienda stessa…MA…*

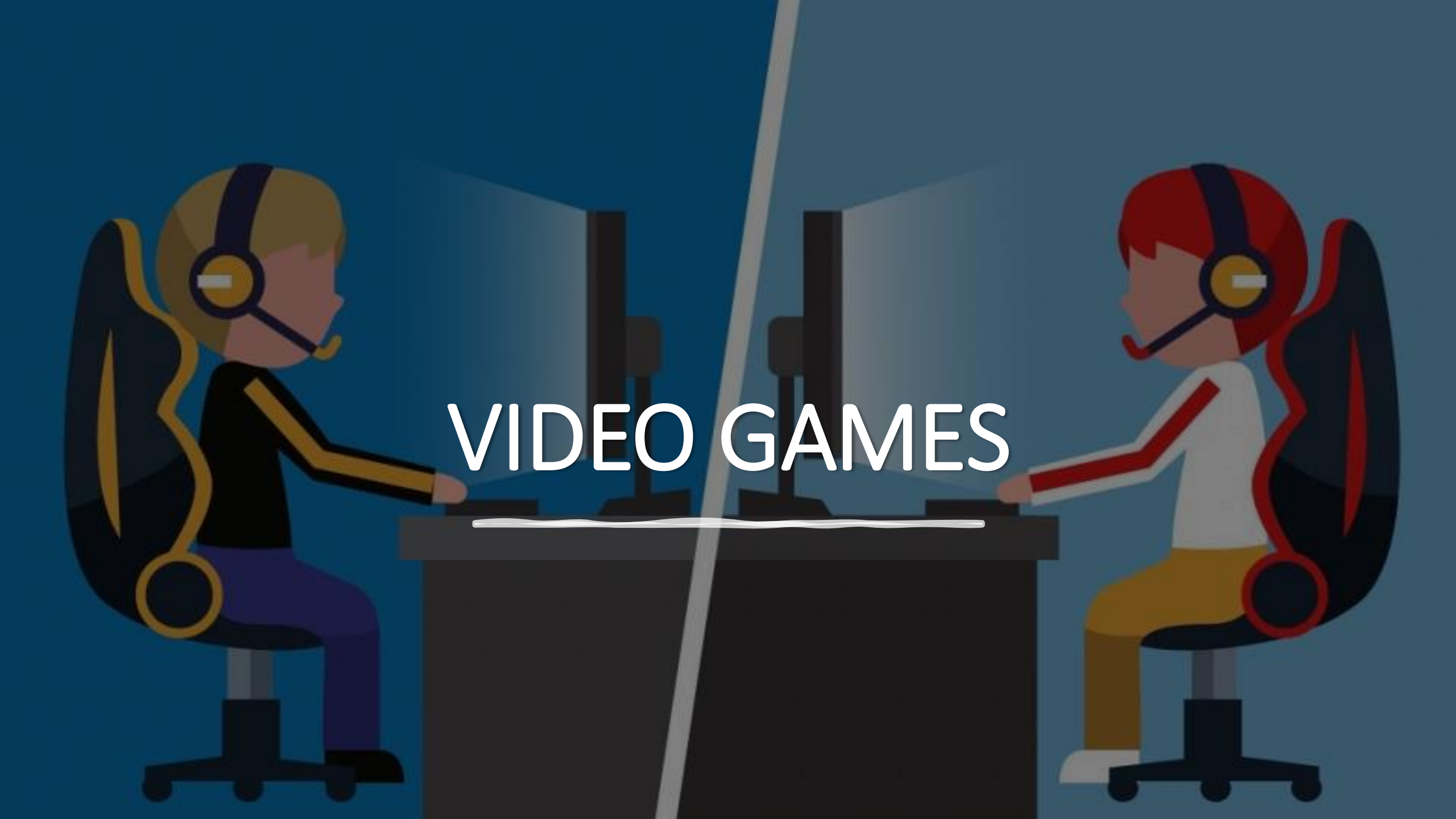
In base alla **politica sulla privacy** di Google, **il contenuto** delle email inviate e ricevute tramite Gmail viene **analizzato automaticamente da algoritmi** per la **sicurezza** e per **migliorare** la qualità dei **servizi** offerti.

Gli **algoritmi di analisi** sono utilizzati per **personalizzare** gli **annunci** pubblicitari **in base ai contenuti delle email.**

Google sostiene di **non condividere** il contenuto delle e-mail **con terze parti** al di fuori dell'azienda, A MENO CHE ciò non sia richiesto dalla legge o necessario per proteggere la sicurezza degli utenti o prevenire attività illegali.

*E' importante **leggere attentamente la politica sulla privacy** di qualsiasi servizio online, per comprendere come i **propri dati personali** e le **informazioni sensibili** vengono **gestiti e protetti**.

