

Toegangscontrole USC Leiden

De toegangscontrole bij het Universitair Sportcentrum gaat via een vingerscan.

De vingerscan heeft als voordeel dat je nooit meer je sportkaart kan vergeten, kwijtraken of dat hij gestolen worden. Ook tijdens het fitnessen hoef je geen kaart mee te nemen en bij je te houden.

Het USC Leiden is niet het enige universitaire sportcentrum dat dit systeem gebruikt. Ook het sportcentrum van de UvA, de RUG, Tilburg University, de VU, de Universiteit Twente en de fitness in het sportcentrum van de TU Delft gebruiken de vingerscanner van dezelfde leverancier (DMS van Delcom).

Als er gesproken wordt over privacy en biometrie moet men direct kijken over wat voor systeem men praat. Bij de systemen van de overheid (politie, paspoort et cetera) wordt er uitgegaan van een systeem waarbij men plaatjes opslaat (Afis systemen). Deze systemen kunnen als zij in verkeerde handen vallen of verkeerd gebruikt worden wel de privacy van mensen schenden.

De commerciële systemen, zoals DMS[®] gebruiken een algoritme en zijn niet te herleiden tot een echte afdruk. Deze systemen worden gebruikt in het bedrijfsleven voor bijvoorbeeld; tijd, toegang en aanwezigheidssystemen. Maar ook in de zorg als patiënten herkenning, bij scholen voor examenregistratie, abonnementen voor zonnepanelen, toegang tot serverruimtes et cetera.

DMS[®] scant een vingerafdruk, dit plaatje wordt in de scanner al omgevormd tot een template. Deze template is de uitkomst van een algoritme en bestaat uit een cijfer van 364 posities. Naast dat het algoritme gepatenteerd is, is het ook nog eens beveiligd met encryptie (aes256, de hoogste vorm van encryptie).

Zelfs al zou de code gekraakt worden, dan nog moet men het algoritme kraken. En zelfs al zou het algoritme gekraakt worden dan nog is het onmogelijk om van de opgeslagen uitkomst een originele afdruk te maken.

Het is dus onmogelijk om van een opgeslagen template van DMS[®] een plaatje te maken van een vingerafdruk die men daarna kan vergelijken met een andere database of aangetroffen plaatje.