

GLOSSARIO

TERMINE/CONCETTO	DEFINIZIONE
Produzione additiva	La produzione additiva utilizza dati, software di progettazione assistita da calcolatore (<i>Computer-Aided Design, CAD</i>) o scanner di oggetti tridimensionali che guidano un dispositivo nella deposizione di materiale, uno strato sopra l'altro, fino a ottenere forme geometriche precise. Come indica il suo nome, la produzione additiva aggiunge materiale per fabbricare un oggetto. Benché i termini «stampa 3D» e «prototipazione rapida» vengano talvolta utilizzati per fare riferimento alla produzione additiva, in realtà questi processi costituiscono ciascuno un sottotipo di produzione additiva.
Robotica avanzata	Il termine «robotica avanzata» si riferisce alla progettazione, fabbricazione e impiego di macchine in grado di svolgere compiti difficili e complessi utilizzando l'IA per interagire con l'ambiente reale circostante.
Intelligenza artificiale (IA)	L'IA indica sistemi che mostrano un comportamento intelligente analizzando il proprio ambiente e compiendo azioni, con un certo grado di autonomia, per raggiungere specifici obiettivi. I sistemi basati sull'IA possono consistere solo di software che agiscono nel mondo virtuale (per esempio assistenti vocali, software per l'analisi delle immagini, motori di ricerca, sistemi di riconoscimento vocale e facciale) oppure incorporare l'IA in dispositivi hardware (per esempio in robot avanzati, auto a guida autonoma, droni o applicazioni dell'«Internet delle cose») ⁽¹⁾ .
Gestione del personale basata sull'IA	Indica un sistema di gestione del personale che acquisisce dati, spesso in tempo reale, sull'ambiente di lavoro, sui lavoratori e sul lavoro svolto; tali dati vengono poi inseriti in un modello basato sull'IA che prende decisioni in maniera automatica o semi-automatica oppure fornisce informazioni ai responsabili delle decisioni su aspetti relativi alla gestione del personale.
Modelli predittivi basati sull'IA	Sono modelli previsionali che utilizzano l'IA per l'analisi dei dati al fine di prevedere diversi fattori riguardanti il personale, simili a quelli utilizzati per la <i>people analytics</i> . Essi possono essere impiegati, ad esempio, per stabilire quali siano i dipendenti che hanno maggiori probabilità di abbandonare in tempi brevi l'azienda a causa dello stress, del burnout o della mancanza di motivazione e che dovrebbero perciò ricevere maggiore attenzione da parte dei dirigenti.
Algoritmo	Un insieme di istruzioni esplicitamente definite che descrivono le modalità con cui un computer o un essere umano possa eseguire un'azione, un compito o una procedura oppure risolvere un problema.

⁽¹⁾ Gruppo di esperti ad alto livello sull'intelligenza artificiale. (2018). *A Definition of AI: Main Capabilities and Disciplines*. Commissione europea. https://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=56341

