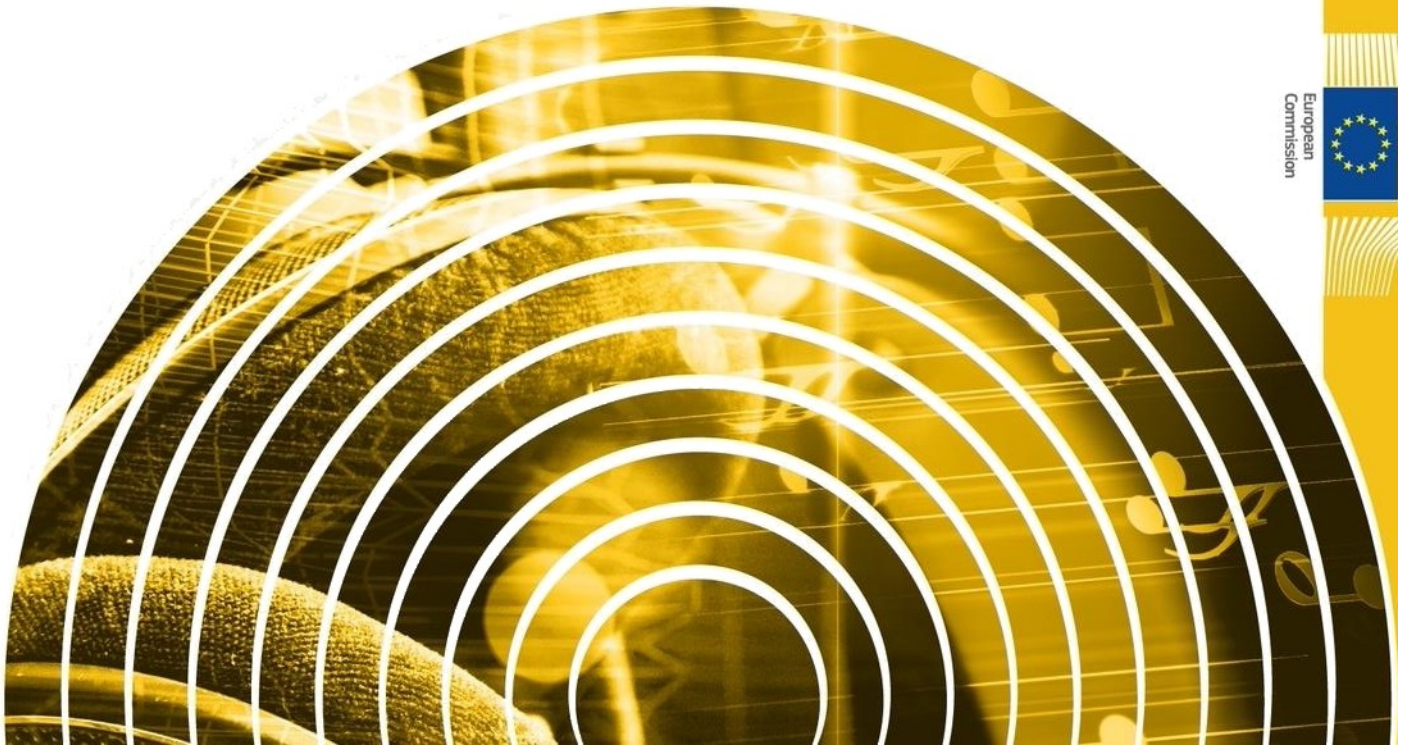
Deposito online blindato ond MUSense sito web istituzionale(PR2)



Indice dei contenuti

Contribuenti 3
Breve introduzione 4
1. Il logo 5
2. Il sito web di MUSense 6
a. Ricerca in Internet sulla struttura del sito web 6
b. Denominazione dei menu del sito web 6
c. Specifiche tecniche del sito web e del Repository 7
d. Implementazione del sito web 8
3. Il repository MUSense 9
4. Ruoli e autorizzazioni del Repository online 10
1. Ruoli in un archivio online 10
A. Amministratore (Admin) 10
B. Responsabile dei contenuti 10
C. Collaboratore/Creatore 11
D. Spettatore/Ricercatore 11
E. Moderatore 11
2. Permessi e controllo degli accessi 12
3. Esempio di struttura dei permessi 12
4. Considerazioni etiche nella gestione di ruoli e autorizzazioni 12
5. Amministrazione del repository MUSense: I ruoli delle istituzioni partner di MUSense 14
A. Amministratore (Admin): 14
B. Content Manager: 14
C. Collaboratore/Creatore 14
E. Moderatore: 14
6. Condizioni d'uso del Repository online MUSENSE 15
1. Accettazione dei termini 15
2. Idoneità dell'utente 15
3. Account utente 15
4. Utilizzo della piattaforma 15
5. Proprietà dei contenuti e licenze 16
6. Protezione dei dati e privacy 16
7. Restrizioni sui contenuti 16
8. Cessazione e sospensione dell'accesso 16
9. Esclusioni di responsabilità e limitazioni di responsabilità 17
10. Indennizzo 17
11. Legge applicabile 17
12. Modifiche alle Condizioni d'uso 17
13. Informazioni di contatto 17
7. T1. L'analisi dello stato dell'arte mira a individuare tutte le metodologie disponibili per il supporto agli universitari studi in ambito cyber e a distanza. 18
1. Introduzione 18
2. Studi cibernetici: Metodologie e approcci 18
3. L'apprendimento a distanza: Metodologie e approcci 19
4. Sfide e lacune delle metodologie attuali 20
5. Direzioni future 21
6. Conclusione 21
8. T2: "L'analisi dello stato dell'arte mira a trovare i materiali/strumenti/link disponibili relativi al del corso

modulo e alle linee guida". 22
9. T3: Definizione di un'architettura tassonomica per la classificazione dei materiali incentrata principalmente sull'identificazione dei dispositivi informatici, delle categorie musicali e della tipologia di pubblico....26
Background del progetto e piattaforme esistenti 26
Requisiti di progettazione e struttura dei contenuti 27
Architettura della tassonomia del repository MUSense 28
Possibilità di ricerca e riferimenti incrociati....29
Altri menu del repository MUSense....30
10. T4: "Esplorare le leggi relative al copyright e alla protezione dei dati, nonché le licenze e i termini di utilizzo; requisiti etici per garantire il rispetto del legislatore sulla condivisione dei materiali". 32
1. Legge sul diritto d'autore....32
A. Nozioni di base sul diritto d'autore 32
B. Fair Use e Fair Dealing....32
C. Licenze e permessi....32
D. Violazione e applicazione della legge....33
2. Leggi sulla protezione dei dati 33
A. GDPR (Regolamento generale sulla protezione dei dati)....33
B. CCPA (Legge sulla privacy dei consumatori della California) 33
C. Altre leggi regionali 33
3. Licenze e condizioni d'uso....34
A. Contenuto della licenza....34
B. Condizioni di utilizzo delle piattaforme 34
4. Etica nella condivisione dei materiali....34
A. Rispetto del copyright....34
B. Etica della protezione dei dati 34
C. Fornire informazioni chiare sulle licenze 35
D. Educazione degli utenti 35
5. Requisiti etici per garantire il rispetto della legislazione....35
11. T5. Aggiornamento costante dei materiali inseriti nel repository e nel sito web, anche in considerazione degli output raggiunti durante l'esecuzione dei PR....36

Contribuenti

Università Ionica
Ioannis Toulis Ioannis
Deligiannis
Andreas Giannakoulopoulos Minas
Emmanouil
Naoum Mylonas Minas
Pergantis

Conservatorio di Musica Alessandro Scarlatti Palermo
Giuseppe Vasapolli
Giuseppe Rapisarda
Fabio Correnti Raffaele
Longo

Università di Yaşar
Paolo Susanni Yasin
Özarslan Payam
Susanni Efsa Sabit

Koninklijk Conservatorium di Bruxelles
Nuno Cernadas

Accademia di musica di Malmö
Peter Spissky Sara
Wilen Dragan Buvac

(AEC) ***Associazione europea dei Conservatori, delle Accademie di musica e delle Scuole di musica***
Sara Primiterra

Breve introduzione

Questo rapporto presenta i risultati e le realizzazioni del Progetto Risultato 2 (PR2) del progetto MUSense, che si concentra sul miglioramento della visibilità e dell'accessibilità delle risorse e dei risultati del progetto. Nell'ambito di questo sforzo, sono stati compiuti passi significativi per stabilire una forte presenza online attraverso la creazione di un logo unico del progetto, lo sviluppo di un sito web informativo e il lancio di un archivio online per condividere i risultati della ricerca, i set di dati e i materiali correlati.

Il logo del progetto funge da rappresentazione visiva di MUSense, simboleggiando la missione e gli obiettivi del progetto in modo chiaro e accattivante. Il sito web di MUSense è stato progettato per fornire una piattaforma di facile utilizzo dove le parti interessate, i ricercatori e il pubblico possono accedere a informazioni aggiornate sui progressi del progetto, sui prossimi eventi e sui principali risultati ottenuti.

Inoltre, è stato creato un archivio online per garantire che i risultati del progetto siano facilmente accessibili a un pubblico più ampio. Questo archivio contiene tutti i dati rilevanti del progetto, le pubblicazioni e altri materiali essenziali, favorendo la collaborazione e la trasparenza all'interno della comunità di ricerca.

1. Il logo

La prima azione intrapresa all'inizio del progetto è stata la creazione di un logo necessario affinché il sito web del progetto, il repository ma anche tutti i documenti del progetto acquisissero un "marchio visivo".

Per questo motivo, sono state sviluppate 5 proposte di logo, in modo che il team di MUSense potesse scegliere quella più adatta all'estetica, agli obiettivi e ai contenuti del progetto:

Proposta di logo n. 1:

Proposta di logo n. 2:

Proposta di logo n. 3:

Proposta di logo n. 4:

Proposta di logo n. 5:

Dopo un "referendum" tra i partner del progetto, è stato deciso di adottare la proposta di logo No5. Da allora la proposta di logo n. 5 è stata aggiunta al sito web, al repository e a tutti i documenti rilevanti del progetto fino alla sua conclusione.

2. Il sito web di MUSense

Il primo passo per lo sviluppo del sito web MUSense è stato quello di prenotare e acquistare un nome di dominio. Il nome di dominio scelto dai partner del progetto è stato: https://musense.eu/.

Successivamente, il team di progetto dell'Università Ionica, responsabile dello sviluppo del sito web, ha prenotato il nome del dominio e ha iniziato a strutturare il sito.

