

Progetti Informatici

La tecnologia come mezzo di potere e controllo

ITALIANO – Gabriele D'Annunzio: linguaggio, potere e spettacolo

Gabriele D'Annunzio fu uno degli scrittori più influenti del primo Novecento, ma anche un **abile manipolatore della parola**, capace di trasformare il linguaggio in uno **strumento di potere, seduzione e controllo**.

Durante la **Prima Guerra Mondiale**, D'Annunzio mise le sue doti oratorie e teatrali al servizio della propaganda: scrisse discorsi, volantini, articoli capaci di **plasmare l'opinione pubblica**, esaltare la guerra, glorificare la patria e spingere i giovani al fronte. La sua azione fu talmente potente da farlo diventare un simbolo del **"poeta soldato"**, modello di **nazionalismo eroico**.

Il suo gesto più celebre fu il **volo su Vienna** (1918), in cui lanciò manifestini in italiano sopra la città nemica. Non era un'azione militare, ma **comunicativa**: un esempio perfetto di come la tecnologia (l'aereo) fosse usata **non per distruggere, ma per influenzare**. È uno dei primi casi di "guerra psicologica".

D'Annunzio fu anche un maestro nella **costruzione dell'immagine pubblica**: curava ogni gesto, parola, abito, slogan come parte di uno **spettacolo propagandistico**. In questo senso, può essere visto come un **precursore della comunicazione politica moderna**, dove la **forma è sostanza e la percezione vale quanto la verità**.

STORIA – La Prima Guerra Mondiale e la nascita della propaganda moderna

La **Prima Guerra Mondiale** fu il primo conflitto combattuto anche sul piano dell'informazione. I governi capirono l'importanza di **controllare l'opinione pubblica**, di motivare i cittadini, di censurare le notizie scomode. Nacquero **uffici di propaganda**, vennero diffusi **manifesti, filmati, slogan**: era fondamentale **controllare ciò che la popolazione vedeva, leggeva, credeva**.

- In Italia, figure come **Gabriele D'Annunzio** contribuirono a costruire il mito della guerra come avventura eroica.
- Le lettere dal fronte erano **censurate** per evitare la diffusione del disfattismo.
- I giornali raccontavano solo vittorie, occultando le stragi e le difficoltà reali.

Anche la tecnologia fu strumentalizzata: dalla stampa alle comunicazioni via radio, tutto serviva a **modellare le coscienze**. Il controllo dell'informazione diventava **una nuova arma di guerra**.

È in questo contesto che nasce la **propaganda moderna**: una tecnologia non solo fatta di macchine, ma di **linguaggio, immagini, emozioni controllate e dirette verso un obiettivo politico**.

**INGLESE – Web Apps

Traditional applications are heavy programs that require a lot of memory and are used to perform general tasks (e.g., accounting or data processing).

Web apps, on the other hand, are much lighter and designed to perform a single, specific task.

A good example is **Google Maps**, which offers useful features directly in your browser. With it, you can:

- Zoom in or out of a map;
- Move around the map;
- Search for places like restaurants;
- Get directions from one point to another;

Main Advantages of Web Apps

1. Access and Compatibility from Any Device

Web apps store your data online, allowing you to access it from any device with an internet connection. Whether you're using a Windows PC, a Mac, a tablet, or a smartphone, all you need is a browser — no need to carry your personal computer or worry about compatibility. This makes your work more flexible and user-friendly.

2. Always Updated

Web apps don't need to be updated manually. Every time you open them, you're already using the latest version with new features and security improvements, unlike traditional software that requires frequent and often slow updates.

3. More Secure

Since web apps run inside a browser and store data on secure online servers, they're less exposed to malware or viruses. The separation between your device and the app's code provides an additional layer of protection.

SISTEMI E RETI – Firewall, censura e potere digitale

Nel campo delle reti, uno degli strumenti più utilizzati è il **firewall**, che filtra il traffico in entrata e in uscita. Ma questo strumento tecnico può essere **piegato a scopi politici e autoritari**.

