

Luglio 2018

## In questo numero

- 1 Google Duplex
- 2 News
- 4 Facebook e 2 account
- 5 Maker Faire Rome 2018

---

*“Google Duplex la nuova tecnologia che parla al telefono”*

---

## GOOGLE DUPLEX IL SOFTWARE RISPONDE E PARLA A TELEFONO

Google stupisce ancora con il lancio di una nuova tecnologia, frutto del lavoro di ricerca e sviluppo dei suoi laboratori di innovazione.

E' stata presentata il nuovo software Google Duplex, da parte del ceo di Google Sundar Pichai durante la conferenza degli sviluppatori.

Duplex consente ad un computer di rispondere a telefono e di conversare con gli umani. Fin qui nulla di nuovo. Vi sono già i software di risposta automatica ed instradatori di chiamata in uso nei call center, o nei centralini VOIP. Duplex invece risulta essere innovativo ed all'avanguardia, poichè da l'impressione di essere (fin troppo) umano. Non solo ha una voce che non si riesce a distinguere da una umana, ma interagisce nelle risposte in modo intelligente e conversando con il chiamante.

Alcune grandi società stanno già testando Duplex, con il vantaggio di aver affidato all'intelligenza artificiale il compito di rispondere e gestire le telefonate più semplici e ripetitive, passando il lavoro ad un operatore umano solo in caso di maggiore complessità.

La risonanza avuta da Duplex e le preoccupazioni etiche emerse su un suo utilizzo stanno però rallentandone i test. Infatti dopo la presentazione la prima reazione è stata di entusiasmo.

Sono state effettuate due telefonate in cui Duplex interagiva con un cliente per prenotare un tavolo al ristorante e un appuntamento dal parrucchiere ed hanno messo in mostra una voce naturale, per nulla robotica, e un modo di esprimersi umano, costruito anche con l'artificio di alcuni intercalare non necessari, come “aaah” e “mmm”.

In chi vi ha assistito è subito però subentrata la preoccupazione. Da una parte per i lavoratori che, con tutta probabilità, avrebbero perso il proprio posto. Dall'altra il tema della trasparenza: alcuni osservatori avevano definito “orripilante” l'idea di non poter distinguere tra uomo e macchina.

I temi etici e occupazionali sono ancora lì, intatti. E anche se “rallentati”, sono lì anche i test. Alla fine di giugno, Google aveva già detto che avrebbe avviato le sperimentazioni con piccoli gruppi di collaudatori. Siamo ancora ai primissimi passi. L'orizzonte non è immediato, ma neppure distante. Prima che sia un software ad alzare il telefono, spiega la fonte di The Information, potrebbero essere necessari “mesi, se non di più”. Cioè, praticamente, sarà una realtà dopodomani. Di sicuro l'interesse delle aziende è carburante per una potenziale accelerazione.

Google Duplex non si ferma. Non può farlo: è in compagnia e ha l'esigenza di prendere posizione in un mercato in grande espansione. Secondo le stime di MarketsandMarkets, i call center basati su cloud varranno 20,9 miliardi di dollari entro il 2022. Lo scorso anno ne valevano 6,8. Ecco perché in fila ci sono, tra gli altri, Amazon (con la sua intelligenza artificiale, Alexa), IBM, Cisco. Microsoft ha svelato qualcosa di molto simile a Duplex a fine di maggio. Prima in un evento a Londra e poi durante la conferenza francese VivaTech: Xiaoice è un assistente digitale in grado di fare chiamate vocali con gli umani. E in Cina (unico Paese dov'è disponibile) è già attivo. In altre parole: Google non è sola, anche se Duplex ha fatto più trambusto dei suoi colleghi. inserzioni che vi vengono normalmente mostrate.

## Facebook e le violazioni di privacy quando più utenti gestiscono una stessa Pagina

Fra le tante invasioni che Facebook perpetra alla privacy dei suoi utilizzatori ed a loro insaputa, ve n'è una, segnalataci dai nostri lettori, che riguarda gli amministratori delle Pagine Facebook.