Le fasi di sviluppo che si è deciso di intraprendere sono le seguenti:

a. Ricerca in Internet sulla struttura del sito web

b. Denominazione dei menu del sito web

c. Specifiche tecniche del sito web e del Repository

d. Implementazione del sito web

a. Ricerca in Internet sulla struttura del sito web

Il team di sviluppo del sito web ha svolto un'approfondita ricerca su Internet per farsi un'idea generale delle possibili strutture e layout del sito. Il principale punto di interesse sono stati i siti web di altri progetti UE o domini con contenuti rilevanti.

b. Denominazione dei menu del sito web

Mettendo insieme tutte le proposte, i Project Partner e il team di sviluppo del sito web hanno deciso quali menu aggiungere:

Menù del sito web MUSENSO:

- Progetto

Descrizione del progetto MUSense

- Partner

Istituzioni partner Nomi ufficiali, loghi e link ai siti web istituzionali

- Risultati

Risultati del progetto MUSense

- Repository

Collegamento al repository MUSense

- Attività

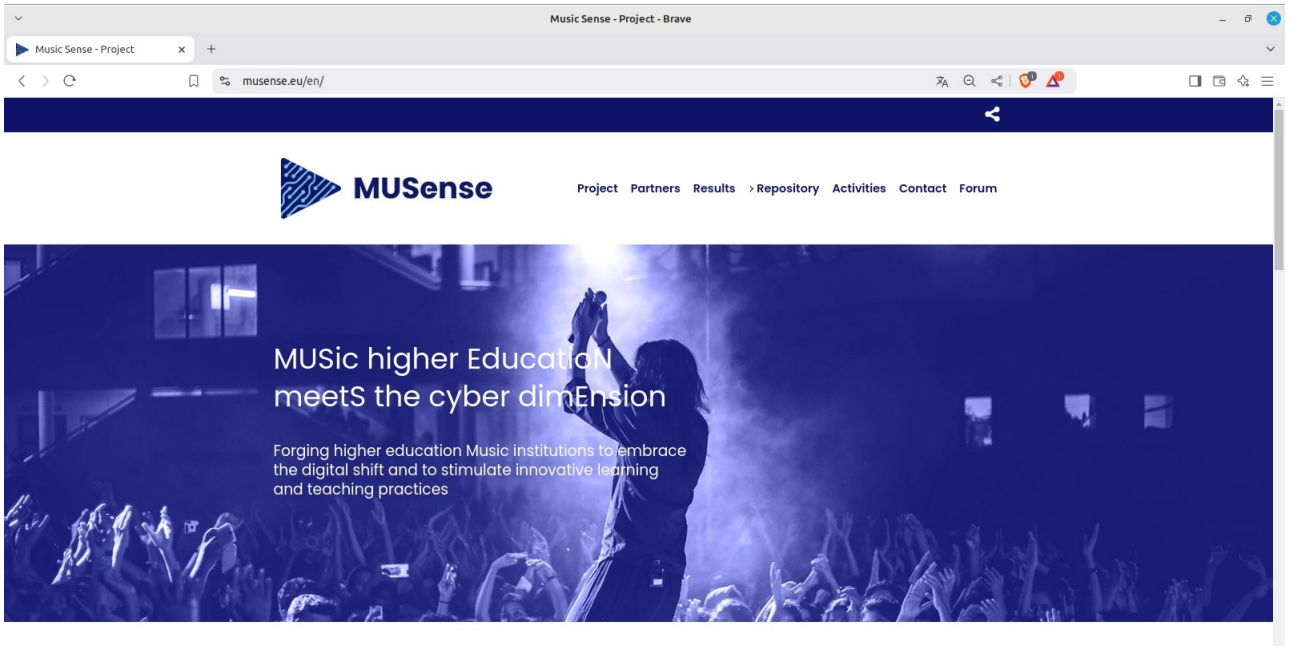
Informazioni su tutte le attività del Progetto MUSense

- Contatto

Un tipico modulo online per contattare il Coordinatore generale del Progetto MUSense (Conservatorio di Musica Alessandro Scarlatti di Palermo)

- Forum

Un link diretto al forum del Repository MUSense



(Schermata della pagina principale di MUSense)

c. Specifiche tecniche del sito web e del Repository

Il portale informativo e il repository MUSense utilizzano un'infrastruttura che punta alla stabilità e alla sicurezza. Il back end del sistema è basato su un tradizionale stack software LAMP che utilizza la distribuzione Debian del sistema operativo Linux, il software web server Apache, il sistema di gestione di database relazionali MariaDB e il linguaggio di scripting lato server PHP. Il sito web MUSense e il repository online sono stati realizzati su misura per rispondere alle esigenze didattiche e di ricerca del progetto. L'applicazione web utilizza l'ultima versione del linguaggio di scripting lato server PHP sul lato posteriore, mentre fa uso di tecnologie standard HTML, CSS e JS sul lato anteriore. L'uso di tecnologie consolidate garantisce la massima compatibilità con una vasta gamma di dispositivi, sfruttando al tempo stesso i costanti aggiornamenti di sicurezza e prestazioni offerti dalle tecnologie più diffuse.

L'insieme del software della piattaforma viene eseguito su un server privato dedicato nell'infrastruttura dell'Università Ionica, consentendo prestazioni elevate e un ambiente di distribuzione stabile. L'infrastruttura hardware si basa su più core di processore e su un'elevata quantità di memoria e di altre risorse, assicurando le prestazioni della piattaforma anche in condizioni di carico potenzialmente elevato. Tutte le comunicazioni tra utenti, visitatori, amministratori e gestori di contenuti sia con il repository che con il portale informativo si avvalgono del protocollo di trasferimento sicuro HTTPS, che utilizza la crittografia end-to-end tramite certificati SSL/TLS, garantendo così la privacy e la sicurezza di tutte le parti coinvolte. Inoltre, il sistema aderisce agli standard del Regolamento generale sulla protezione dei dati dell'Unione Europea.

Unione Europea, migliorando ulteriormente la privacy degli utenti. Infine, sia il sito web che il repository aderiscono agli standard di accessibilità WCAG2.0 a livello AAA, garantendo che tutti i contenuti siano correttamente accessibili a tutte le parti interessate.

Per promuovere il progetto e i suoi risultati e massimizzare la reperibilità dei contenuti dell'archivio digitale online, la piattaforma MUSense si avvale di tecniche avanzate di Search Engine Optimization. Per ogni elemento il sistema genera automaticamente grafici di dati dinamici utilizzando gli standard OpenGraph e TwitterCards, assicurando che i contenuti della piattaforma possano essere condivisi in modo ottimale attraverso le piattaforme dei social media. Inoltre, il modello di dati strutturati Schema.org viene utilizzato per aumentare la leggibilità automatica e migliorare ulteriormente la diffusione dei contenuti. La combinazione di un'applicazione web realizzata su misura, con un bagaglio tecnologico collaudato e una rigorosa aderenza agli standard internazionali in materia di sicurezza, privacy, accessibilità e SEO porta a una presenza online robusta e sfaccettata, adatta a soddisfare i requisiti del progetto MUSense e a raggiungere il suo scopo.

d. Implementazione del sito web

Il sito web è stato implementato già nelle primissime fasi del progetto per essere pronto ad accogliere i contenuti creati. Durante il periodo di attuazione del progetto, il sito web ha subito una serie di interventi di "messa a punto" per soddisfare al meglio gli obiettivi del progetto.

Il sito web rimarrà in linea per almeno 5 anni dopo il completamento del Progetto MUSense, pronto ad accogliere nuovi contenuti se necessario. Durante questo periodo, il team del progetto dell'Università Ionica sarà responsabile di effettuare gli aggiornamenti necessari (aggiornamenti di sicurezza, ecc.).

3. Il repository MUSense

Il repository di MUSense è stato integrato direttamente nel sito web di MUSense e appare al seguente link: https://musense.eu/en/repo/.

Il processo di sviluppo è stato implementato allo stesso modo del sito web MUSense.

A differenza del sito web, che contiene informazioni generali finalizzate alla divulgazione, il repository vuole essere una comunità di apprendimento per formatori, studenti e altri soggetti interessati, al fine di condividere, discutere e aumentare la qualità delle nuove competenze e dei nuovi metodi. Per questo motivo, nel repository è stato creato anche un forum.

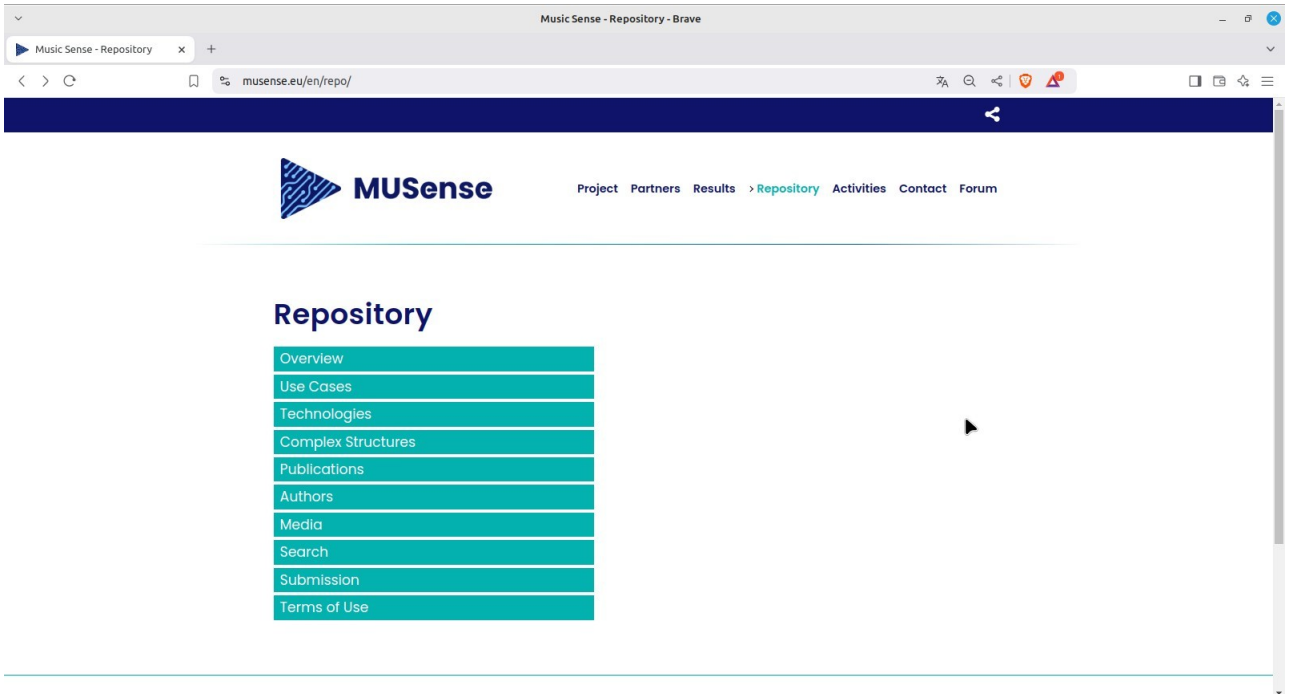
- Ricerca su Internet di possibili strutture

- Tassonomia del deposito T3)

- Impostazione delle specifiche tecniche

- Implementazione del repository

- Implementazione del forum



(Pagina iniziale del repository)

4. Ruoli e autorizzazioni del Repository online

1. Ruoli in un archivio online

A. Amministratore (Admin)

Panoramica dei ruoli: Gli amministratori hanno il massimo livello di controllo e supervisione repository. Gestiscono le impostazioni del sistema, l'accesso degli utenti, la moderazione dei contenuti e la sicurezza.