Gestione algoritmica	Un sistema di gestione del personale in cui vengono utilizzati algoritmi semplici (ossia senza «intelligenza») e tecnologie digitali (per esempio dispositivi per il monitoraggio del lavoratore, computer o software di riconoscimento facciale) per gestire il personale in modo automatico o semi-automatico ⁽²⁾ . Fornisce il mezzo per automatizzare un gran numero di attività di gestione del personale (per esempio la programmazione di orari, l'organizzazione dei turni e il monitoraggio dei lavoratori tramite dispositivi indossabili). La gestione del personale basata sull'IA comporta la <i>simulazione dell'intelligenza</i> necessaria per far fronte alle incertezze (per esempio fornendo risultati diversi sulla base di cambiamenti nell'ambiente di lavoro), mentre la gestione algoritmica è di natura <i>deterministica</i> (ossia fornisce sempre lo stesso risultato a fronte dello stesso input).
Trasparenza algoritmica	La trasparenza algoritmica è il principio secondo il quale i fattori che influiscono sul funzionamento degli algoritmi e sui risultati prodotti da questi ultimi dovrebbero essere visibili o trasparenti per datori di lavoro, decisori e lavoratori, che utilizzano, regolamentano o sono interessate da sistemi che impiegano tali algoritmi. Il coinvolgimento dei rappresentanti del personale è essenziale per rafforzare la fiducia dei lavoratori nei sistemi.
Antropomorfismo	L'attribuzione di emozioni, intenzioni o tratti umani a entità non umane (ad esempio robot).
Automazione	Impiego di sistemi o procedimenti tecnici per consentire a un dispositivo o sistema di svolgere (in tutto o in parte) una funzione che era precedentemente svolta, o avrebbe potuto plausibilmente essere svolta (in tutto o in parte), da un essere umano ⁽³⁾ .
Big data	Insiemi di dati caratterizzati dal volume (grandi dimensioni), dalla velocità (in continua crescita) e dalla varietà (forma strutturata o priva di una struttura, come nel caso di testi), che vengono spesso utilizzati da macchine dotate di intelligenza artificiale ⁽⁴⁾ .

⁽²⁾ Mateescu, A. e Nguyen, A. (6 febbraio 2019). *Explainer. Algorithmic management in the workplace*. Data & Society:

<https://datasociety.net/library/explainer-algorithmic-management-in-the-workplace/>.

⁽³⁾ Sulla base di Parasuraman et al., 2000, pag. 287.

⁽⁴⁾ OCSE. (2016). Big data: Bringing competition policy to the digital era . *Background note by the Secretariat*. [https://one.oecd.org/document/DAF/COMP\(2016\)14/en/pdf](https://one.oecd.org/document/DAF/COMP(2016)14/en/pdf)

Telecamere per il monitoraggio delle attività	Ne esistono di due tipi: sistemi di base che si limitano a registrare segnali, che possono essere memorizzati e/o monitorati attivamente; sistemi intelligenti che si avvalgono di algoritmi per interpretare dati, ad esempio relativi all'ambiente e/o ai comportamenti ⁽⁵⁾ .
Software di gestione delle relazioni con i clienti	La gestione dei rapporti con la clientela, o in breve CRM, è un sistema informativo gestionale integrato utilizzato per programmare, pianificare e controllare le attività di vendita e pre-vendita in un'organizzazione. I sistemi CRM comprendono strumenti hardware, software e di collegamento in rete per migliorare la raccolta di informazioni sulla clientela e la comunicazione con i medesimi.
(II) cloud	Il cloud è una rete di server remoti dislocati in tutto il mondo, che sono connessi tra loro e operano come un unico ecosistema. Questi server sono concepiti (progettati) per archiviare e gestire dati, eseguire applicazioni oppure fornire contenuti o servizi (per esempio video in streaming, webmail, software per la produttività dell'ufficio o social media). I file e i dati sono accessibili online da qualsiasi dispositivo connesso a internet.
Cloud computing	Il cloud computing è la disponibilità su richiesta di servizi ospitati in cloud (per esempio l'archiviazione di dati, la potenza di calcolo) forniti a un utente via internet.
Cobot (robot collaborativo)	Categoria di robot concepiti per svolgere attività in collaborazione con i lavoratori in alcuni settori produttivi, in particolar modo in quelli industriali ⁽⁶⁾ .
Compito cognitivo	Attività che richiede una serie di processi mentali per essere portata a termine, come ad esempio l'adozione di decisioni, il riconoscimento di modelli e attività basate sulla voce o sul linguaggio.

