

VR Banking App: Vereinfachtes Login mit Gerätebindung

Ab 14. September 2019 gelten neue Regelungen der Zahlungsdienstrichtlinie PSD2. Wichtigste Änderung: Mindestens alle 90 Tage müssen Sie eine TAN für den Login verwenden.

Bei der Erstanmeldung wird eine Gerätebindung automatisch hergestellt. Danach profitieren Sie vom einfachen Login bei der VR-BankingApp ohne TAN.

Wir zeigen Ihnen die Registrierung Schritt für Schritt.

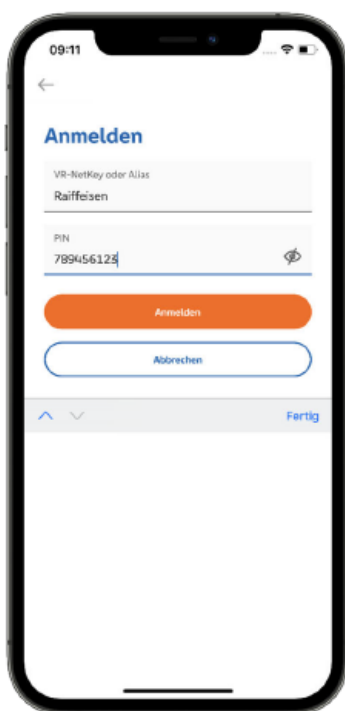
Gerätebindung

Was ist die Gerätebindung?

Bei der Gerätebindung verknüpfen Sie Ihre VR Banking App eindeutig mit Ihrem VR NetKey. Diese Bindung wird in unseren Systemen registriert.

Ersteinrichtung

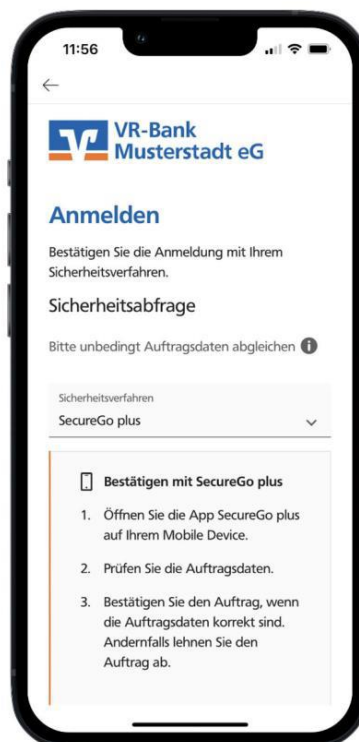
Ab der App-Version 4.9.1 wird die Gerätebindung bei der Ersteinrichtung obligatorisch im Hintergrund durchgeführt.



Geben Sie Ihren VR-Netkey und Ihre PIN ein und wählen Sie „Anmelden“.

Es ist eine TAN-Eingabe oder Direktfreigabe in VR SecureGo plus notwendig.

Es erfolgt ein automatischer Absprung in die App VR-Secure Go Plus, wenn diese App eingerichtet ist.





Die Geräteregistrierung wird in den Einstellungen der VR Banking App mit einer App-ID neben der Versionsnummer angezeigt.

Gerätebindung bei Bestandskunden

Bestandskunden ohne Gerätebindung bekommen diese Meldung angezeigt.



Ohne die erneute Eingabe von VR-NetKey und PIN sowie der Bestätigung durch ein TAN-Verfahren ist kein Login möglich.

Nachträgliche Gerätebindung herstellen zum Beispiel bei bereits installierter VR Banking App



Rufen Sie in den Einstellungen die Funktion „Gerät registrieren“ auf.

Auch bei bereits erfolgter Anmeldung in der VR Banking App muss sich der Kunde erneut mit VR-Netkey und PIN anmelden.

Danach verläuft die Registrierung für die Gerätebindung wie bei der Ersteinrichtung der VR Banking App, siehe Seite 2.

Ablauf der Gerätebindung

Die Gerätebindung läuft nach 90 Inaktivität ab. Gibt es innerhalb von 90 Tagen keine Anmeldung in der VR Banking App, muss die Gerätebindung wieder vom Kunden mittels eines zweiten Faktors (TAN-Verfahren) hergestellt werden.