Responsabilità principali:

Gestione degli utenti: Creare, modificare ed eliminare account utente, assegnare ruoli e gestire l'accesso degli utenti.
Impostazioni di sistema: Configurare le impostazioni della piattaforma, comprese le integrazioni con sistemi esterni (ad esempio, autenticazione, backup, archiviazione dei dati).
Gestione dei contenuti: Approvare o rifiutare il caricamento dei contenuti, gestire i metadati, garantire la conformità alle linee guida del repository (comprese le politiche di copyright e di protezione dei dati).
Controllo degli accessi: Definire e modificare ruoli e autorizzazioni per altri utenti.
Monitoraggio e reportistica: Tracciare l'attività degli utenti, generare report sull'utilizzo del repository e monitorare la conformità ai termini di utilizzo.
Sicurezza e manutenzione: Garantire la sicurezza della piattaforma del repository, gestire le misure di protezione dei dati ed eseguire una manutenzione regolare.

Permessi:

Accesso completo a tutti i contenuti e ai dati.
Possibilità di aggiungere, modificare, cancellare o spostare qualsiasi contenuto.
Impostare o modificare i criteri di accesso, comprese le autorizzazioni per i diversi ruoli.
Configurare le impostazioni del repository, le pianificazioni di backup e integrare gli strumenti.
Visualizzare e generare rapporti a livello di sistema.

B. Responsabile dei contenuti

Panoramica del ruolo: I gestori dei contenuti supervisionano i materiali caricati sul repository, assicurandosi che siano organizzati, categorizzati correttamente e conformi agli standard della piattaforma.

Responsabilità principali:

Revisione dei contenuti: Rivedere e approvare i contenuti inviati dai collaboratori, assicurando la conformità alle leggi sul copyright e alle linee guida del repository.
Categorizzazione dei contenuti: Etichettate e categorizzate i contenuti per facilitarne l'accesso da parte degli utenti.
Curatela dei contenuti: Evidenziare o mettere in evidenza i contenuti di valore per migliorarne la scopribilità. **Gestione dei metadati**: Assicurarsi che i metadati corretti siano allegati ai contenuti per facilitarne la ricerca e il recupero (ad esempio, parole chiave, informazioni sull'autore, date).

Permessi:

Possibilità di modificare, approvare o rifiutare i contenuti
inviati. Modificare o aggiornare i metadati associati ai
contenuti.
Gestire la categorizzazione dei contenuti (tag, temi o aree tematiche).

Visualizzare i contributi degli utenti e le interazioni con i materiali.

C. Collaboratore/Creatore

Panoramica dei ruoli: I collaboratori sono utenti che caricano contenuti nel repository. Possono ricercatori, educatori o altri tipi di creatori di contenuti.

Responsabilità principali:

Invio di contenuti: Caricare e inviare materiali originali al repository, articoli, documenti, set di dati o file multimediali.
Aggiornamento dei contenuti: Modificare o aggiornare i contenuti in base alle necessità, anche correggendo gli errori o aggiungendo nuove versioni.
Licenze: Selezionare la licenza appropriata per i propri materiali (ad esempio, Creative Commons), garantendo il rispetto dei diritti di terzi.

Permessi:

Caricare e modificare i propri contenuti.
Impostare le licenze per i propri contenuti (secondo le linee guida della piattaforma). Visualizzare i propri contenuti e tutti i relativi feedback o commenti. Accedere a rapporti sull'utilizzo dei propri contenuti (ad esempio, visualizzazioni, download).

D. Visualizzatore/Ricercatore

Panoramica dei ruoli: I visualizzatori o ricercatori sono utenti che accedono ai contenuti del repository principalmente per scopi di lettura, ricerca o istruzione.

Responsabilità principali:

Accesso ai contenuti: Sfogliare e cercare i contenuti in base a vari criteri (ad esempio, parole chiave, categorie o autori).
Download: Se consentito, scaricare i materiali per l'uso offline.
Citazione: Utilizzare i materiali nel proprio lavoro, assicurando la corretta attribuzione laddove richiesto.
Feedback/Commenti: Fornire un feedback sul contenuto, se consentito.

Permessi:

Visualizzare e scaricare contenuti disponibili pubblicamente (a seconda delle restrizioni di licenza).
Accedere a determinati set di dati, documenti di ricerca o materiali didattici in base livello di appartenenza o di accesso.
Commentare i contenuti o partecipare alle discussioni se la piattaforma supporta tale interazione.

E. Moderatore

Panoramica del ruolo: I moderatori sono utenti che hanno il permesso di gestire le interazioni all'interno del repository (ad esempio, commenti o discussioni) e di far rispettare gli standard della comunità.

Responsabilità principali:

Moderazione dei contenuti: Esaminare i contenuti inviati dagli utenti per verificarne l'aderenza alle linee guida e assicurarsi che siano appropriati per la piattaforma.

Interazione con la comunità: Monitorare le discussioni e i contenuti generati dagli utenti (commenti, forum) per individuare comportamenti inappropriati o violazioni dei termini.
Segnalazione di violazioni: Segnalare o segnalare i contenuti che violano le politiche o i requisiti legali del repository.

Permessi:

Modificare o eliminare commenti o post del forum inappropriati.
Segnalare il comportamento degli utenti che violano le linee guida della comunità.
Monitorare le interazioni degli utenti con i contenuti (ad esempio, commenti, feedback).
Può avere un accesso limitato alla gestione dei contenuti (ad esempio, rimozione di contenuti dannosi).

2. Permessi e controllo degli accessi

I permessi in un repository devono essere definiti con attenzione per mantenere la sicurezza e l'organizzazione. I livelli di autorizzazione più comuni per la gestione dei contenuti e l'interazione con gli utenti sono:

Leggere: Visualizza il contenuto senza apportare modifiche.
Scrivere: Inviare o modificare i contenuti (caricare, modificare).
Eliminare: Rimuove il contenuto dalla piattaforma.
Amministratore: Accesso completo a tutte le funzioni del repository, compresa la gestione degli utenti, l'approvazione dei contenuti e la configurazione del sistema.
Commento: Lasciare un feedback o interagire con i contenuti senza apportare modifiche permanenti.
Approva/Rifiuta: Consente ai gestori dei contenuti di approvare o rifiutare i contenuti inviati in base alle politiche della piattaforma.

3. Esempio di struttura dei permessi

Ruolo	Accesso ai contenuti	Caricare/ inoltrare contenuti	Modifica del contenuto	Eliminare il contenuto	Gestione degli utenti	Impostazioni di sistema
Amministratore	Tutti i contenuti	Sì	Sì	Sì	Sì	Sì
Responsabile dei contenuti	Contenuto approvato	Sì	Sì	No	No	No
Collaboratore	Contenuto proprio	Sì	Sì (proprio)	Sì (proprio)	No	No
Visualizzatore	Contenuto pubblico	No	No	No	No	No
Moderatore	Tutti contenuto (moderato)	No	No	No	No	No

4. Considerazioni etiche nella gestione di ruoli e autorizzazioni

Quando si impostano ruoli e permessi per un archivio online, considerare i seguenti principi etici per garantire un uso equo e sicuro:

Protezione della privacy: Assicurarsi che solo le persone autorizzate possano accedere ai dati personali o sensibili. Le autorizzazioni devono essere impostate in modo da garantire la conformità alle leggi sulla protezione dei dati (ad esempio, il GDPR).
Accesso equo: Assicurare che i contenuti siano accessibili a tutti gli utenti secondo le politiche e le condizioni di licenza del deposito e che nessun individuo o gruppo sia ingiustamente limitato o discriminato.
Trasparenza: Gli utenti devono essere chiaramente informati sui loro permessi e sulle eventuali limitazioni al loro accesso o alle loro attività all'interno del repository.
Sicurezza: I ruoli e i permessi devono essere utilizzati per ridurre al minimo il rischio di accesso non autorizzato o di attività dannose. Rivedere e regolare regolarmente le autorizzazioni per garantire la sicurezza.

5. Amministrazione del repository MUSense: I ruoli delle istituzioni partner di MUSense

A. Amministratore (Admin):

Università Ionica

B. Responsabile dei contenuti:

1. Università di Lunds
2. Erasmushogeschool Brussel

C. Collaboratore/creatore:

Tutti i partner

E. Moderatore:

1. Erasmushogeschool Brussel
2. Università di Yasar
3. Conservatorio di Musica di Stato "Alessandro Scarlatti" - Palermo

6. Condizioni di utilizzo del Repository online MUSENSE

Data di entrata in vigore: 01/01/2025

Benvenuti nel Repository online di MUSENSE. Le presenti Condizioni d'uso (le "Condizioni") regolano l'utilizzo del nostro sito web, dei servizi e delle risorse disponibili attraverso il nostro repository (la "Piattaforma"). Accedendo o utilizzando la Piattaforma, l'utente accetta di rispettare e di essere vincolato dai presenti Termini. Se non si accettano i presenti Termini, non si deve utilizzare la Piattaforma.

1. Accettazione dei termini

Accedendo o utilizzando la Piattaforma, l'utente riconosce di aver letto, compreso e accettato di essere vincolato dai presenti Termini, nonché da eventuali modifiche future. Se l'utente utilizza la Piattaforma per conto di un'organizzazione, dichiara di avere l'autorità di vincolare l'organizzazione ai presenti Termini.

2. Idoneità dell'utente

La Piattaforma è destinata all'uso da parte di persone che hanno almeno 13 anni. Se l'utente ha meno di 13 anni, non deve accedere o utilizzare la Piattaforma.

3. Account utente

Alcune parti della Piattaforma possono richiedere la creazione di un account. Al momento della registrazione, l'utente accetta di fornire informazioni accurate, aggiornate e complete e di mantenere aggiornati i dati del proprio account. L'utente è responsabile del mantenimento della riservatezza delle credenziali del proprio account e tutte le attività che si svolgono nell'ambito del proprio account. Se si sospetta un accesso non autorizzato al proprio account, l'utente si impegna a comunicarlo immediatamente.

4. Utilizzo della piattaforma

Usi consentiti: L'utente può utilizzare la Piattaforma per:

- Accedere, visualizzare e scaricare materiali e risorse disponibili al pubblico.
- Contribuire a risorse o contenuti educativi in conformità con i termini stabiliti nelle presenti Condizioni.
- Partecipare a discussioni, forum o altri spazi comunitari forniti dalla Piattaforma.

Usi vietati: L'utente non può:

- Violare qualsiasi leggi leggi, regolamenti, o diritti di terzi diritti di terzi, comprese le leggi sul copyright, sulla protezione dei dati o sulla proprietà intellettuale.
- Utilizzare la Piattaforma per scopi illegali, fraudolenti o dannosi, tra cui, a titolo esemplificativo, spamming, phishing o distribuzione di malware.
- Riprodurre, distribuire o mostrare pubblicamente i materiali della Piattaforma senza la debita autorizzazione o in violazione dei presenti Termini o delle licenze applicabili.
- interrompere o interferire con il funzionamento della Piattaforma, o intraprendere qualsiasi attività che possa danneggiare, disattivare o sovraccaricare l'infrastruttura della Piattaforma.