⁽⁵⁾ Cocca, P., Marciano, F., e Alberti, M. (2016). Video surveillance systems to enhance occupational safety: A case study. *Safety Science*, 84, 140-148. <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2015.12.005>

Gavrila, D. M. (1999). The visual analysis of human movement: A survey. *Computer Vision and Image Understanding*, 73(1), 82-98. <https://doi.org/10.1006/cviu.1998.0716>

Boult, T. E., Micheals, R. J., Gao, X., ed Eckmann, M. (2001). Into the woods: Visual surveillance of noncooperative and camouflaged targets in complex outdoor settings. *Proceedings of the IEEE*, 89(10), 1382-1402. <https://doi.org/10.1109/5.959337>

Diehl, C. P. (2000). *Toward efficient collaborative classification for distributed video surveillance* (tesi di dottorato, università Carnegie Mellon). <https://www.proquest.com/openview/b89c92184f2b8596c163ae0687cd895f/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>

⁽⁶⁾ International Federation of Robotics. (n.d.). *World Robotics R&D Program*. Consultato il 29 aprile 2022, dal sito <https://ifr.org/r-and-d>

Sicurezza informatica	La protezione delle reti e dei sistemi informatici contro la divulgazione di informazioni, il furto o il danneggiamento di hardware, software o dati elettronici nonché contro l'interruzione o la distorsione dei servizi che forniscono ⁽⁷⁾ .
Analisi dei dati	Un processo con cui si estraggono informazioni e conoscenze dai dati utilizzando tecniche e strumenti statistici o di altro tipo ⁽⁸⁾ .
Distorsione dei dati	La distorsione dei dati si verifica quando questi ultimi contengono sistematicamente determinati tipi di errori per via dei quali alcuni elementi in un insieme di dati hanno un peso maggiore o minore o sono più o meno rappresentati rispetto ad altri. Convinzioni e pregiudizi socioculturali dei programmatori o degli sviluppatori del software possono costituire il motivo per cui i sistemi raccolgono e producono dati distorti.
Apprendimento profondo	Branca dell'apprendimento automatico che utilizza reti neurali (artificiali) per imitare un cervello umano e migliorare le capacità di apprendimento dell'intelligenza artificiale ⁽⁹⁾ .
Deskilling (Dequalificazione)	Perdita delle competenze e delle conoscenze necessarie per eseguire un lavoro a seguito del subentro dell'automazione ⁽¹⁰⁾ .
Piattaforma di lavoro digitale	Un mercato o servizio online che opera su tecnologie digitali (comprese le applicazioni mobili) possedute e/o gestite da un'impresa, facilitando l'incontro tra la domanda e l'offerta di lavoro fornito da un lavoratore della piattaforma. Tra gli esempi di piattaforme si annoverano Uber, Glovo, Wolt e Task Rabbit.
Lavoro su piattaforma digitale	Per lavoro su piattaforma digitale si intende qualsiasi tipo di lavoro retribuito fornito su una piattaforma digitale, attraverso di essa o per sua mediazione, ossia un mercato online che opera su tecnologie digitali e facilita l'incontro tra domanda e offerta di lavoro.

⁽⁷⁾ Schatz, D., Bashroush, R. e Wall, J. (2017). Towards a more representative definition of cyber security. *Journal of Digital Forensics, Security and Law*, 12(2), Article 8. <https://commons.erau.edu/jdfsl/vol12/iss2/8/>

⁽⁸⁾ Gandomi, A., e Haider, M. (2015). Beyond the hype: Big data concepts, methods, and analytics. *International Journal of Information Management*, 35(2), pagg. 137-144. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2014.10.007>

⁽⁹⁾ Goodfellow, I., Bengio, Y., e Courville, A. (2017). *Deep learning*, 1. The MIT Press.

⁽¹⁰⁾ Joh, E. E. (2019). The Consequences of Automating and Deskilling the Police. *UCLA Law Review Discourse*, 67, 133.

