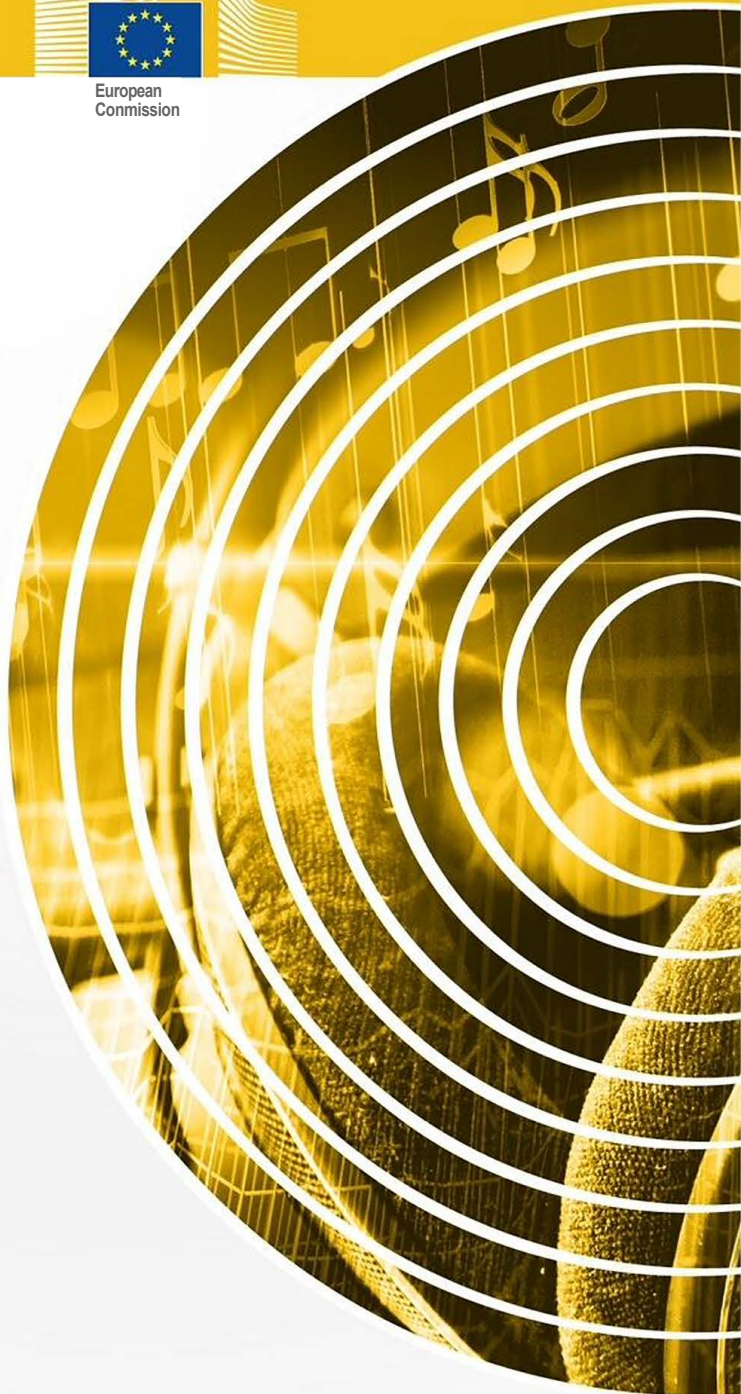


Delat onlineförråd och MUSense institutionell webbplats (PR2)