5. Proprietà dei contenuti e licenze

- **Proprietà**: Se non diversamente specificato, il contenuto disponibile sulla Piattaforma (inclusi testi, immagini, video, software e altri materiali) è di proprietà di MUSENSE online Repository o dei suoi licenziatari ed è protetto da copyright e altre leggi sulla proprietà intellettuale.
- **Contenuto generato dall'utente**: Inviando contenuti (come materiali, articoli, risorse o commenti) alla Piattaforma, l'utente:
    - Concedere a MUSENSE online Repository una licenza non esclusiva, esente da royalty e valida in tutto il mondo per l'utilizzo, la visualizzazione e la distribuzione dei contenuti della Piattaforma a scopo educativo, di ricerca e promozionale.
    - Garantire di avere i diritti e i permessi necessari per condividere il contenuto e che il contenuto non viola i diritti di terzi.
- **Licenze dei materiali**: Alcuni materiali presenti sulla Piattaforma possono essere disponibili con licenze specifiche, come le licenze Creative Commons, che ne regolano l'utilizzo, la condivisione o l'adattamento. L'utente accetta di rispettare e conformarsi ai termini di qualsiasi licenza applicabile.

6. Protezione dei dati e della privacy

- **Informativa sulla privacy**: Rispettiamo la vostra privacy e ci impegniamo a proteggere le vostre informazioni personali. Vi invitiamo a consultare la nostra **Informativa sulla privacy**, che spiega come raccogliamo, utilizziamo e proteggiamo i vostri dati.
- **Utilizzo dei dati**: Utilizzando la Piattaforma, l'utente acconsente alla raccolta e al trattamento dei dati personali da parte nostra, come descritto nell'Informativa sulla privacy.
- **Responsabilità dell'utente**: L'utente è responsabile di garantire che tutti i dati che invia o condivide sulla Piattaforma (compresi i dati o i contenuti personali) siano conformi alle leggi applicabili in materia di protezione dei dati.

7. Restrizioni sui contenuti

L'utente accetta di non caricare, pubblicare o condividere alcun contenuto che:

- È illegale, diffamatorio o offensivo.
- Violare la proprietà intellettuale o i diritti di privacy di altri.
- Violare qualsiasi legge o regolamento applicabile.
- È fuorviante o ingannevole.

8. Cessazione e sospensione dell'accesso

Possiamo sospendere o interrompere l'accesso dell'utente alla Piattaforma in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo, anche nel caso in cui l'utente violi i presenti Termini o si impegni in attività che disturbano il funzionamento della Piattaforma. In caso di cessazione, il diritto dell'utente di utilizzare la Piattaforma cesserà immediatamente e l'utente dovrà interrompere qualsiasi utilizzo della Piattaforma.

9. Esclusioni di responsabilità e limitazioni di responsabilità

- **Nessuna garanzia**: La Piattaforma viene fornita "così com'è" e senza alcuna garanzia, espressa o implicita, inclusa, a titolo esemplificativo, l'accuratezza, la completezza o l'affidabilità dei contenuti forniti.
- **Limitazione di responsabilità**: In nessun caso MUSENSE online Repository sarà responsabile per qualsiasi danno diretto, indiretto, incidentale, speciale o consequenziale derivante da o in connessione con l'utilizzo della Piattaforma da parte dell'utente, inclusa qualsiasi perdita di dati, contenuti o profitti.

10. Indennizzo

L'utente accetta di indennizzare, difendere e tenere indenne MUSENSE online Repository, i suoi funzionari, dipendenti, agenti e affiliati da qualsiasi reclamo, perdita, danno, responsabilità e spesa (comprese le spese legali) derivanti dall'uso della Piattaforma o dalla violazione delle presenti Condizioni.

11. Legge applicabile

Le presenti Condizioni sono disciplinate e interpretate in conformità alle leggi della Grecia, senza tener conto dei principi di conflitto di leggi. Qualsiasi controversia derivante o correlata ai presenti Termini sarà soggetta alla giurisdizione esclusiva dei tribunali situati in Grecia.

12. Modifiche alle Condizioni d'uso

Ci riserviamo il diritto di aggiornare o modificare le presenti Condizioni in qualsiasi momento. Eventuali modifiche saranno pubblicate su questa pagina con una data di entrata in vigore aggiornata. Continuando a utilizzare la Piattaforma dopo la pubblicazione di eventuali modifiche, l'utente accetta di essere vincolato ai Termini rivisti.

13. Informazioni di contatto

In caso di domande sui presenti Termini, si prega di contattarci all'indirizzo:

Repository online di MUSENSE
E-mailjtoulis@ionio.gr

7. T1. L'analisi dello stato dell'arte mira a individuare tutte le metodologie disponibili per il supporto agli studi universitari in ambito cyber e a distanza.

1. Introduzione

La trasformazione digitale in corso ha rivoluzionato l'istruzione universitaria, soprattutto nelle aree degli studi informatici e dell'apprendimento a distanza. Poiché le istituzioni si sforzano di fornire un'istruzione di qualità a distanza, è emersa una varietà di metodologie, strumenti e tecnologie per facilitare l'apprendimento efficace e il rendimento accademico. Questa analisi dello stato dell'arte cerca di identificare e valutare le metodologie attualmente utilizzate per supportare gli studi universitari in contesti di cyber-apprendimento e di apprendimento a distanza, concentrandosi sui loro punti di forza, sulle sfide e sulle direzioni future.

2. Studi cibernetici: Metodologie e approcci

I cyber studies comprendono discipline come la cybersecurity, la digital forensics, la data science e l'intelligenza artificiale, con l'obiettivo di fornire agli studenti le competenze e le conoscenze necessarie per affrontare le sfide di un mondo sempre più digitale. Le seguenti metodologie sono comunemente utilizzate negli studi informatici:

- **Apprendimento misto**: L'apprendimento misto combina l'istruzione tradizionale in aula con esperienze di apprendimento online. Questo approccio consente agli studenti di affrontare sia gli aspetti teorici che quelli pratici degli studi informatici, assicurando loro una buona preparazione per il mondo professionale.
    - **Esempio**: Molte università incorporano nei corsi di cybersecurity laboratori e simulazioni del mondo reale, in cui gli studenti possono mettere alla prova le proprie competenze in ambienti controllati.
- **Apprendimento basato su progetti (PBL)**: In questo approccio, gli studenti si impegnano in progetti pratici che simulano scenari reali in ambiti informatici come la sicurezza di rete, l'hacking etico o lo sviluppo di software. Il PBL incoraggia gli studenti a imparare facendo, sviluppando le loro capacità di problem solving e di lavoro di squadra.
    - **Esempio**: Corsi universitari che prevedono la collaborazione a simulazioni di cybersecurity o a competizioni come Capture the Flag (CTF).
- **Laboratori virtuali e simulazioni**: Sono fondamentali per offrire esperienza pratica negli studi informatici, in quanto consentono agli studenti di interagire con sistemi complessi e realistici in un ambiente sicuro e controllato. Gli ambienti virtuali aiutano gli studenti ad esercitarsi senza mettere a rischio i sistemi del mondo reale.
    - **Esempio**: Piattaforme basate sul cloud come AWS Educate o simulazioni di Cyber Range che riproducono attacchi e difese alla sicurezza di rete.
- **Piattaforme di corsi online e MOOC**: I corsi online aperti su larga scala (MOOC) e le piattaforme di corsi online (ad esempio, Coursera, edX, Udacity) offrono corsi flessibili e scalabili.

soluzioni di apprendimento per gli studenti che perseguono lauree in ambito informatico. Queste piattaforme sono spesso caratterizzate da istruttori esperti, moduli interattivi e interazioni tra pari.

Esempio: Corsi di cybersicurezza e scienza dei dati offerti da istituzioni come Stanford, MIT e Università del Maryland tramite piattaforme come Coursera.

Apprendimento collaborativo: Data la natura interdisciplinare degli studi informatici, la collaborazione tra le discipline è fondamentale. Le università hanno adottato sempre più spesso ambienti di apprendimento collaborativo che favoriscono il lavoro di squadra tra studenti provenienti da diversi ambiti, come l'informatica, l'ingegneria e l'economia.

Esempio: Gruppi interuniversitari di intelligence sulle minacce informatiche che consentono agli studenti collaborare per risolvere le sfide della sicurezza informatica.

3. L'apprendimento a distanza: Metodologie e approcci

L'apprendimento a distanza prevede l'erogazione di contenuti didattici a distanza, spesso via Internet. Comprende varie metodologie volte a fornire un'esperienza di apprendimento efficace e coinvolgente agli studenti che non possono frequentare i corsi in sede. Le metodologie chiave per supportare l'apprendimento a distanza nelle università includono:

- **Apprendimento asincrono**: L'apprendimento a distanza asincrono consente agli studenti di accedere ai materiali del corso e di completare i compiti al proprio ritmo, il che lo rende particolarmente vantaggioso per gli studenti che devono gestire impegni di lavoro o familiari.
    - **Esempio**: Lezioni preregistrate, forum di discussione e quiz che gli studenti possono seguire secondo i propri orari.
- **Apprendimento sincrono**: Questo metodo prevede interazioni in tempo reale tra docenti e studenti, spesso utilizzando piattaforme di videoconferenza come Zoom o Microsoft Teams. L'apprendimento sincrono offre opportunità di feedback immediato e coinvolgimento diretto, rendendolo più interattivo rispetto agli approcci asincroni.
    - **Esempio**: Webinar in diretta e orari di ufficio virtuali in cui gli studenti possono porre domande e partecipare a discussioni.
- **Gamification e apprendimento adattivo**: Per aumentare il coinvolgimento e la motivazione, molte università hanno incorporato tecniche di gamification (come badge, punti e classifiche) e sistemi di apprendimento adattivo, che adattano i contenuti ai progressi del singolo studente.
    - **Esempio**: Piattaforme come Duolingo (per l'apprendimento delle lingue) e i quiz adattivi di Coursera che regolano i livelli di difficoltà in base alle prestazioni degli studenti.
- **Sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS)**: un LMS fornisce una piattaforma centralizzata per la gestione dei contenuti dei corsi, il monitoraggio dei progressi degli studenti e la promozione della comunicazione tra docenti e studenti. Piattaforme come Moodle, Blackboard e Canvas sono comunemente utilizzate nell'apprendimento a distanza.
    - **Esempio**: Le università utilizzano questi sistemi per distribuire letture, compiti e voti e per facilitare la comunicazione tra studenti e insegnanti.

- **Apprendimento basato su video**: Le videolezioni e le esercitazioni sono fondamentali nei programmi di apprendimento a distanza. Contenuti video di alta qualità, combinati con elementi interattivi come i quiz, possono migliorare l'apprendimento e la ritenzione.
    - **Esempio**: Piattaforme come Khan Academy e YouTube hanno contribuito in modo significativo alla diffusione dell'apprendimento basato su video per gli studenti a distanza.
- **Realtà virtuale e aumentata (VR/AR)**: Queste tecnologie emergenti vengono integrate nei programmi di formazione a distanza per fornire esperienze coinvolgenti. VR e AR possono aiutare a simulare scenari del mondo reale con cui gli studenti possono confrontarsi, migliorando l'apprendimento in campi come l'ingegneria, l'architettura e la sanità.
    - **Esempio**: Programmi di formazione medica basati sulla VR che consentono agli studenti di praticare interventi chirurgici e procedure a distanza.
- **Sistemi di tutoraggio e supporto basati sull'intelligenza artificiale**: L'intelligenza artificiale è sempre più utilizzata per fornire esperienze di apprendimento personalizzate. I tutor AI possono assistere gli studenti nella risoluzione dei problemi, offrire feedback in tempo reale e persino valutare i compiti.
    - **Esempio**: Piattaforme come Coursera utilizzano l'intelligenza artificiale per offrire raccomandazioni personalizzate in base al comportamento di apprendimento degli studenti.