Il caso segnalatoci è il seguente: se per gestire una Pagina Facebook vengono utilizzati più account diversi, che hanno il ruolo di amministratori per quella stessa Pagina, il Social Network deduce e presume arbitrariamente che le due, o più persone, che gestiscono la pagina, fra loro abbiano dei legami nella vita reale e pertanto suppone che ognuno possa avere delle conoscenze fra gli amici degli altri amministratori.

---

*Facebook ha ancora strada da fare per adeguarsi al GDPR*

---

Pertanto ogni amministratore della stessa pagina, vedrà, fra i suggerimenti che trova nelle proposte di amicizia, gli amici dell'altro utente, o degli altri utenti che amministrano la Pagina Facebook.

Così Facebook inizierà a proporre come suggerimenti di contatti con cui stringere nuovi legami, gli amici dell'altro amministratore. Inoltre vedono anche fra i suggerimenti di amicizia gli amici di coloro che hanno cliccato mi piace alla pagina.

Capiamo che lo spirito del social sia quello di favorire i legami fra gli utenti, ma questo proprio non va, soprattutto se un utente amministratore ha correttamente impostato le restrizioni di privacy per il proprio profilo, per limitare la diffusione della lista dei propri contatti.

Resta comunque il quesito, tutto questo è coerente con la normativa privacy Europea che sta per entrare in vigore? E' giusto che tutto ciò avvenga pur senza che nessun utente ne sia reso edotto dagli avvisi e dalle informative pubblicate ed accettate quando si crea un profilo su ognuno dei due social network?

Come succede tutto questo? E' colpa dei cookie che restano registrati sui dispositivi?

## PASSWORD DEL WIFI IN CHIARO SU ANDROID E iOS

Se necessario è possibile identificare le password delle reti a cui è già stato connesso il proprio smartphone in precedenza.

Questa possibilità è però riservata solo ai telefoni che sono stati sottoposti a jailbreak. Per i telefoni con sistema operativo Android è sufficiente utilizzare un'app per sfogliare i file e le cartelle, così da cercare la sottocartella data/misc/wifi ed aprire con un visualizzatore di testo il file wpa\_supplicant.conf

Il file contiene in chiaro il nome SSID delle reti e per ognuna la password, indicata come valore del parametro "psk".

Su iOS è necessario installare l'applicazione NetworkList di Cydia  
<http://cydia.saurik.com/package/me.qusic.networklist/>



## Il portachiavi di iOS Sierra è a rischio furto di password

Qui l'intero video dell'hack (<https://vimeo.com/235313957>) che Patrick Wardle, ricercatore di sicurezza di Synack ed ex analista NSA, che ha condiviso sul proprio profilo Twitter (<https://twitter.com/patrickwardle/status/912254053849079808>) un video dell'exploit in azione.

E' stato lui a scoprire una falla in macOS High Sierra e nelle versioni precedenti che mette a rischio password e account degli utenti Mac.

La nuova versione del sistema operativo macOS High Sierra è disponibile dal 25 settembre e fra le tante novità prevede l'abbandono del File System HFS (Hierarchical File System), utilizzato da più di 30 anni e sostituito dal nuovo File System, che introduce la crittografia nativa e la protezione dai crash. Il nuovo File System che si chiama Apple File System (APFS) è ottimizzato per garantire maggior velocità, copie incrementalmente, crittografia integrata ed ottimizzazioni per sfruttare a pieno i dischi SSD. Vi è anche la nuova generazione delle librerie grafiche di basso livello: Metal 2.

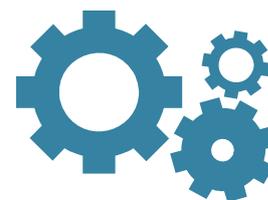
Inoltre nel nuovo e più veloce browser Safari vi è la nuova funzionalità Intelligent Tracking Prevention che, sfruttando la potenza del machine learning, consente il blocco del tracking e profilazione dell'utente. Migliorate anche le applicazioni Foto, Mail, Spotlight, iCloud, Siri.