Esoscheletri	Gli esoscheletri sono dispositivi indossabili che modificano le forze interne o esterne che agiscono sul corpo e, pertanto, potenziano o coadiuvano la forza dell'utente. Per i lavoratori che indossano esoscheletri professionali (sia attivi sia passivi) è possibile individuare diversi scenari di rischio relativi al loro uso prolungato ⁽¹¹⁾ .
Gamification	La gamification (o ludicizzazione) indica l'applicazione di idee e concetti tratti dai giochi, quali ad esempio premi per traguardi raggiunti, nei processi e nell'ambiente di lavoro per spingere il lavoratore ad adottare i comportamenti desiderati dal datore di lavoro al fine di migliorare, in ultima analisi, l'efficienza e la produttività ⁽¹²⁾ . La ludicizzazione può promuovere la collaborazione e l'interazione fra team, ridurre lo stress e migliorare il grado di soddisfazione generale dei dipendenti sul luogo di lavoro ⁽¹³⁾ .
Approccio basato sul controllo umano	Secondo l'approccio alla trasformazione digitale basato sul controllo umano, l'intelligenza artificiale e le tecnologie digitali assistono, ma non sostituiscono il controllo umano e le decisioni o le informazioni, la consultazione e la partecipazione del personale. Incentrando sull'essere umano la progettazione, lo sviluppo e l'utilizzo di sistemi digitali, questi ultimi possono essere impiegati per coadiuvare i dipendenti, lasciando nel contempo che sia l'essere umano a esercitare il controllo.
Interazione uomo-robot	L'interazione uomo-robot è lo studio delle interazioni tra le persone (utenti) e i robot. Si tratta di un campo multidisciplinare, con contributi provenienti da ambiti come l'interazione tra uomo e computer, l'intelligenza artificiale, la robotica, il riconoscimento vocale e le scienze sociali (psicologia, ingegneria cognitiva, antropologia e fattori umani).
Robot industriale	Un robot industriale è un manipolatore multifunzionale riprogrammabile, controllato automaticamente, con almeno tre assi programmabili, che può essere fisso o mobile ⁽¹⁴⁾ .

⁽¹¹⁾ EU-OSHA (2021). Esoscheletri occupazionali: dispositivi indossabili robotici e prevenzione dei disturbi muscolo-scheletrici lavoro-correlati sul posto di lavoro del futuro.
<https://osha.europa.eu/en/publications/occupational-exoskeletons-wearable-robotic-devices-and-preventing-work-related>

⁽¹²⁾ Savignac, E., (2019). La gamification du travail: L'ordre du jeu. ISTE Group.

⁽¹³⁾ Makanawala, P., Godara J., Goldwasser E., & Le, H. (2013). Applying gamification in customer service application to improve agents' efficiency and satisfaction. In A. Marcus (Ed.), *Design, user experience, and usability. Health, learning, playing, cultural, and cross-cultural user experience*. Lecture Notes in Computer Science (8013). Springer.

⁽¹⁴⁾ ISO 8373:2012 Robots and robotic devices. Disponibile al seguente indirizzo:
<https://www.iso.org/standard/55890.html>