Innehållsförteckning

Bidragsgivare.....	3
Kort introduktion.....	4
1.Logotypen.....	5
2.MUSense webbplats.....	6
a.Internetforskning om webbplatsens struktur.....	6
b.Namnge webbplatsens menyer.....	6
c.Tekniska specifikationer för webbplatsen och arkivet.....	7
d.Webbplatsimplementering.....	8
3.MUSense-förrådet.....	9
4.Roller och behörigheter för onlineförvaret.....	10
1.Roller och behörigheter för onlineförvaret.....	10
A.Administratör (admin).....	10
B.Innehållshanterare.....	10
C.Bidragsgivare/skapare.....	11
D.Titta/forskare.....	11
E. Moderator.....	11
2.Behörigheter och åtkomstkontroll.....	12
3.Exempel på behörighetsstruktur.....	12
4.Etiska överväganden vid hantering av roller och behörigheter.....	12
5.MUSense Repository Administration: MUSense Partner Institutions roller.....	14
A.Administratör (admin):.....	14
B.Innehållshanterare:.....	14
C.Bidragsgivare/skapare:.....	14
E. Moderator:.....	14
6.Användarvillkor för MUSENSE onlineförråd.....	15
1.Godkännande av villkor.....	15
2.Användarbehörighet.....	15
3.Användarkonton.....	15
4.Användning av plattformen.....	15
5.Innehållsägande och licensiering.....	16
6.Dataskydd och integritet.....	16
7.Begränsningar för innehåll.....	16
8.Uppsägning och avstängning av åtkomst.....	16
9.Friskrivningar och ansvarsbegränsning.....	17
10. Skadeersättning.....	17
11.Gällande lag.....	17
12.Ändringar av användarvillkoren.....	17
13.Kontaktinformation.....	17
7. T1. State of art analys syftar till att hitta alla tillgängliga metoder för att stödja universitetsstudier i cyber- och distansföreställningar.....	18
1. Introduktion.....	18
2.Cyberstudier: Metoder och tillvägagångssätt.....	18
3.Distansutbildning: Metoder och tillvägagångssätt.....	19
4.Utmaningar och luckor i nuvarande metoder.....	20
5.Framtida riktningar.....	21
6. Slutsats.....	21

8. T2:"State of art analys syftar till att hitta tillgängliga material/verktyg/länkar relaterade till kursmodul och riktlinjer"	22
9. T3: Definition av Taxonomy Architecture för klassificering av material huvudsakligen fokuserad på identifiering av IT-enheter, musikkategorier och publiktypologi	26
Projektbakgrund och befintliga plattformar	26
Designkrav och innehållsstrukturdesign	27
MUSense Repository Taxonomy Architecture	28
Sök- och korsreferensmöjligheter	29
Andra MUSense repository menyer	30
10. T4:"Utforska lagar relaterade till upphovsrätt och dataskydd och licenser och användarvillkor; etiska krav för att garantera respekten för lagstiftaren om att dela material"	32
1.Upphovsrättslagen	32
A Grunderna i upphovsrättslagen	32
B.Fair Use och Fair Dealing	32
C.Licenser och behörigheter	32
D.Licenser och behörigheter	33
2.Licenser och behörigheter	33
A.GDPR (General Data Protection Regulation)	33
B.CCPA (California Consumer Privacy Act)	33
C.Andra regionala lagar	33
3.Licenser och användarvillkor	34
A.Licensinnehåll	34
B.Användarvillkor för plattformar	34
4.Etik i att dela material	34
A.Respektera upphovsrätten	34
B.Dataskyddsetik	34
C.Tillhandahåller tydlig licensinformation	35
D.Användarutbildning	35
5.Etiska krav för att garantera respekt för lagstiftning	35
11. T5. Konstant uppdatering av material som ingår i arkivet och på webbplatsen, också med tanke på de resultat som uppnåtts under genomförandet av PR	36

Partners

Ionian University

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

Yaşar University

Paolo Susanni
Yasin Özarıslan
Payam Susanni
Efsa Sabit

Koninklijk Conservatorium Brussel

Nuno Cernadas

Malmö Academy of Music

Peter Spissky
Sara Wilen
Dragan Buvac

(AEC) Association Européenne des Conservatoires, Académies de Musique et Musikhochschulen

Sara Primiterra

Kort introduktion

Den här rapporten presenterar resultaten och resultat av projektresultat 2 (PR2) av MUSense-projektet, som fokuserar på att öka synligheten och tillgängligheten för projektets resurser och resultat. Som en del av denna ansträngning har betydande steg tagits för att etablera en stark onlinenärvaro genom skapandet av en unik projektlogotyp, utvecklingen av en informativ webbplats och lanseringen av ett onlineförråd för att dela forskningsresultat, datauppsättningar och relaterat material.

Projektets logotyp fungerar som en visuell representation av MUSense, och symboliserar projektets uppdrag och mål på ett tydligt och engagerande sätt. MUSense-webbplatsen har utformats för att tillhandahålla en användarvänlig plattform där intressenter, forskare och allmänheten kan få tillgång till aktuell information om projektets framsteg, kommande evenemang och viktiga resultat.

Dessutom har ett onlineförråd etablerats för att säkerställa att projektets resultat är lättillgängliga för en bredare publik. Detta arkiv innehåller alla relevanta projektdata, publikationer och annat väsentligt material, vilket främjar samarbete och transparens inom forskarsamhället.