Ma nonostante le positive novità dell'aggiornamento tanto atteso, Patrick Wardle ha subito segnalato ad Apple quanto aveva scoperto, ma non avendo ricevuto risposta, e soprattutto non vedendo correttivi, l'hacker ha scelto di mettere pressione su Apple rendendo pubblica la sua scoperta.

Peraltro la debolezza di Keychain (il portachiavi che memorizza le password nel sistema operativo) è presente anche su versioni precedenti di iOS. Ciò consentirebbe ad un malintenzionato di rubare username e password degli account immagazzinati in Keychain (nella versione italiana l'app si chiama "Accesso Portachiavi"). L'applicazione scambia le password con le applicazioni che le richiedono in formato testo ed in chiaro, così se si riesce ad "ascoltare" e registrare la comunicazione che il sistema operativo fa con l'applicazione finale, ecco trovate le password perfettamente leggibili! La vulnerabilità è seria perché chi ottiene le credenziali può poi accedere ovunque nei siti dell'utente.

Wardle sostiene che anche software approvati da Apple, potrebbero contenere il codice malevolo che sfrutta la falla di Keychain. Fortunatamente però fin ora non ha diffuso il codice del suo hack.

## Commodore 64: Nostalgic Edition



La storia dell'home computer più famoso di sempre

Arriva in Italia Commodore 64 – Nostalgic Edition, un testo monumentale che raccoglie la storia dell'home computer più famoso di sempre, e che la racconta attraverso le immagini dei giochi, le testimonianze dei creatori, le voci dei protagonisti. A metà tra artbook e collezione di interviste, il libro rende omaggio alla "macchina dei sogni" che ha portato i videogiochi nelle case di milioni di appassionati in tutto il mondo, e che ha fatto conoscere i fondamenti della programmazione una generazione di designer e sviluppatori. Una scatola grigia che ha cambiato per sempre il nostro rapporto con la tecnologia.

Lo attaccavi al televisore ore e ore  
A caricare giochi dal registratore  
La grafica mancava di definizione  
Ma la sostituiva l'immaginazione

cantava J-Ax qualche anno fa, in un pezzo degli Articolo 31 dedicato proprio al C64. La voce di Ax la ritroviamo nella postfazione del volume, scritta appositamente per l'edizione italiana. La prefazione, altrettanto inedita, è invece a opera di Tiziano Toniutti, musicista e giornalista esperto di tecnologia. Le loro testimonianze si sommano a quelle di game designer, programmatori, graphic artist, illustratori, esperti, collezionisti e appassionati che raccontano cos'è stato – e cos'è ancora – il Commodore 64, e che rendono omaggio al Re degli home computer nel suo trentacinquesimo anno di vita. Pronti a intraprendere un vero e proprio viaggio nel tempo?

[fonte <https://www.oscarmondadori.it> ]

## Facebook e l'uso di due account sullo stesso dispositivo

Fra le tante invasioni che Facebook perpetra alla privacy dei suoi utilizzatori ed a loro insaputa, ve n'è una, segnalataci dai nostri lettori, che non è stata mai dichiarata da Facebook e non trova ancora una soluzione per evitare che si verifichi.

Nonostante le continue e recenti rassicurazioni che Mark Zuckerberg sta rilasciando in questi giorni, a seguito dello scandalo sull'utilizzo dei dati personali di milioni dei propri utenti fatto da Cambridge Analytica, l'azienda che li ha utilizzati a scopi elettorali, l'app di Facebook, sia che venga utilizzata da dispositivi mobili, sia che venga usata da pc desktop, invade, ancora una volta e senza darne avviso la privacy di chi la utilizza.

Il caso segnalatoci è il seguente: se su di un computer, o su uno smartphone, si utilizza l'applicazione Facebook con un account di un utente (ipotizziamo quello dell'utente Aldo Rossi), poi ci si disconnette da quell'account e ci si ricollega a Facebook con un account diverso (per esempio quello di Mario Bianchi), premesso anche che i due utenti non hanno alcun legame di amicizia nella vita reale, ma semmai si sono incontrati in treno per la prima volta e si sono scambiati il dispositivo per connettersi al social, Facebook intuisce che fra i due utenti vi sia una qualche correlazione.