Internet delle cose (IoT)	L'IoT è un sistema cyber-fisico in cui le informazioni acquisite vengono inoltrate, via internet, ai computer per raccogliere dati sui processi produttivi e lavorativi e analizzare tali dati con una granularità senza precedenti ⁽¹⁵⁾ . Ciò comporta la creazione, da parte dell'uomo, di un «mondo ubiquo» in cui tutti i dispositivi [...] saranno pienamente collegati in rete» ⁽¹⁶⁾ . L'IoT ridefinisce la nostra interazione con il mondo fisico tramite dispositivi interconnessi su una piattaforma (per esempio il cloud), che svolgono funzioni in modo adattivo, sulla base di dati e programmi ⁽¹⁷⁾ .
Cinematica	Branca della fisica, sviluppata nell'ambito della meccanica classica, che descrive il moto geometricamente possibile di punti, corpi (oggetti) e sistemi di corpi (gruppi di oggetti) senza considerare le forze coinvolte (ossia le cause e gli effetti del moto).
Apprendimento automatico	L'apprendimento automatico è una branca dell'intelligenza artificiale che si occupa del modo in cui i computer possono imparare dai dati, crescere e migliorare autonomamente sulla base di questi ultimi senza l'intervento umano ⁽¹⁸⁾ .
Nuovi sistemi di monitoraggio della sicurezza e della salute sul lavoro (SSL)	I nuovi sistemi di monitoraggio della SSL si avvalgono della tecnologia digitale per acquisire e analizzare dati dai lavoratori e dall'ambiente di lavoro al fine di individuare pericoli, valutare rischi, prevenire e/o ridurre al minimo i danni e promuovere la SSL.
<i>People analytics o workforce analytics</i>	Applicazione della gestione del personale basata sull'IA, impiegata per sostenere il processo decisionale relativo ad aspetti della gestione delle risorse umane, che si avvale di dati e strumenti digitali per misurare, registrare e comprendere le prestazioni dei dipendenti ⁽¹⁹⁾ .
Compito fisico	Compito che richiede uno o più atti fisici per essere completato.

⁽¹⁵⁾ Fondazione europea per il miglioramento delle condizioni di vita e di lavoro (2018). *Game changing technologies: Exploring the impact on production processes and work*. https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/fomeef18001en.pdf

⁽¹⁶⁾ EU-OSHA – Agenzia europea per la sicurezza e la salute sul lavoro, *Il futuro del lavoro: la robotica*, 2015. Disponibile al seguente indirizzo: <https://osha.europa.eu/sites/default/files/Robotics%20discussion%20paper.pdf>

⁽¹⁷⁾ Gruppo della Banca mondiale. (2017). *Internet of things. The new government to business platform. A review of opportunities, practices, and challenges*. <https://openknowledge.worldbank.org/bitstream/handle/10986/28661/120876.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

⁽¹⁸⁾ Sharma, N., Sharma, R. e Jindal, N. (2021). Machine learning and deep learning applications-A vision. *Global Transitions Proceedings*, 2(1), 24-28. <https://doi.org/10.1016/j.gltp.2021.01.004>.

⁽¹⁹⁾ Collins, L., Fineman, D. R. e Tshuchica, A. (2017). *People analytics: Recalculating the route*. Deloitte Insights. <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/focus/human-capital-trends/2017/people-analytics-in-hr.html>, pag. 98.

Identificazione a radiofrequenza (RFID)	Per RFID si intende «una tecnologia dei sensori senza fili, basata sul rilevamento di segnali elettromagnetici [che] comprende tre componenti: un'antenna o un avvolgimento, un ricetrasmittitore (con decodificatore) e un trasponditore (RF tag). [...] L'antenna emette segnali radio affinché il tag possa essere attivato e i dati vengano letti e scritti sul tag stesso» (20).
Lavoro a distanza	Per lavoro a distanza si intende qualsiasi tipo di accordo di lavoro per lavorare da casa o, più in generale, lontano dai locali del datore di lavoro o in una postazione fissa. In tale contesto l'accento è posto sul lavoro a distanza reso possibile dalle tecnologie digitali (ad esempio personal computer, smartphone, laptop, pacchetti software e internet).
Reskilling (Riqualificazione)	Processo di acquisizione/apprendimento di nuove competenze.
Decisioni semi-automatizzate e totalmente automatizzate	Il processo decisionale semi-automatizzato consiste in decisioni umane corroborate da risultati di algoritmi informatici automatizzati (con o senza integrazione dell'IA), mentre il processo decisionale totalmente automatizzato comporta l'adozione di decisioni in piena autonomia da parte di algoritmi informatici (21).
Sistemi digitali intelligenti	Espressione generica per indicare sistemi digitali di monitoraggio e miglioramento della sicurezza e della salute dei lavoratori, comprendenti ad esempio i dispositivi di protezione individuale (DPI) intelligenti (che possono individuare livelli di gas, tossine, inquinamento acustico e temperature ad alto rischio), dispositivi indossabili (in grado di interagire con i lavoratori, con sensori che possono essere incorporati in elmetti protettivi o in occhiali di sicurezza), sistemi mobili o statici che si avvalgono di videocamere e sensori (ad esempio droni che raggiungono e monitorano efficacemente aree pericolose di cantieri, evitando di mettere in pericolo le persone nelle industrie estrattive e dell'edilizia).
Dispositivi di protezione individuale (DPI) intelligenti	I DPI intelligenti rappresentano il livello di protezione più avanzato contro i pericoli per i lavoratori e vengono impiegati quando non è possibile ovviare a detti pericoli o i relativi rischi non possono essere ulteriormente attenuati da misure collettive o organizzative, da progetti ingegneristici o pratiche di manutenzione; combinano indumenti tradizionali con parti intelligenti quali «sensori, rilevatori, moduli di trasferimento dei dati, batterie, cavi» (22).