Anche e soprattutto se sono scritti in fondo e in piccolo


VIDEO GAMES

VIDEO GAMES

INQUADRA IL QR CODE O VAI AL LINK:

https://www.menti.com/alce9brzkxy6

EULA
E I VIDEO GAMES

End-User License Agreement = Accordo di Licenza con l'Utente Finale

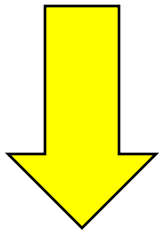
La sezione «TERMINI E CONDIZIONI» dei programmi informatici è diventata, negli ultimi anni, luogo in cui inserire piccoli **scherzi all'utente**: creare termini e condizioni ridicoli o assurdi, **sapendo che nessuno li leggerà mai attentamente**.

È importante sottolineare che **questo tipo di scherzi sono da prendere con cautela**.

Anche se possono sembrare divertenti, potrebbero avere **reali conseguenze legali se gli utenti accettano .**

In generale, è sempre importante **leggere attentamente i termini e le condizioni dei servizi online prima di accettarli**. Anche se possono sembrare noiosi, contengono informazioni importanti sulla privacy e sulla sicurezza dei dati degli utenti.

Vediamo degli esempi:



EULA FAMOSI PER L'USO DI VIDEOGIOCHI, SOCIAL E BROWSER

- "Zuckerberg's Law": Nel 2014, Facebook ha aggiunto una clausola alla sua EULA che affermava che l'utente dovesse «sempre indossare un pigiama di flanella blu quando si utilizza il servizio». Questo scherzo è stato ispirato dall'abitudine di Mark Zuckerberg di indossare sempre lo stesso tipo di abbigliamento.
- "Zombie Apocalypse": Nel 2011, il gioco di strategia online Gamestation ha aggiunto una clausola alla sua EULA che richiedeva agli utenti di «accettare di diventare "schiavi zombie" in caso di apocalisse zombie».
- "Cessione dell'anima": Nel 2010, il browser web Opera ha incluso una clausola nella sua EULA che richiedeva agli utenti di «cedere la loro anima alla compagnia».
- "Diritto all'accompagnamento": Nel 2012, Google ha inserito una clausola nella sua EULA che richiedeva agli utenti di «accettare di essere accompagnati da una capra mentre utilizzavano il servizio».
- "Scambio di primogeniti": Nel 1999, GameSpot ha inserito una clausola nella sua EULA che richiedeva agli utenti di «accettare di scambiare i propri primogeniti con il servizio». Questo scherzo è stato talmente discusso che ha spinto la Federal Trade Commission degli Stati Uniti a chiedere ai siti web di evitare tali scherzi.

E VOI VI SIETE MAI ACCORTI DI QUALCHE CONDIZIONE PARTICOLARE NEGLI EULA IN CUI VI SIETE IMBATTUTI?

10 BUONE PRASSI DI SICUREZZA INFORMATICA

1. Cambiare le password predefinite: molte periferiche di rete vengono fornite con password predefinite. Queste sono facilmente scopribili e devono essere cambiate.
2. Aggiornare regolarmente i dispositivi: gli aggiornamenti includono spesso *patch* di sicurezza importanti. Bisogna assicurarsi che tutti i dispositivi siano aggiornati alla versione più recente del *software*.
3. Utilizzare una rete Wi-Fi sicura: utilizzare la crittografia WPA2 per proteggere la rete Wi-Fi. Evitare di utilizzare la crittografia WEP, che è facilmente violabile.
4. Disattivare la connessione automatica alle reti Wi-Fi pubbliche: queste reti sono spesso non sicure e possono esporre i dati a rischio di accesso non autorizzato.
5. Utilizzare software antivirus: per proteggere i dispositivi domestici da *virus* e *malware*.
6. Utilizzare la crittografia: per proteggere i dati sensibili e assicurarsi che le informazioni personali siano sempre criptate quando si inviano o si ricevono.
7. Evitare di condividere informazioni personali online: come numeri di telefono, indirizzi e-mail, informazioni finanziarie o informazioni di login sui social media e sui siti web non affidabili.
8. Fare attenzione alle e-mail di *phishing*: queste cercano di ingannare l'utente a fornire informazioni personali o a cliccare su un link dannoso.
9. Utilizzare un firewall: per proteggere la rete domestica da accessi non autorizzati.
10. Configurare correttamente le impostazioni di *privacy* sui dispositivi: per limitare l'accesso a informazioni personali e sensibili.

USCITE DI SICUREZZA

Per i contenuti si ringrazia:

[redacted]

Silvio C.

Promosso e finanziato da:

Citta' di Torino

Progetto realizzato da:

ismel

orso

MAGAZZINI Oz

UTILE PER IL SOCIALE