Pertanto da quel momento, pur se entrambi si sono disconnessi dai propri account sull'app di quel dispositivo, da dovunque si ricolleghino a Facebook, vedranno, da quel momento in poi, ognuno fra i suggerimenti nelle proposte di amicizia gli amici dell'altro utente.

Ovvero Mario Bianchi potrà individuare tutti gli amici di Aldo Rossi, in quanto Facebook gli inizierà a proporre come contatti con cui stringere nuovi legami, anche se Aldo Rossi aveva impostato le proprie preferenze di privacy affinché la lista dei propri amici non risulti visibile a nessun altro dei suoi contatti.

Capiamo che lo spirito del social sia quello di favorire i legami fra gli utenti, ma questo proprio non va. Se un utente ha correttamente impostato le restrizioni di privacy per il proprio profilo, per limitare la diffusione della lista dei propri contatti, se per caso lascia che un altro utente si colleghi al social network utilizzando l'applicazione da un dispositivo che lui aveva utilizzato in precedenza, quest'ultimo utente si vedrà la sua lista contatti invasa da proposte di conoscenza degli amici dell'altro, che il primo aveva opportunamente tutelato.

Ancor più ci dicono che la stessa cosa avvenga quando ci si collega dallo stesso dispositivo a due account di Instagram, a quel punto le proposte ed i suggerimenti di amicizia iniziano a mischiarsi sempre più. Ad esempio se Mario Bianchi e Aldo Rossi vi hanno utilizzato Facebook e poi Nicola Verdi e Saverio Neri utilizzano Instagram, ancor più i profili seguiti su Instagram da Verdi e Neri, si uniranno ai contatti di Rossi e Bianchi. Una vera piazza virtuale dove ognuno potrà vedere tutti gli altri.

Resta comunque il quesito, tutto questo è coerente con la normativa privacy Europea che sta per entrare in vigore? E' giusto che tutto ciò avvenga pur senza che nessun utente ne sia reso edotto dagli avvisi e dalle informative pubblicate ed accettate quando si crea un profilo su ognuno dei due social network?

Come succede tutto questo? E' colpa dei cookie che restano registrati sui dispositivi?

O le applicazioni scambiano fra loro qualche informazione sugli utenti che vi accedono?

Lo fanno accedendo alla cache dei dati scaricati sul dispositivo per il primo account che lo usa? Come mai allora gli utenti non sono avvertiti prima di effettuare il login?

Perchè le app non gli propongono di eliminare i dati di "cache" eventualmente presenti sul dispositivo prima di accedere?

O ancor meglio, poichè nessun avviso e nessun intervento è previsto dalle app, come mai, nonostante le articolate informative sulla privacy esposte dai due social, queste evenienze sono artatamente omesse?

## Sono ben 240 i progetti che hanno aderito alla Call for Schools di Maker Faire Rome 2018 -

Roma, 3 luglio 2018 – Una valanga di progetti ad alto contenuto innovativo, 240 per la precisione, sono la solida risposta alla chiamata della Call for Schools di Maker Faire Rome, una autentica piattaforma di lancio per l'innovazione, aperta agli Istituti scolastici di secondo grado nazionali e appartenenti ai Paesi dell'Unione europea (studenti 14-18 anni) e realizzata in collaborazione con il Miur.

La commissione tecnica incaricata di selezionare i migliori progetti si è già riunita e ha individuato 55 tra scuole superiori di secondo livello (Istituti tecnici e licei), ITS e scuole provenienti dalla Ue che li hanno elaborati: agli Istituti prescelti sarà garantito uno spazio gratuito alla Maker Faire e la possibilità di mettere in mostra, davanti a un vasto pubblico, la propria idea di futuro.