4. Sfide e lacune nelle metodologie attuali

Nonostante i numerosi progressi nel supportare gli studi universitari nelle prestazioni informatiche e a distanza, ci sono diverse sfide che devono essere affrontate:

- **Accesso e divario digitale**: Non tutti gli studenti hanno lo stesso accesso a Internet, a dispositivi moderni o alle infrastrutture tecnologiche necessarie per l'apprendimento a distanza. Questo divario digitale può creare disparità nelle opportunità di apprendimento.
- **Coinvolgimento e motivazione**: Mantenere gli studenti impegnati in ambienti di apprendimento online e a distanza è una sfida. La mancanza di interazione faccia a faccia può portare a sentimenti di isolamento e a una diminuzione della motivazione.
- **Integrità della valutazione**: Garantire l'integrità delle valutazioni in ambienti di apprendimento online e a distanza può essere difficile, poiché gli studenti possono avere accesso a risorse non autorizzate. Le istituzioni stanno esplorando metodi di verifica più sicuri, come il proctoring a distanza e ambienti d'esame sicuri.
- **Adattamento alle nuove tecnologie**: Molti docenti non sono completamente formati per utilizzare tecnologie emergenti come VR/AR, tutor AI o sistemi LMS avanzati. I programmi di sviluppo professionale sono essenziali per gli insegnanti per rimanere aggiornati.
- **Preoccupazioni per la sicurezza informatica**: Con la crescita del campo degli studi informatici, crescono anche i rischi di minacce informatiche che colpiscono le istituzioni scolastiche. Le università devono aggiornare continuamente le loro misure di sicurezza informatica per proteggere i dati sensibili e le informazioni degli studenti.

5. Direzioni future

In prospettiva, diverse tendenze e direzioni future potrebbero plasmare le metodologie a sostegno degli studi universitari sulle prestazioni informatiche e a distanza:

- **Maggiore utilizzo dell'IA**: l'IA svolgerà un ruolo maggiore nella personalizzazione dell'apprendimento, nell'automazione delle attività amministrative e nell'assistenza in tempo reale agli studenti.
- **Blockchain per le credenziali e la valutazione**: La tecnologia blockchain può essere utilizzata per garantire la sicurezza e la validità delle credenziali accademiche e delle valutazioni, fornendo a studenti e datori di lavoro registrazioni verificate dei risultati ottenuti.
- **Ulteriore integrazione della VR/AR**: man mano che le tecnologie VR/AR diventano più accessibili e convenienti, si prevede un aumento del loro utilizzo in ambienti di apprendimento remoti e informatici, fornendo esperienze di apprendimento immersive e pratiche.
- **Modelli di apprendimento ibridi**: I futuri programmi di formazione a distanza potrebbero adottare sempre più spesso modelli ibridi, che combinano esperienze online, di persona e virtuali per offrire la flessibilità di cui gli studenti hanno bisogno, pur mantenendo il rigore accademico.

6. Conclusione

Gli studi universitari nel campo dell'apprendimento informatico e a distanza si stanno evolvendo rapidamente, guidati dai progressi tecnologici e dalle mutevoli esigenze degli studenti. Le metodologie attualmente disponibili, tra cui l'apprendimento misto, i laboratori virtuali, la gamification e i sistemi di supporto basati sull'intelligenza artificiale, forniscono una solida base per aumentare il coinvolgimento degli studenti, migliorare le prestazioni e promuovere un ambiente di apprendimento dinamico e flessibile. Tuttavia, ci sono sfide che devono essere affrontate, tra cui l'accessibilità, l'integrità della valutazione e la necessità di sviluppare la facoltà. Continuando a innovare e ad adattarsi, le università possono assicurarsi di fornire la migliore istruzione possibile per l'era digitale.

8. T2: "L'analisi dello stato dell'arte mira a trovare i materiali/strumenti/link disponibili relativi al modulo del corso e alle linee guida".

Introduzione

In un ambiente educativo in rapida evoluzione come quello odierno, è essenziale che educatori e studenti abbiano accesso ai materiali, agli strumenti e alle risorse più rilevanti per migliorare i risultati dell'apprendimento. Che si tratti di aule tradizionali o di piattaforme di apprendimento online, gli studenti si affidano a diversi strumenti e materiali per supportare il loro rendimento scolastico. Un'**analisi** completa **dello stato dell'arte** può svolgere un ruolo fondamentale nell'identificare le risorse più efficaci disponibili per specifici moduli e linee guida del corso. Questa analisi non solo aiuta a ottimizzare l'esperienza di apprendimento, ma garantisce anche che gli studenti abbiano accesso agli ultimi progressi della tecnologia e delle pratiche accademiche. L'obiettivo di questo saggio è quello di esaminare i vari materiali, strumenti e link disponibili per supportare i moduli e le linee guida dei corsi, evidenziandone il significato, l'efficacia e il ruolo nell'educazione contemporanea.

Moduli e linee guida del corso: Componenti chiave per il successo

Prima di discutere gli strumenti e i materiali disponibili per supportare i moduli dei corsi, è importante definire cosa comprendono questi moduli e le linee guida. Il **modulo di** un **corso** comprende in genere gli argomenti principali, i sottoargomenti, i risultati dell'apprendimento e le valutazioni che compongono una particolare materia o un corso. **Le linee guida del corso** si riferiscono alle strategie didattiche, ai criteri di valutazione, agli obiettivi di apprendimento e ai metodi di studio raccomandati che forniscono una struttura e una direzione agli studenti durante il loro percorso accademico.

Nel contesto dell'apprendimento online o della formazione digitale, sia i moduli dei corsi che le linee guida devono essere ben strutturati, accessibili e coinvolgenti. È qui che l'integrazione di strumenti e materiali moderni diventa essenziale. Per gli studenti e gli educatori, individuare risorse e piattaforme pertinenti e aggiornate è un passo fondamentale per migliorare la qualità dell'apprendimento e garantire il successo dei risultati del corso.

Materiale disponibile per i moduli del corso

I materiali disponibili per i moduli del corso possono assumere diverse forme, a seconda della disciplina, della struttura del corso e del metodo di erogazione (in presenza, ibrido o online). Questi materiali includono libri di testo, riviste online, risorse multimediali e strumenti interattivi in linea con gli obiettivi del corso. Di seguito sono riportati alcuni dei principali tipi di materiali disponibili a supporto dei moduli del corso.

- **Libri di testo e materiale di lettura online**: I libri di testo tradizionali e le riviste accademiche rimangono fondamentali per la maggior parte dei moduli dei corsi. Tuttavia, in un ambiente di apprendimento sempre più digitale, le università e gli educatori si stanno orientando verso le **risorse educative aperte (OER**) - documenti e media liberamente accessibili e con licenza aperta. Queste includono libri di testo online, documenti di ricerca, articoli e video.

lezioni. Piattaforme come **Google Scholar**, **JSTOR** e **ResearchGate** offrono agli studenti l'accesso alla ricerca accademica, mentre piattaforme OER come **OER Commons** forniscono accesso gratuito a libri di testo e risorse.

Risorse multimediali: Oltre ai materiali di lettura tradizionali, le **risorse multimediali** come video tutorial, podcast, simulazioni interattive e infografiche sono sempre più utilizzate per coinvolgere gli studenti nei diversi moduli del corso. Per esempio, piattaforme come **YouTube**, **Khan Academy** e **Coursera** offrono lezioni video di alta qualità che suddividono argomenti complessi in parti gestibili e digeribili. Questi materiali sono particolarmente utili nelle materie che richiedono un apprendimento visivo o pratico, come l'ingegneria, la biologia o l'arte.

Strumenti interattivi: Strumenti interattivi come quiz, strumenti di autovalutazione e laboratori virtuali consentono agli studenti di mettere in pratica le proprie competenze e di verificare le proprie conoscenze in tempo reale. **Quizlet**, **Kahoot!** e **Socrative** sono ampiamente utilizzati in vari campi per promuovere il coinvolgimento e l'apprendimento attivo. I laboratori virtuali e le simulazioni, come quelli disponibili su piattaforme come **Labster** o **PhET**, offrono agli studenti l'opportunità di condurre esperimenti a distanza, il che è particolarmente prezioso per gli studenti di scienze e ingegneria in ambienti di apprendimento online.

Casi di studio ed esempi reali: Un'altra componente fondamentale del materiale didattico è costituita da **casi di studio** ed **esempi reali** che consentono agli studenti di applicare i concetti teorici a scenari pratici. Risorse come **Harvard Business Review**, **MIT OpenCourseWare** e **Case Centre** consentono di accedere a casi di studio che arricchiscono l'esperienza accademica offrendo agli studenti l'opportunità di risolvere problemi reali.

Strumenti disponibili per supportare le linee guida dei corsi

Mentre i materiali aiutano gli studenti ad apprendere i contenuti di un corso, gli **strumenti** forniscono l'infrastruttura per la gestione, l'erogazione e la valutazione dell'apprendimento. Strumenti efficaci sono parte integrante di un corso di successo, soprattutto negli ambienti di apprendimento online e ibridi. I seguenti strumenti sono comunemente utilizzati per supportare le linee guida del corso e facilitare il processo di apprendimento.

- **Sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS)**: piattaforme come **Moodle**, **Blackboard**, **Canvas** e **Google Classroom** fungono da hub digitale per i materiali del corso, i compiti, i voti e le comunicazioni. Consentono agli insegnanti di creare e organizzare i moduli, distribuire le linee guida del corso e monitorare i progressi degli studenti. Le piattaforme LMS spesso si integrano con strumenti di terze parti e consentono la condivisione continua delle risorse, rendendole essenziali per la realizzazione di corsi sia in presenza che online.

- **Strumenti di collaborazione e comunicazione**: Istruttori e studenti devono comunicare regolarmente e gli strumenti che consentono la collaborazione sono essenziali per mantenere gli studenti impegnati. **Zoom**, **Microsoft Teams** e **Google Meet** sono ampiamente utilizzati per le videoconferenze e le sessioni dal vivo, consentendo agli studenti e agli istruttori di interagire in

tempo reale. Inoltre, piattaforme come **Slack** e **Discord** sono spesso utilizzate per discussioni di gruppo, feedback tra pari e progetti collaborativi, migliorando la comunicazione e il lavoro di squadra sia in ambienti online che ibridi.

- **Strumenti di valutazione**: Per valutare efficacemente i progressi degli studenti, gli insegnanti possono utilizzare diversi **strumenti di valutazione** per allinearsi alle linee guida del corso. Piattaforme come **Turnitin** per il rilevamento dei plagi, **Gradebook** per la gestione dei voti e **Qualtrics** per i sondaggi e la raccolta di feedback sono indispensabili per monitorare le prestazioni degli studenti. Inoltre, gli strumenti di valutazione digitale che incorporano l'intelligenza artificiale e l'apprendimento automatico, come **Smart Sparrow** o **Gradescope**, offrono un feedback personalizzato e automatizzano la valutazione, rendendola più efficiente ed equa.