1. Logotypen

Den första åtgärden som vidtogs i början av projektet var skapandet av en logotyp som behövs för att projektwebbplatsen, arkivet men också alla dokument i projektet ska få ett "visuellt varumärke".

Av denna anledning har 5 logotyper tagits fram för att MUSense-teamet ska kunna välja den som passar bäst för projektets estetik, syften och innehåll:

Logotypförslag nr 1:



Logotypförslag nr 2:



Logotypförslag nr 3:



Logotypförslag nr 4:



Logotypförslag nr 5:



Efter en "omröstning" mellan projektpartnerna beslutades att logotypförslaget No5 skulle antas. Sedan dess har logotypförslaget No5 lagts till på webbplatsen, arkivet och alla relevanta projektdokument fram till slutet av projektet.

2. MUSense webbplats

Första steget för utvecklingen av MUSense-webbplatsen var att reservera och köpa ett domännamn. Det domännamn som valdes från projektpartnererna var: <https://musense.eu/> Efter det har Joniska universitetets projektgrupp, som ansvarade för webbutvecklingen, reserverat domännamnet och börjat strukturera webbplatsen.

De utvecklingssteg som beslutades att genomföras var följande:

- a. Internetforskning om webbplatsens struktur
- b. Namnge webbplatsens menyer
- c. Tekniska specifikationer för webbplatsen och arkivet
- d. Webbplatsimplementering

a. Internetforskning om webbplatsens struktur

Webbplatsutvecklingsteamet har genomfört en grundlig internetundersökning för att få en övergripande uppfattning om webbplatsens möjliga strukturer och layouter. Huvudintresset var webbplatser för andra EU-projekt eller -domäner med relevant innehåll.

b. Namnge webbplatsens menyer

Genom att sammanställa alla förslag kom projektpartnerernas webbplatsutvecklingsteam fram till vilka menyer som skulle läggas till:

MUSense webbplats menyer:

- Projekt

Beskrivning av MUSense-projektet

- Partners

Partnerinstitutioners officiella namn, logotyper och länkar till institutionernas webbplatser

- Resultat

MUSense projektresultat

- Förvar

Länk till MUSense Repository

- Aktiviteter

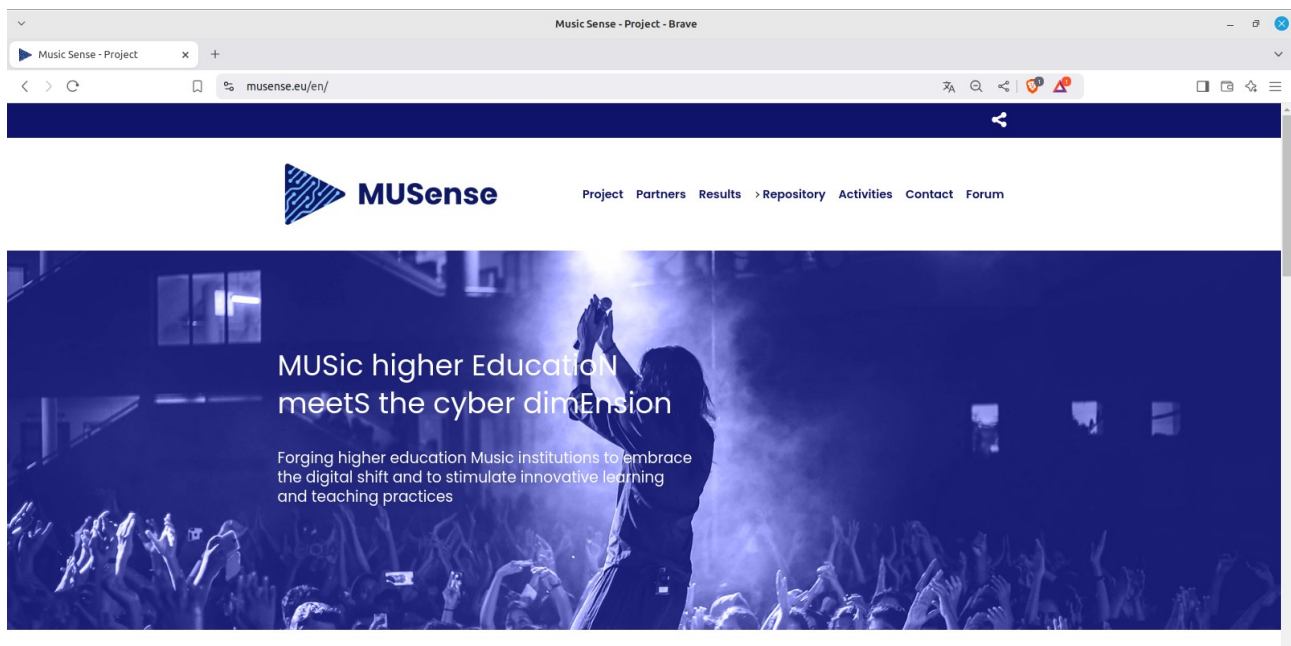
Information om alla MUSense Project-aktiviteter