L'esempio più evidente è il “**Great Firewall**” cinese. Il governo della Cina ha costruito un'enorme infrastruttura per **bloccare l'accesso a contenuti stranieri, monitorare la navigazione degli utenti e censurare qualsiasi contenuto critico**. Facebook, Google, Twitter sono vietati. Le alternative cinesi, come WeChat o Baidu, sono strettamente controllate dallo Stato.

Questo dimostra che **l'architettura delle reti è anche un'architettura di potere**: chi controlla l'infrastruttura, controlla l'informazione.

Anche nei paesi democratici, i firewall vengono usati per **bloccare contenuti scomodi, limitare la libertà di espressione**, o per impedire accessi “non autorizzati”.

La libertà digitale dipende anche da **chi decide cosa passa nella rete e cosa no**. E la tecnologia, se mal gestita, può diventare un **mezzo di sorveglianza e controllo sociale**.

INFORMATICA – Modellazione dei dati e controllo delle informazioni

Quando progettiamo un database, definiamo **quali dati esistono, come sono organizzati e chi vi può accedere**. Le fasi principali sono:

- **DDL (Data Definition Language)**: struttura delle tabelle.
- **DML (Data Manipulation Language)**: modifica dei dati.
- **QL (Query Language)**: interrogazione.

Ma chi decide *quali* dati raccogliere? *Come* rappresentarli? E soprattutto, **chi può leggerli o modificarli**?

Dietro la progettazione di un database c'è sempre **una scelta ideologica**, non solo tecnica. Raccogliere i dati di navigazione di un utente è già **una forma di sorveglianza**. Creare un sistema che associa preferenze politiche ai comportamenti online è **una forma di potere**.

Il potere informatico oggi non risiede solo nell'hardware, ma **nel modo in cui i dati vengono modellati, selezionati, interpretati**. Chi costruisce questi sistemi ha **la responsabilità di decidere quali libertà garantire o negare**.

TPSIT – Architettura client-server e centralizzazione del controllo

Nel modello **client-server**, ogni client dipende da un server centrale per accedere alle risorse. Questo rende più facile **gestire i dati, mantenere la sicurezza, controllare il flusso**. Ma ha anche un lato oscuro: **accentra il potere**.

Il server può:

- registrare ogni azione degli utenti,
- decidere quali contenuti fornire,

- modificare o censurare ciò che si vede,
- escludere utenti non graditi.

In pratica, **il client esegue, il server decide.**

Questa è la base di molti sistemi moderni – dai social network ai servizi cloud. Ecco perché è fondamentale considerare anche **l'etica nella progettazione software**:

- Chi controlla il server ha potere sugli utenti.
- Chi scrive il codice ha potere su ciò che è possibile fare.

Pensiamo a sistemi di riconoscimento facciale, sorveglianza predittiva, profilazione digitale. Il project manager e lo sviluppatore hanno in mano **strumenti che possono cambiare le regole della società**. Serve **consapevolezza, responsabilità, limiti etici**.

GESTIONE – Il potere del project manager nei sistemi di controllo

Un **progetto informatico** non è solo un insieme di fasi tecniche: idea, fattibilità, requisiti, Gantt, costi, test, rilascio. È **una scelta di valore**.

Il **Project Manager** è colui che ha il potere di **dirigere lo sviluppo**, di accettare o rifiutare certi requisiti, di selezionare gli strumenti. E se il progetto riguarda il tracciamento degli utenti, la profilazione, la manipolazione dei contenuti... allora **entra in gioco una questione etica fortissima**.

Chi guida il progetto può:

- creare un sistema di **sorveglianza aziendale**,
- promuovere **algoritmi discriminatori**,
- approvare software che **limita la libertà dell'utente finale**.

Per questo motivo, il Project Manager **non è solo un tecnico**, ma anche un **decisore politico e morale**.

In un'epoca in cui la tecnologia può essere usata per **influenzare elezioni, comportamenti, desideri**, chi guida i progetti ha un'enorme responsabilità sociale.