- **Strumenti di rilevamento del plagio e di citazione**: Per supportare gli studenti nella scrittura accademica, **strumenti di rilevamento del plagio** come **Turnitin** o **Copyscape** assicurano che gli studenti presentino lavori originali, mentre **strumenti di gestione delle citazioni** come **EndNote**, **Zotero** e **Mendeley** aiutano gli studenti ad attribuire correttamente le fonti. Questi strumenti aiutano gli studenti a rispettare gli standard di integrità accademica e a semplificare il processo di citazione.

Link e risorse online

Oltre agli strumenti fisici e digitali, numerosi **collegamenti e piattaforme online** supportano l'erogazione efficace di moduli e linee guida del corso. I siti web educativi, le biblioteche digitali e le banche dati accademiche offrono una grande quantità di conoscenze e risorse sia per gli studenti che per gli insegnanti. Queste risorse fungono da complemento essenziale ai materiali e alle linee guida del corso.

- **Università e piattaforme educative aperte**: Molte università forniscono accesso gratuito a corsi, materiali e moduli online attraverso piattaforme come **MIT OpenCourseWare**, **edX** e **Coursera**. Queste risorse consentono agli studenti di accedere a contenuti di alta qualità, spesso creati da esperti di primo piano nei rispettivi campi. Sono un ottimo complemento al materiale didattico standard e spesso offrono risorse aggiuntive come esercizi pratici, quiz e opzioni di certificazione.

- **Repository e database specifici per le materie**: Per campi accademici specifici, archivi dedicati come **arXiv** per la fisica e la matematica, **PubMed** per le scienze della vita e la medicina e **IEEE Xplore** per l'ingegneria forniscono una grande quantità di articoli, documenti di ricerca e atti di conferenze sottoposti a revisione paritaria. Queste piattaforme sono particolarmente importanti per gli studenti di livello universitario o per coloro che lavorano su argomenti specialistici nei loro corsi.

- **Risorse governative e industriali**: Anche i siti web governativi, le organizzazioni no-profit e le piattaforme specifiche del settore forniscono materiali didattici preziosi. Per esempio, il **Dipartimento dell'Istruzione degli Stati Uniti** offre linee guida per lo sviluppo dei programmi di studio, mentre organizzazioni come l'**Organizzazione mondiale della sanità**

(OMS) e le **Nazioni Unite (ONU)** offrono materiali in linea con i corsi di salute pubblica, relazioni internazionali e sostenibilità.

Conclusione

Un'analisi all'avanguardia dei materiali, degli strumenti e dei link disponibili per supportare i moduli e le linee guida dei corsi dimostra la vasta gamma di risorse disponibili per migliorare l'apprendimento degli studenti. Dai libri di testo, ai contenuti multimediali, alle simulazioni interattive, ai sistemi di gestione dell'apprendimento, agli strumenti di valutazione e alle piattaforme collaborative, l'integrazione della tecnologia e delle risorse digitali nel processo di apprendimento è sempre più importante. Queste risorse non solo supportano i contenuti del corso, ma assicurano anche che gli studenti abbiano gli strumenti necessari per gestire efficacemente il loro percorso accademico. L'uso efficace di questi materiali e strumenti, se allineato a chiare linee guida del corso, può favorire un'esperienza di apprendimento più coinvolgente, flessibile e d'impatto. Rimanendo aggiornati sugli ultimi progressi della tecnologia educativa, le università e gli educatori possono migliorare continuamente l'erogazione e l'accessibilità dei loro corsi, a tutto vantaggio degli studenti che servono.

9. T3: Definizione di un'architettura tassonomica per la classificazione dei materiali incentrata principalmente sull'identificazione dei dispositivi informatici, delle categorie musicali e della tipologia di pubblico.

Background del progetto e piattaforme esistenti

I destinatari del progetto MUSense sono gli studenti di musica, gli insegnanti, i tecnici e il personale, nonché altri soggetti interessati all'industria musicale, come gli educatori, i ricercatori e i professionisti coinvolti nel processo evolutivo in cui le tecnologie esistenti vengono utilizzate nell'ambito dell'insegnamento, dell'apprendimento e dell'esecuzione secondo modalità uniche e nuove. Tuttavia, c'è un altro aspetto: per trovare un uso innovativo di una tecnologia, bisogna sapere cos'è, come funziona, come è impostata e quali sono i suoi problemi e le sue carenze. È chiaro che questo è un problema comune non solo al mondo della musica, ma anche al settore audiovisivo e alla scena delle performance artistiche interattive. Questo è stato chiaramente illustrato nella nostra ulteriore indagine che ha mostrato che gli altri potenziali utenti del repository potrebbero includere:

Istituti di istruzione superiore e personale docente: L'archivio potrebbe essere utilizzato dagli istituti di istruzione superiore come risorsa per lo sviluppo dei programmi di studio e come strumento per rimanere aggiornati sulle ultime tendenze e tecniche dell'industria musicale.

- Ricercatori: Il repository potrebbe essere utilizzato dai ricercatori come fonte di informazioni e dati sulle prestazioni informatiche e a distanza e come mezzo per connettersi con altri ricercatori e operatori del settore.
- Professionisti dell'industria musicale: Il repository potrebbe essere utilizzato dai professionisti dell'industria musicale come risorsa di informazioni sulle nuove tecnologie e sulle migliori pratiche, oltre che come mezzo per rimanere in contatto con altri professionisti e creare una rete di potenziali collaboratori.
- Appassionati di musica: Il repository potrebbe essere utilizzato dagli appassionati di musica per saperne di più sulle performance cibernetiche e a distanza e per scoprire modi nuovi e innovativi di vivere la musica online.
- Artisti e creatori audio e visivi: Tutti coloro che desiderano utilizzare le tecnologie raccolte nel repository per portare avanti le proprie idee e i propri progetti.

Rendendo il repository aperto e accessibile a un'ampia gamma di utenti, il progetto MUSense può contribuire al continuo sviluppo e all'evoluzione dell'industria musicale e del mondo della performance in generale, e sostenere il successo dell'adattamento al mondo della performance virtuale. La nostra ricerca ha identificato una serie di archivi già esistenti, che forniscono le loro funzioni ai creatori. Essi forniscono informazioni e risorse sulle tecnologie per l'arte audiovisiva e possono aiutare artisti e creatori a ricercare e scegliere

tecnologie per i loro progetti. Alcuni esempi di questi archivi, piattaforme e risultati di ricerca riportati in varie pubblicazioni sono:

- Creative Applications Network (www.creativeapplications.net): Questa piattaforma, gestita dai soci, offre una serie di risorse e informazioni sulle tecnologie creative, comprese le tecnologie artistiche audiovisive, e fornisce un forum comunitario per artisti e creatori per condividere il loro lavoro e le loro esperienze.
- Il Progetto Creatori: Questa piattaforma online offre una serie di articoli, interviste e altre risorse sulle tecnologie creative, comprese le tecnologie artistiche audiovisive. Presenta inoltre un portfolio di lavori di artisti e creatori che utilizzano queste tecnologie nei loro progetti. Il loro canale YouTube offre accesso a contenuti e interviste: https://.www.youtube.com/thecreatorsproject
- Settimana delle tecnologie creative: Questo evento annuale mette in mostra le più recenti tecnologie creative, comprese quelle per l'arte audiovisiva, e offre una serie di workshop e conferenze per artisti e creativi che vogliono saperne di più su queste tecnologie e su come nel loro lavoro. https://www.creativetechweek.se
- Arts Collaboratory (AC) è un ecosistema translocale composto da 25 organizzazioni diverse in tutto il mondo che si occupano di pratiche artistiche, processi di cambiamento sociale e lavoro con comunità più ampie al di là del campo dell'arte. https://artscollaboratory.org/
- La pubblicazione Tech As Art (2021) intitolata "Supporting Artists Who Use Technology as a Creative Medium" redatta dal National Endowment for the Arts di Washington (https://www.arts.gov/) che è disponibile online (https://www.arts.gov/sites/default/files/Tech-as-Art-081821.pdf) riporta alle pagine i e ii, cinque risultati principali che si riferiscono direttamente alla nostra ricerca nel senso che l'analisi degli utenti è già documentata.

Requisiti di progettazione e struttura dei contenuti

Il design del sito web e del repository per il progetto MUSense tiene conto di una serie di fattori di progettazione per garantire un'esperienza d'uso positiva per questo pubblico:

- Usabilità: Il sito web e il repository devono essere facili da navigare e da usare, con una struttura e un layout chiari e intuitivi. Ciò può aiutare gli utenti a trovare rapidamente le informazioni e le risorse di cui hanno bisogno e a impegnarsi maggiormente nel progetto.
- Accessibilità: Il sito web e il repository devono essere progettati tenendo conto dell'accessibilità, in modo che gli utenti con disabilità o con diversi livelli di competenza tecnica possano accedere e utilizzare le risorse e le attività fornite. Ciò potrebbe includere l'utilizzo di principi di responsive design, la fornitura di nomi accessibili per gli elementi dell'interfaccia utente e l'utilizzo di un linguaggio chiaro e semplice.
- Pertinenza: Le risorse e le attività fornite attraverso il sito web e l'archivio devono essere pertinenti e utili per gli utenti previsti. Ciò potrebbe comportare

fornire informazioni e risorse sulle ultime tendenze e tecniche dell'industria musicale, oppure offrire programmi di formazione e workshop che rispondano alle esigenze e agli interessi di studenti e professionisti della musica.

- Coinvolgimento: Il sito web e il repository devono essere progettati in modo da essere coinvolgenti e interattivi, per incoraggiare gli utenti a partecipare e a impegnarsi nel progetto. Ciò potrebbe includere l'incorporazione di elementi di social media, l'offerta di opportunità per contenuti generati dagli utenti o l'offerta di attività e sfide interattive.

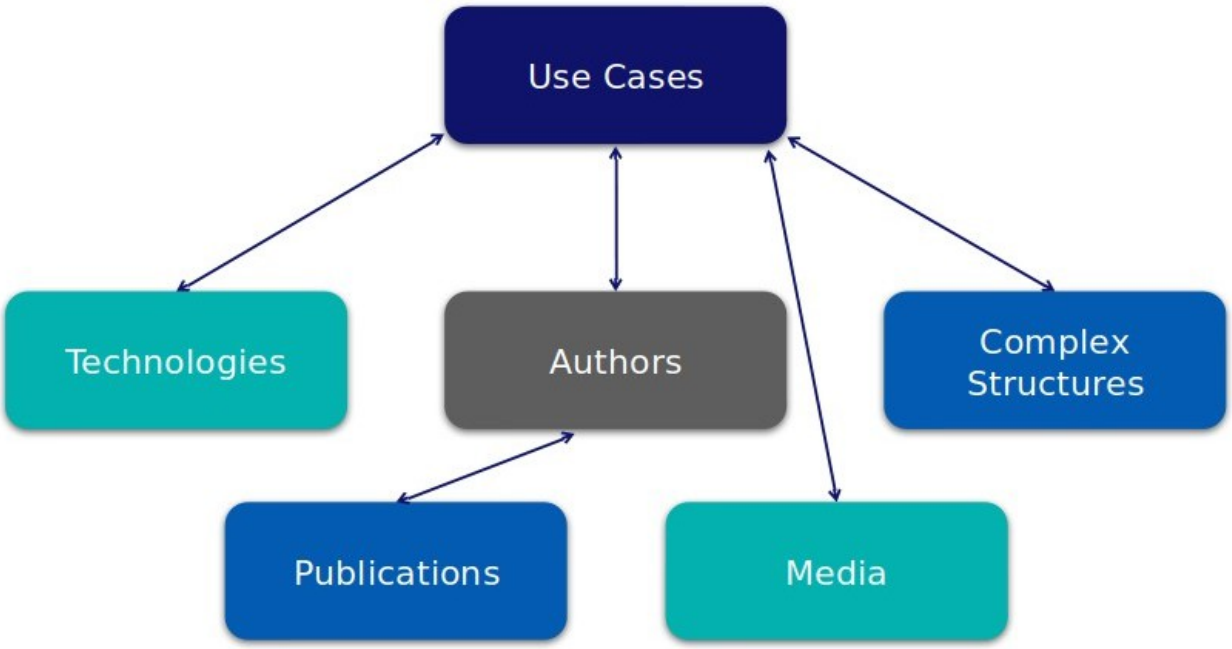
Architettura della tassonomia del Repository MUSense

La struttura dei dati di base di MUSense è composta da quattro entità principali: Casi d'uso, Tecnologie, Strutture complesse, Autori e Pubblicazioni.