- Kontakt

Ett typiskt onlineformulär för att kontakta den allmänna koordinatör för MUSense-projektet (Conservatorio di Musica Alessandro Scarlatti di Palermo)

- Forum

En direktlänk till MUSense Repository-forumet



(Skärmdump av MUSense huvudsida)

c. Tekniska specifikationer för webbplatsen och arkivet

MUSense informationsportal och arkiv använder infrastruktur som syftar till stabilitet och säkerhet. Systemets bakände är baserad på en traditionell LAMP-programstack som använder Debian-distributionen av Linux-operativsystemet, Apache-webbservermjukvaran, MariaDB-systemet för relationsdatabashantering och PHP-serversidans skriptspråk. MUSense-webbplatsen och onlineförrådet har skräddarsyts för att möta projektets utbildnings- och forskningskrav. Webbapplikationen använder den senaste versionen av PHP-serversidans skriptspråk på baksidan, samtidigt som den använder standard HTML-, CSS- och JS-tekniker på fronten. Användningen av etablerade tekniker säkerställer maximal kompatibilitet med ett stort utbud av enheter, samtidigt som man drar fördel av de ständiga säkerhets- och prestandauppdateringarna som populära tekniker har att erbjuda.

Summan av plattformens mjukvara körs på en dedikerad privat server på infrastrukturen för Joniska universitetet, vilket möjliggör hög prestanda och en stabil distributionsmiljö. Hårdvaruinfrastrukturen är baserad på flera processorkärnor och en stor mängd minne och andra resurser, vilket säkerställer plattformens strömlinjeformade prestanda även under potentiell tung belastning. All kommunikation mellan användare, besökare, administratörer och innehållshanterare med både förvaret och informationsportalen använder sig av HTTPS-protokollet för säkra överföringar, som använder end-to-end-kryptering med SSL/TLS-certifikat, vilket säkerställer integriteten och säkerheten för alla inblandade parter. Dessutom följer systemet standarderna i den allmänna dataskyddsförordningen

Europeiska unionen, vilket ytterligare förbättrar användarnas integritet. Slutligen följer både webbplatsen och arkivet WCAG2.0-tillgänglighetsstandarderna på en AAA-nivå, vilket säkerställer att allt innehåll är korrekt tillgängligt för alla intresserade parter.

För att främja projektet och dess resultat, samt maximera sökbarheten av innehållet i det digitala onlineförrådet, använder MUSense-plattformen avancerade sökmotoroptimeringstekniker. För varje objekt genererar systemet automatiskt dynamiska datagrafer med både OpenGraph- och TwitterCards-standarderna, vilket säkerställer att innehåll från plattformen kan delas optimalt via sociala medieplattformar. Dessutom används Schema.orgs strukturerade datamodell för att öka maskinläsbarheten och ytterligare förbättra innehållsspridningen. Kombinationen av en skraddarsydd webbapplikation, med en beprövad teknisk säck och en strikt efterlevnad av internationella standarder för säkerhet, integritet, tillgänglighet och SEO leder till en robust och mångfacetterad närvaro på nätet som är lämplig för att möta MUSense-projektets krav och uppnå dess syfte.

d. Webbplatsimplementering

Webbplatsen implementerades redan i de mycket tidiga stadierna av projektet för att vara redo att acceptera innehåll som skapats. Under projektgenomförandeperioden gick webbplatsen igenom ett antal "finjusteringsåtgärder" för att på bästa sätt uppfylla projektets mål.

webbplatsen kommer att vara online minst 5 år efter att MUSense Project har slutförts, redo att acceptera nytt innehåll vid behov. Under denna tid, Joniska universitetsprojektet kommer att ansvara för att utföra nödvändiga uppdateringar (säkerhetsuppdateringar, etc).