(20) Domdouzis, K., Kumar, B. e Anumba, C. (2007). Radio-frequency identification (RFID) applications: A brief introduction. *Advanced Engineering Informatics*, 21(4), 350-355. <https://doi.org/10.1016/j.aei.2006.09.001>

(21) Deobald, U. L., Busch, T., Schank, C., Weibel, A., Schafheitle, S., Wildhaber, I. e Kasper, G. (2019). The challenges of algorithm-based HR decision-making for personal integrity. *Journal of Business Ethics*, 160(2), 377-392. <https://doi.org/10.1007/s10551-019-04204-w>.

(22) EU-OSHA – Agenzia per la sicurezza e la salute sul lavoro, *Smart personal protective equipment: Intelligent protection for the future*, 2020. Disponibile al seguente indirizzo: https://osha.europa.eu/sites/default/files/Smart_personal_protective_equipment_intelligent_protection_of_the_future.pdf

Fiducia	La fiducia può essere definita come la sensazione che un agente [la tecnologia dell'automazione, ossia la robotica avanzata] aiuterà l'interessato a conseguire il suo obiettivo in una situazione caratterizzata da incertezza e vulnerabilità ⁽²³⁾ .
Sistema aereo senza pilota (UAS)	Gli UAS (Unmanned Aerial System) sono «composti dalla cellula del veicolo e dall'alimentazione, dai sensori del veicolo, dall'operatore remoto, da un computer di bordo e dagli attuatori del veicolo. I sensori acquisiscono informazioni sull'ambiente circostante e gli attuatori consentono al veicolo di muoversi. L'operatore può ricevere informazioni guardando direttamente il veicolo ("linea di vista") o guardando un video trasmesso dal veicolo ("visuale in prima persona")» ⁽²⁴⁾ .
Miglioramento del livello delle competenze	Processo di acquisizione/insegnamento di ulteriori competenze.
Realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR)	La VR è uno scenario generato da un computer che simula un'esperienza del mondo reale, mentre l'AR combina esperienze del mondo reale e contenuti generati da un computer ⁽²⁵⁾ . L'AR può essere definita come una tecnologia «immersiva», che sfuma i confini tra la realtà e il mondo virtuale, migliorando l'interazione dell'utente con l'ambiente ⁽²⁶⁾ . In pratica, gli utenti dell'AR puntano i loro dispositivi (smartphone, prodotti indossabili ecc.) verso un'immagine specifica, che viene acquisita ed elaborata per creare proiezioni (bidimensionali o tridimensionali) con cui l'utente può interagire ⁽²⁷⁾ .