1. L'entità denominata "**use_cases**" contiene informazioni relative a una singola attività di apprendimento/insegnamento (use case). Questa entità includerà un titolo per l'attività, una serie di parole chiave, una descrizione, un testo che descrive i suoi requisiti in termini di spazi e altre questioni pratiche e tecniche, un testo che descrive l'esperienza dei suoi partecipanti, una o più tecnologie correlate (come relazione con l'entità tecnologie), una o più strutture complesse correlate (come relazione con l'entità strutture complesse), una o più persone correlate (come relazione con l'entità persone), un'immagine in evidenza facoltativa, file PDF/DOC/ZIP allegati con materiale supplementare come spartiti musicali, poster ecc. e uno o più link a media (audio/video) dell'attività stessa o di interviste dei partecipanti.
2. L'entità denominata "**tecnologie**" contiene informazioni relative alle tecnologie utilizzate durante un'attività di apprendimento/insegnamento. Questa entità include un titolo per ogni tecnologia, una descrizione, un testo con le istruzioni per la sua implementazione, uno o più casi d'uso correlati (come relazione con l'entità "casi d'uso"), un'immagine in evidenza opzionale e file PDF/DOC/Zip allegati con specifiche tecniche o manuali d'uso.
3. L'entità denominata "**strutture complesse**" contiene informazioni relative a strutture più complesse che comprendono più casi d'uso, come un curriculum o un workshop/festival. Questa entità includerà un titolo per la struttura complessa, una descrizione, una o più attività correlate (come relazione con l'entità dei casi d'uso), un'immagine in evidenza opzionale e file PDF/DOC/ZIP allegati con materiale relativo (poster, inviti, orari, ecc.). L'ordine dei casi d'uso correlati in una struttura complessa sarà personalizzabile e l'organizzazione complessiva sarà dettagliata nella descrizione.
4. L'entità denominata "**Autori**" contiene informazioni relative alle persone coinvolte in un'attività di apprendimento/insegnamento. Questa entità include un nome per ogni persona, una breve biografia della persona, informazioni sulle sue affiliazioni con un'organizzazione e uno o più casi d'uso correlati (come relazione con l'entità dei casi d'uso).

5. L'entità denominata "**pubblicazioni**" contiene informazioni relative allo spettro di fori del soggetto MUSense. Le informazioni che saranno fornite nella categoria saranno:
    - Il titolo della pubblicazione
    - Un estratto
    - Una citazione
    - Elementi correlati (il nome dell'autore)
    - La pubblicazione in pdf o, se necessario, un link alla pubblicazione

La tassonomia del repository MUSense



Possibilità di ricerca e di riferimenti incrociati

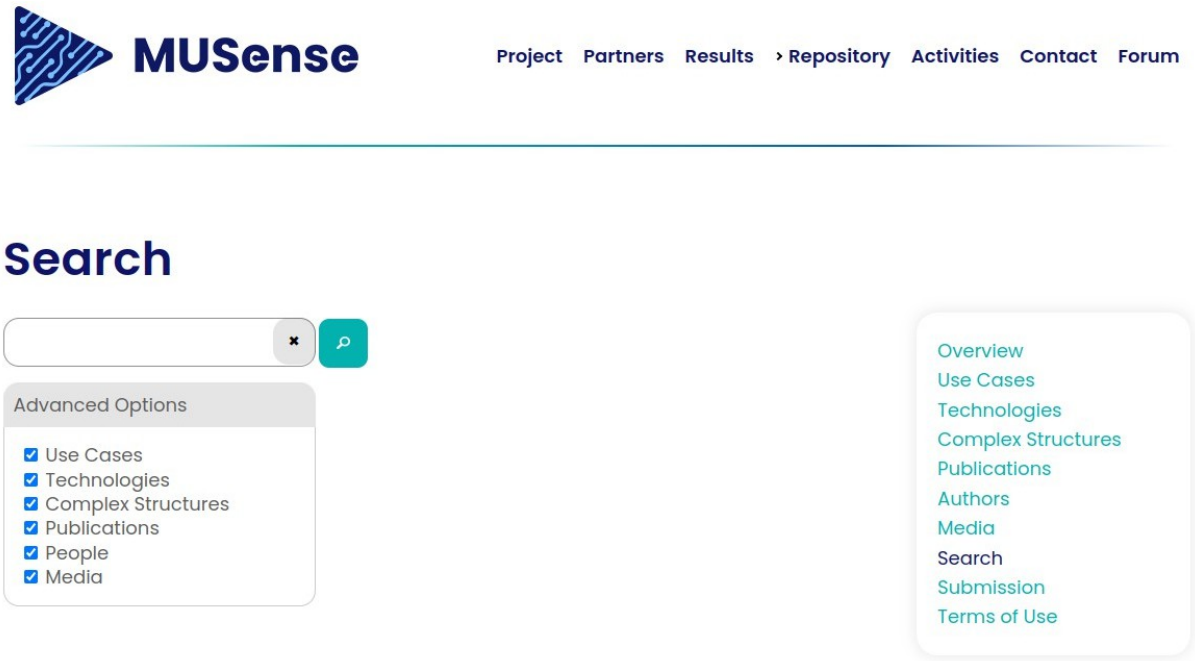
Tra le principali categorie di contenuti, il MUSense offre anche ulteriori possibilità di ricerca e di riferimento incrociato:

- **Ricerca:** Il motore di ricerca offre la possibilità di cercare i contenuti dell'archivio con parole chiave. La ricerca può essere focalizzata su specifiche categorie di contenuti utilizzando le "opzioni avanzate".
- **Autori:** Questa opzione fornisce un elenco completo degli autori dei contenuti.

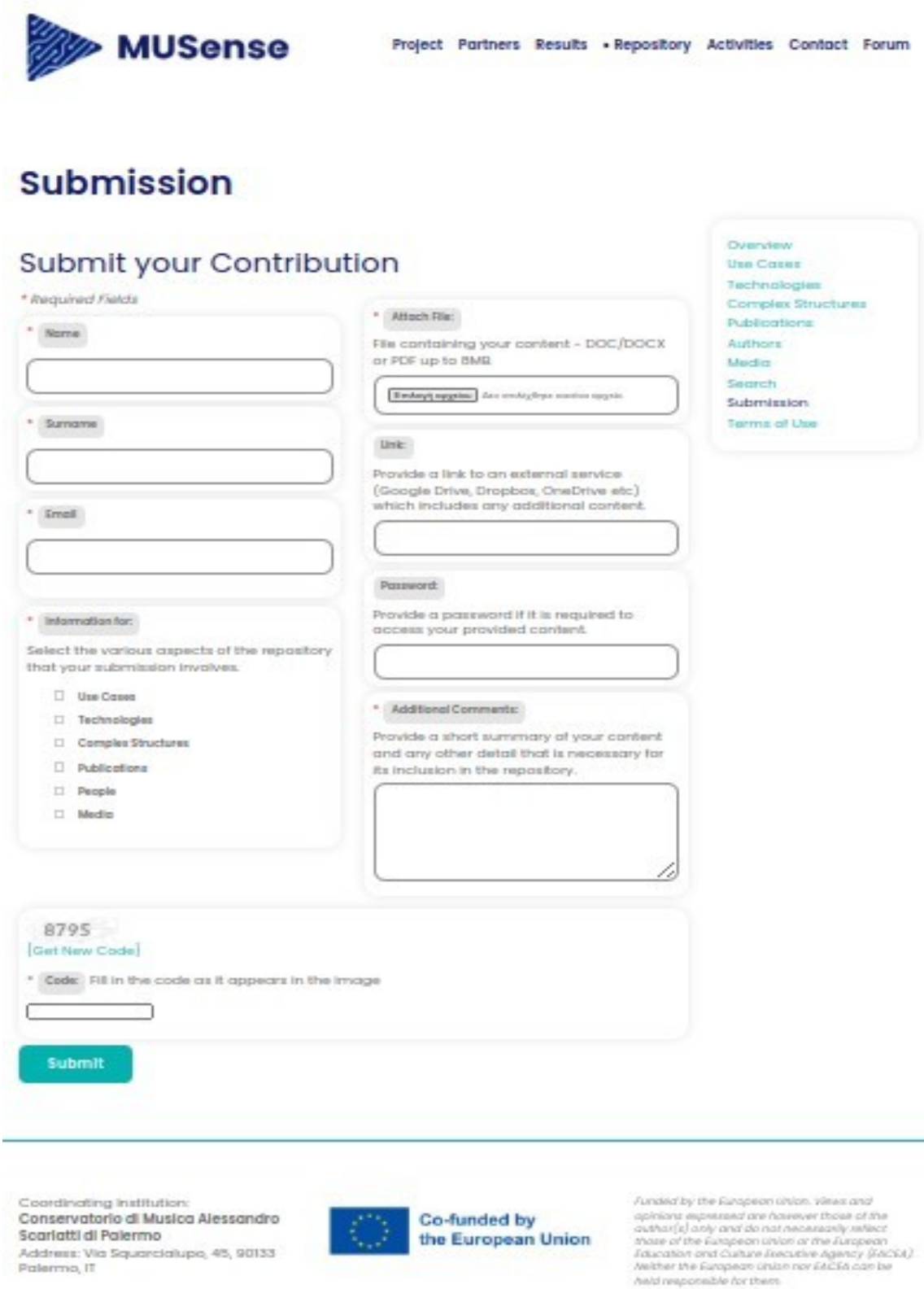
- **Media:** Questa opzione fornisce un elenco completo dei contenuti multimediali del repository.

Altri menu del repository MUSense

- **Presentazione:** Il repository MUSense include anche un modulo online per l'invio di contenuti. Questo modulo può essere utilizzato da tutti i creatori di contenuti che in futuro vorranno arricchire con i loro contenuti / media / casi di studio / articoli / pubblicazioni ecc. il repository MUSense. Dopo l'invio dei contenuti, questi saranno esaminati secondo il processo descritto nel capitolo 5 di questo documento.
- **Condizioni d'uso:** in questa sezione l'utente del repository Musense può trovare le condizioni d'uso. Le condizioni d'uso sono presentate nel capitolo 6 di questo documento.