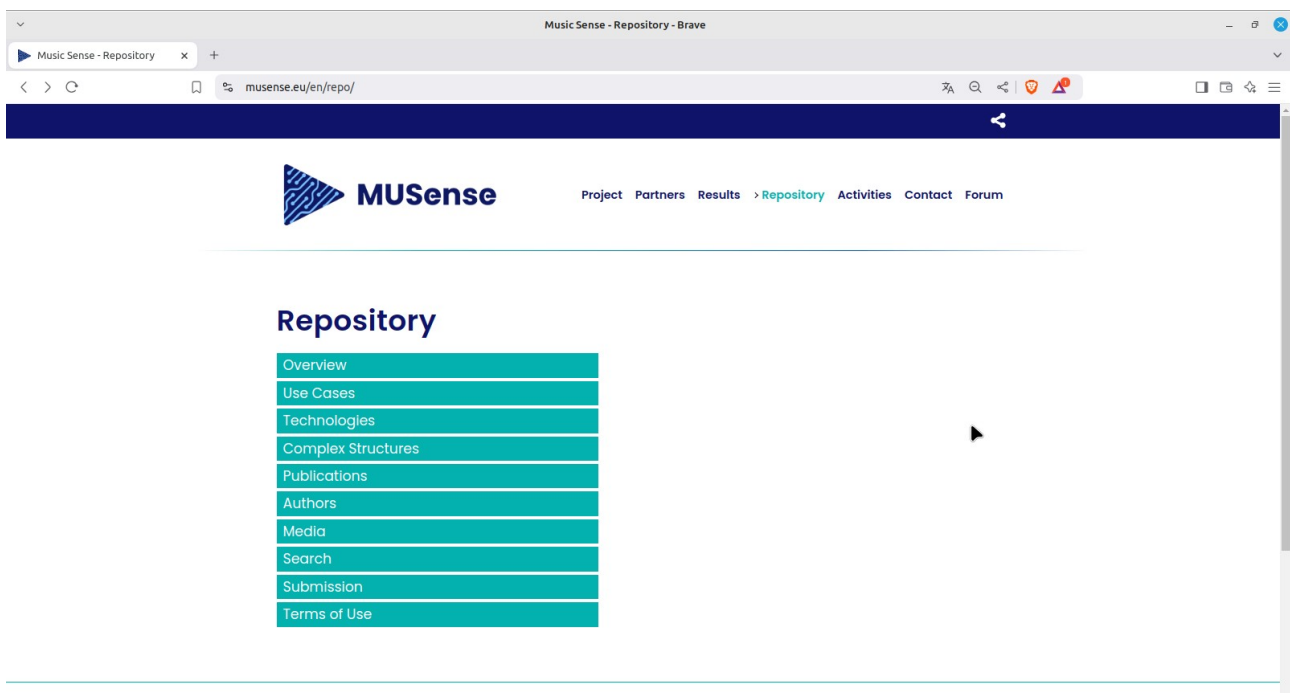
3. MUSense Repository

MUSense-förvaret har integrerats direkt på MUSense-webbplatsen och det visas under följande länk: <https://musense.eu/en/repo/>

Utvecklingsprocessen har implementerats på samma sätt som MUSense webbplats.

Till skillnad från webbplatsen, som innehåller allmän information som syftar till spridning, syftar arkivet till att vara en lärandegemenskap för utbildare, studenter och andra intressenter för att dela, debattera och öka kvaliteten på nya färdigheter och metoder. Av denna anledning har även ett forum skapats i arkivet.

- Internetforskning om möjliga strukturer
- Förvarstaxonomi (T3)
- Ställa in de tekniska specifikationerna
- Implementering av förvar
- Forumimplementering



(Startsidan för arkivet)

4. Onlineförrådsroller och behörigheter

1. Roller i ett onlineförråd

A. Administratör (admin)

Rollöversikt: Administratörer har den högsta nivån av kontroll och tillsyn i arkivet. De hanterar systeminställningar, användaråtkomst, innehållsmoderering och säkerhet.

Nyckelansvar:

Användarhantering: Skapa, redigera och ta bort användarkonton, tilldela roller och hantera användaråtkomst.

Systeminställningar: Konfigurera plattformsinställningar, inklusive integrationer med externa system (t.ex. autentisering, säkerhetskopiering, datalagring).

Innehållshantering: Godkänn eller avvisa innehållsuppladdningar, hantera metadata, se till att riktlinjerna för förvar efterlevs (inklusive upphovsrätts- och dataskyddspolicyer).

Åtkomstkontroll: Definiera och ändra roller och behörigheter för andra användare.

Övervakning och rapportering: Spåra användaraktivitet, generera rapporter om förvarsanvändning och övervaka efterlevnad av användarvillkoren.