"Più che i numeri, ancora molto alti - afferma Lorenzo Tagliavanti, Presidente della Camera di Commercio di Roma - mi preme sottolineare l'elevata qualità dei progetti arrivati. Prototipi di alto spessore contenutistico e di estrema raffinatezza, alcuni dei quali definirei, addirittura, quasi "ready to market"; anche se il senso della nostra iniziativa non è questo, o almeno non è solo questo. La massiccia partecipazione e la capillare provenienza dei progetti sono il segnale di come la scuola italiana stia raggiungendo una professionalità elevata nella preparazione dei nostri ragazzi al tema della digitalizzazione della società e, in particolare, al mondo dei processi produttivi. Parole come fab lab, stampa 3D, realtà aumentata, coding e automazione non sono più un tabù, stanno entrando a far parte del linguaggio quotidiano di insegnanti e studenti. Ringrazio fin da ora - conclude Tagliavanti - tutte le scuole e, in particolare, tutti i ragazzi che hanno dimostrato una così ampia ed entusiastica partecipazione. Un segnale anche per il Paese. I giovani sono la reale speranza di cambiamento per l'Italia e rappresentano un patrimonio che la Maker Faire ha sostenuto e intende sostenere in tutti i modi possibili".

Tra gli Istituti stranieri, prevalgono quelli greci, seguiti da quelli romeni, sloveni, spagnoli, ungheresi e tedeschi.

Maker Faire Rome è l'evento in cui è possibile sperimentare la rivoluzione digitale che sta cambiando il modo in cui produciamo e il modo in cui viviamo. È il luogo ideale per aziende e innovatori che usano la nuova cultura digitale come strumento per sfidare il mercato. Una manifestazione che in pochi anni è, ormai, un punto di riferimento fondamentale per startupper, artigiani digitali, imprenditori e non solo e che può vantare numeri in costante crescita.

Tra le tante novità dell'edizione 2018 di Maker Faire Rome (<http://2018.makerfairerome.eu/it>), ecco la Call for Space. Gli ultimi anni sono stati protagonisti di un crescendo di nuove proposte che stanno modificando il modo di accedere allo spazio e di sfruttarne i benefici. In questo ambito è aperta la Call for Space, una sezione speciale di Maker Faire Rome che offrirà a chiunque abbia sviluppato idee, prototipi e progetti nel settore spaziale di presentare le proprie realizzazioni al vasto pubblico della kermesse.

### La Call for Space

Con la Call for Space si offre, dunque, l'opportunità unica di presentare le proprie realizzazioni e discuterle nel contesto dinamico e internazionale di Maker Faire Rome. Per celebrare questa novità assoluta l'evento, quest'anno, ospiterà una sezione celebrativa per collegare i makers "spaziali" di oggi con quelli di ieri. Il nucleo centrale di questa sezione sarà un'area riservata al tema dello spazio contenente una celebrazione dei makers del programma Apollo (di cui sta ricorrendo il cinquantennale che culminerà il prossimo luglio 2019 con l'anniversario del primo sbarco sulla Luna), e dei makers italiani che realizzarono i primi satelliti della serie San Marco.

L'area della Fiera di Roma dedicata allo spazio ("Maker for Space") sarà realizzata in collaborazione con la sezione italiana della British Interplanetary Society (<https://www.bis-space.com>) che curerà gli aspetti tecnico-culturali della sezione e della Scuola di Ingegneria Aerospaziale dell'Università Sapienza di Roma (<https://web.uniroma1.it/scuolaingegneriiaerospaziale>) che darà il suo contributo ed esporrà anche preziosi reperti storici.

In quest'area verrà dato risalto al leggendario Apollo Guidance Computer, una delle più grandi innovazioni del programma Apollo, con la preziosa testimonianza di Don Eyles, programmatore e ingegnere del MIT, un maker d'eccezione che ha partecipato a tutte le missioni lunari. Ad affiancarlo ci sarà David Baker, PhD e ingegnere, editor della rivista Spaceflight e prolifico autore di libri che parlerà dell'ingegno e delle soluzioni prima studiate e poi adottate per raggiungere la Luna.

I progetti vanno inviati entro il prossimo 7 luglio e quelli selezionati potranno partecipare gratuitamente a Maker Faire Rome 2018. Tutte le informazioni utili sulla Call sono recuperabili al link <https://2018.makerfairerome.eu/it/call-for-space>. Per informazioni: [makers@makerfairerome.eu](mailto:makers@makerfairerome.eu)