Il "Menu di ricerca" del repository



Il modulo on line "Submission

10. T4: "Esplorare le leggi relative al diritto d'autore e alla protezione dei dati, le licenze e i termini di utilizzo; i requisiti etici per garantire il rispetto della legislatura sulla condivisione dei materiali".

1. Legge sul diritto d'autore

A. Nozioni di base sulla legge sul diritto d'autore

La legge sul diritto d'autore è concepita per proteggere le opere originali, come quelle letterarie, artistiche, musicali e altre opere creative. Quando si crea un contenuto originale, si ottiene automaticamente il diritto d'autore su quell'opera e si vieta ad altri di utilizzarla senza il proprio permesso.

- **Proprietà**: Il copyright è generalmente di proprietà del creatore dell'opera, a meno che non venga trasferito o assegnato a un'altra entità (ad esempio, il datore di lavoro o l'editore).
- **Diritti concessi**: Il diritto d'autore concede al creatore i diritti esclusivi di:
    - Riprodurre l'opera.
    - Distribuire le copie.
    - Esporre o eseguire l'opera in pubblico.
    - Creare opere derivate.
- **Durata**: In molte giurisdizioni, il diritto d'autore dura per tutta la vita del creatore più un ulteriore numero di anni (di solito 70 anni negli Stati Uniti e nell'UE). l'opera entra nel **pubblico dominio**, ovvero può essere utilizzata liberamente da chiunque.

B. Fair Use e Fair Dealing

- **Fair Use (Stati Uniti)**: Secondo la legge statunitense, alcuni usi di opere protette dal diritto d'autore sono considerati "equi", ovvero possono essere utilizzati senza autorizzazione in determinate circostanze, come ad esempio per la critica, il commento, l'istruzione, la ricerca o la parodia.
- **Fair Dealing (Regno Unito, Canada, ecc.)**: Simile al fair use, il fair dealing consente un uso limitato del materiale protetto da copyright per scopi quali la ricerca, la critica e la recensione, ma l'ambito di applicazione è più ristretto.

C. Licenze e permessi

Le licenze sono accordi che consentono ad altri di utilizzare opere protette da copyright a condizioni specifiche. Due tipi comuni sono:

- **Licenza esclusiva**: Il licenziatario (la persona che riceve la licenza) ha il diritto esclusivo di utilizzare l'opera.
- **Licenza non esclusiva**: Il creatore può concedere gli stessi diritti a più licenziatari.
- **Licenze Creative Commons**: Sono licenze aperte che permettono ai creatori di condividere le loro opere a condizioni specifiche. Le licenze più comuni sono:
    - **CC BY** (attribuzione obbligatoria),
    - **CC BY-SA** (obbligo di condivisione),

- **CC BY-NC** (solo per uso non commerciale).

D. Violazione e applicazione

L'uso non autorizzato di materiali protetti da copyright è considerato una violazione e il titolare del copyright può intraprendere azioni legali, tra cui l'invio di **avvisi di rimozione**, la citazione in giudizio per danni o altri rimedi.

---

2. Leggi sulla protezione dei dati

A. GDPR (Regolamento generale sulla protezione dei dati)

- **Ambito di applicazione**: Si applica alla raccolta, all'archiviazione e all'elaborazione di dati personali di persone all'interno dell'UE o da parte di organizzazioni che offrono beni o servizi a persone nell'UE.
- **Principi chiave**:
  - **Minimizzazione dei dati**: Raccogliere solo i dati necessari per lo scopo previsto.
  - **Limitazione dello scopo**: I dati devono essere utilizzati solo per gli scopi specifici per cui sono stati raccolti.
  - **Trasparenza**: Le persone devono essere informate su come vengono utilizzati i loro dati.
  - **Sicurezza dei dati**: Le organizzazioni devono implementare misure adeguate per proteggere i dati dalle violazioni.
  - **Diritti delle persone**: Include i diritti di accesso, rettifica, cancellazione (diritto all'oblio), portabilità e opposizione.
- **Consenso**: Il consenso dell'individuo è spesso richiesto prima della raccolta dei dati personali e deve essere dato liberamente, specifico, informato e inequivocabile.

B. CCPA (Legge sulla privacy dei consumatori della California)

- **Ambito di applicazione**: Si applica alle aziende che raccolgono dati personali di residenti in California. La legge prevede che le persone abbiano il diritto di sapere quali dati personali vengono raccolti, di richiederne l'accesso e di cancellarli.
- **Diritti chiave**:
  - Diritto di sapere quali dati vengono raccolti.
  - Diritto di cancellare i dati personali.
  - Diritto di rinunciare alla vendita dei dati.

C. Altre leggi regionali

- **Legge sulla protezione dei dati (Regno Unito)**: Regola il trattamento dei dati personali nel Regno Unito e si allinea al GDPR.
- **HIPAA (Health Insurance Portability and Accountability Act, Stati Uniti)**: Protegge i dati medici.
- **PDPA (Personal Data Protection Act, Singapore)**: Regolamenta la protezione dei dati a Singapore.

3. Licenze e condizioni d'uso

A. Contenuto della licenza

- **Accordi di licenza**: Quando si condividono contenuti in un repository online, è essenziale specificare come gli altri possono utilizzarli. Una **licenza** è necessaria per concedere il permesso di utilizzare il contenuto in modo legale.
    - **Licenze ad accesso aperto**: Spesso utilizzata in educativo, dove i contenuti sono resi liberamente disponibili ma con restrizioni basate sulle licenze (ad esempio, Creative Commons).
    - **Contratto di licenza con l'utente finale (EULA)**: Utilizzato per i software, specifica come gli utenti possono interagire con il programma.
- **Applicazione della licenza**: I termini di una licenza devono essere chiari e utenti devono rispettarli. Se un utente viola un contratto di licenza, il creatore dei contenuti può intraprendere un'azione legale.

B. Condizioni di utilizzo delle piattaforme

- **Cosa comprendono**: Le condizioni d'uso definiscono come gli utenti possono interagire con la piattaforma, quali contenuti possono caricare e quali sono vietati. Inoltre, specificano i diritti della piattaforma e le responsabilità degli utenti.
    - **Politica di utilizzo accettabile (AUP)**: Descrive in dettaglio i comportamenti non accettabili sulla piattaforma.
    - **Proprietà dei contenuti e licenze**: Chiarisce chi è il proprietario dei contenuti caricati sulla piattaforma e come possono essere utilizzati o condivisi.
    - **Privacy e protezione dei dati**: Illustra come la piattaforma gestisce i dati personali dei suoi utenti.
    - **Risoluzione delle controversie**: Specifica i metodi di risoluzione di eventuali controversie (ad esempio, arbitrato, procedimenti giudiziari).

4. Etica nella condivisione dei materiali

A. Rispetto del copyright

- **Attribuzione corretta**: Attribuire sempre il merito al creatore originale seguendo le regole della licenza.
- **Evitare le violazioni**: Non caricare o condividere mai materiali che non si ha il diritto di distribuire. Se i materiali sono protetti dal diritto d'autore, accertarsi che siano presenti le necessarie autorizzazioni o licenze.

B. Etica della protezione dei dati

- **Privacy degli utenti**: Garantire che i dati personali non vengano condivisi o utilizzati in modo inappropriato. Se i dati vengono condivisi, gli utenti devono essere informati in modo esauriente e devono il loro consenso.

- **Anonimizzazione**: Ove possibile, utilizzare dati anonimizzati per proteggere l'identità delle persone.
- **Trasparenza**: Siate chiari sui dati che raccogliete, su come verranno utilizzati e su chi può accedervi.

C. Fornire informazioni chiare sulle licenze

- **Trasparenza nelle licenze**: Rendere i termini di licenza chiari e facilmente comprensibili, assicurandosi che gli utenti sappiano esattamente come possono utilizzare i materiali.
- **Conformità agli standard etici**: Quando si scelgono le licenze, considerare le implicazioni etiche delle restrizioni che impongono (ad esempio, uso non commerciale, share-alike) e come influenzano la condivisione e il riutilizzo dei contenuti didattici.

D. Educazione dell'utente

- **Sensibilizzazione**: Educare gli utenti sui loro obblighi legali ed etici quando utilizzano il repository. Fornire risorse o indicazioni sul copyright, sulla protezione dei dati e sulle licenze, in modo che possano prendere decisioni informate.

---

5. Requisiti etici per garantire il rispetto della legislazione

- **Trasparenza**: Assicurarsi che tutti gli utenti e i collaboratori siano consapevoli del quadro giuridico che circonda i contenuti che condividono, compresi gli obblighi di licenza, copyright e protezione dei dati.
- **Consenso informato**: Ottenere il consenso esplicito per la raccolta e l'utilizzo dei dati, assicurandosi che le persone comprendano come i loro dati saranno elaborati e condivisi.
- **Accesso giusto ed equo**: Evitare pratiche che possano sfruttare o discriminare determinati gruppi. Assicurarsi che i contenuti siano resi disponibili in modo da promuovere l'inclusività e l'equità.
- **Minimizzazione dei dati**: Raccogliere solo i dati necessari per lo scopo dichiarato e fornire agli utenti opzioni chiare per controllare le proprie informazioni.
- **Rispetto dei diritti dei creatori:** Riconoscere e rispettare i diritti di proprietà intellettuale dei creatori fornendo una corretta attribuzione e aderendo ai termini di utilizzo e alle licenze.

11. T5. Aggiornamento costante dei materiali inseriti repository e nel sito web, anche in considerazione degli output raggiunti durante l'esecuzione dei PR.

Il sito web di MUSense e il repository sono in fase di continuo aggiornamento con argomenti e contenuti riguardanti tutte le azioni e i risultati del programma. In base al nostro impegno, il repository continuerà a essere arricchito per i prossimi 5 anni almeno. Allo stesso modo, il sito web sarà aggiornato con tutti i contenuti che il team di gestione deciderà di pubblicare.

Poiché il progetto MUSense è stato completato, le seguenti sezioni del sito web continueranno a essere aggiornate con contenuti su richiesta:

- La sezione **Attività**: In questa sezione saranno riportati tutti gli sviluppi relativi a possibili ripercussioni del progetto Musense, aggiornamenti del repository, ecc.
- La sezione **Repository**: Poiché questo è il link al repository, che rimarrà in linea per almeno i prossimi 5 anni, questo rimarrà il luogo "più vivace" del sito.
- La sezione **Forum**: Ci auguriamo che il forum MUSense diventi nei prossimi anni un luogo di incontro e di dialogo accademico e artistico per artisti, studenti, ricercatori e naturalmente per tutti gli altri possibili interessati.
- La sezione **Contatti**: Con il modulo di contatto on line, i visitatori e gli utenti del sito e del repository MUSense potranno contattare in qualsiasi momento l'istituzione coordinatrice (Conservatorio di Musica Alessandro Scarlatti di Palermo) per qualsiasi informazione aggiuntiva, per segnalare qualsiasi tipo di violazione dei termini d'uso o qualsiasi altro problema di cui il responsabile del consorzio debba essere a conoscenza.

IlMusensePr ¡ c