⁽²³⁾ Lee, J. D. e See, K. A. (2004). Trust in automation: Designing for appropriate reliance. *Human Factors*, 46(1), pagg. 50-80. https://doi.org/10.1518/hfes.46.1.50_30392

⁽²⁴⁾ Howard, J., Murashov, V., e Branche, C.M. (2017). Unmanned aerial vehicles in construction and worker safety. *American Journal of Industrial Medicine*, 61(1), 3-10. <https://doi.org/10.1002/ajim.22782>

⁽²⁵⁾ Eurofound. (2021). *Digitisation in the workplace*. Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea. <https://www.eurofound.europa.eu/publications/report/2021/digitisation-in-the-workplace>

⁽²⁶⁾ Pierdicca, R., Prist, M., Monteriù, A., Frontoni, E., Ciarapica, F., Bevilacqua, M. e Mazzuto, G. (2020). Augmented reality smart glasses in the workplace: Safety and security in the Fourth Industrial Revolution era. In L. De Paolis e P. Bourdot (Eds), *Augmented reality, virtual reality, and computer graphics*. AVR 2020. Lecture Notes in Computer Science (LNCS), Vol. 12243. Disponibile al seguente indirizzo: https://doi.org/10.1007/978-3-030-58468-9_18

⁽²⁷⁾ Kim, S., Nussbaum, M. A., e Gabbard, J. L. (2016). Augmented reality "smart glasses" in the workplace: Industry perspectives and challenges for worker safety and health. *IIE Transactions on Occupational Ergonomics and Human Factors*, 4(4), pagg. 253-258. <https://doi.org/10.1080/21577323.2016.1214635>

Dispositivi indossabili	Sono dispositivi elettronici dotati di sensori e capacità di calcolo (per esempio orologi intelligenti, occhiali per dati o altri dispositivi con tag o sensori incorporati), che si possono disporre su diverse parti del corpo per acquisire dati da inserire in sistemi digitali a scopi di elaborazione. Si possono impiegare per analizzare dati fisiologici e psicologici quali sensazioni, sonno, movimenti, frequenza del battito cardiaco, temperatura corporea e pressione arteriosa, mediante applicazioni installate sul dispositivo stesso o su dispositivi esterni, quali smartphone connessi al cloud.
Monitoraggio del personale	La pratica di acquisire informazioni sui dipendenti, quali ad esempio la loro postazione, il grado di benessere sul luogo di lavoro e il compito che stanno svolgendo al fine di seguirne le prestazioni e il rispetto delle politiche aziendali, identificando nel contempo i problemi per la salute o i rischi per la sicurezza. È stato riferito che il monitoraggio del personale comporta una violazione della legislazione in materia di protezione dei dati e dei diritti personali dei lavoratori e può causare stress e problemi di salute mentale ⁽²⁸⁾ .
Sorveglianza del personale	Tracciamento dei dipendenti più invasivo, che si estende al di là del lavoro e comprende attività come il tracciamento dei messaggi sui social media e dei diversi siti web visitati ⁽²⁹⁾ per raccogliere quante più informazioni possibili sui dipendenti ⁽³⁰⁾ . Le pratiche di sorveglianza del personale possono violare la legislazione in materia di protezione dei dati e dei diritti personali dei lavoratori e possono causare stress e problemi di salute mentale.

⁽²⁸⁾ Eurofound. (2020). *Working conditions. Employee monitoring and surveillance: The challenges of digitalisation*. Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea.

https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef20008en.pdf Agenzia europea per la sicurezza e la salute sul lavoro (EU-OSHA), (2017). Monitoring Technology: The 21st century's pursuit of well-being? <https://oshwiki.osha.europa.eu/en/themes/monitoring-technology-21st-centurys-pursuit-wellbeing>

⁽²⁹⁾ Eurofound. (2020). *Working conditions. Employee monitoring and surveillance: The challenges of digitalisation*. Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea.

https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef20008en.pdf.

⁽³⁰⁾ Edwards, L., Martin, L., e Henderson, T. (2018). Employee surveillance: The road to surveillance is paved with good intentions. *SSRN Electronic Journal*.

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3234382 https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3234382