Säkerhet och underhåll: Se till att förvarsplattformen är säker, hantera dataskyddsåtgärder och utför regelbundet underhåll.

Behörigheter:

Full tillgång till allt innehåll och data.

Möjlighet att lägga till, redigera, ta bort eller flytta allt innehåll.

Konfigurera eller ändra åtkomstpolicyer, inklusive behörigheter för olika roller. Konfigurera lagringsinställningar, säkerhetskopieringsscheman och integrera verktyg.

Visa och generera systemomfattande rapporter.

B. Innehållshanterare

Rollöversikt: Innehållshanterare övervakar materialet som laddas upp till förvaret och säkerställer att det är organiserat, korrekt kategoriserat och uppfyller plattformens standarder.

Nyckelansvar:

Innehållsgranskning: Granska och godkänn innehåll som skickats in av bidragsgivare, för att säkerställa efterlevnad av upphovsrättslagar och arkivets riktlinjer.

Innehållskategorisering: Tagga och kategorisera innehåll för enkel åtkomst för användare.

Innehållshanterare: Markera eller visa värdefullt innehåll för att förbättra upptäckbarheten. Metadatahantering:

ring: Se till att korrekt metadata är kopplad till innehåll för enklare sökning och hämtning (t.ex. nyckelord, författareinformation, datum).

Behörigheter:

Möjlighet att redigera, godkänna eller avvisa insänt innehåll.

Redigera eller uppdatera metadata som är kopplade till innehåll.

Hantera innehållskategorisering (taggar, teman eller ämnesområden).

Se användarbidrag och interaktioner med material.

C. Bidragsgivare/skapare

Rollöversikt: Bidragsgivare är användare som laddar upp innehåll till förvaret. De kan vara forskare, utbildare eller andra typer av innehållsskapare.

Nyckelansvar:

Innehållsinlämning: Ladda upp och skicka in originalmaterial till arkivet, såsom artiklar, artiklar, datauppsättningar eller multimediafiler.

Innehållsuppdatering: Ändra eller uppdatera innehållet efter behov, inklusive åtgärda fel eller lägga till nya versioner.

Licensiering: Välj lämplig licens för deras material (t.ex. Creative Commons), och se till att tredje parts rättigheter respekteras.

Behörigheter:

Ladda upp och redigera sitt eget innehåll.

Ställ in licenser för deras innehåll (under plattformens riktlinjer).

Se deras eget innehåll och all relaterad feedback eller kommentarer.

Få tillgång till rapporter om deras innehålls användning (t.ex. visningar, nedladdningar).

D. Tittar/forskare

Rollöversikt: Tittare eller forskare är användare som i första hand får åtkomst till innehåll i arkivet för läsning, forskning eller utbildningsändamål.

Nyckelansvar:

Få åtkomst till innehåll: Bläddra och sök efter innehåll baserat på olika kriterier (t.ex. nyckelord, kategorier eller författare).

Ladda ner: Om tillåtet, ladda ner material för offlineanvändning.

Citering: Använd materialet i sitt eget arbete, säkerställ korrekt attribution där så krävs.

Feedback/kommentarer: Ge feedback om innehållet om det är tillåtet.

Behörigheter:

Visa och ladda ner allmänt tillgängligt innehåll (beroende på licensbegränsningar). Få tillgång till vissa datauppsättningar, forskningsartiklar eller utbildningsmaterial baserat på deras medlemskap eller åtkomstnivå.

Kommentera innehåll eller delta i diskussioner om plattformen stödjer sådan interaktion.

E. Moderator

Rollöversikt: Moderatörer är användare med behörighet att hantera interaktioner inom förvaret (t.ex. kommentarer eller diskussioner) och upprätthålla gemenskapsstandarder.

Nyckelansvar:

Innehållsmoderering: Granska användarinlämnat innehåll för att följa riktlinjerna och se till att det är lämpligt för plattformen.

Gemenskapsinteraktion: Övervaka diskussioner och användargenererat innehåll (kommentarer, forum) för olämpligt beteende eller kränkningar av villkor.

Rapportera överträdelser: Flagga eller rapportera innehåll som bryter mot arkivets policyer eller juridiska krav.

Behörigheter:

Redigera eller ta bort olämpliga kommentarer eller foruminlägg.

Rapportera användarbeteende som bryter mot communityns riktlinjer.

Övervaka användarinteraktioner med innehåll (t.ex. kommentarer, feedback).

Kan ha begränsad åtkomst till innehållshantering (t.ex. att ta bort skadligt innehåll).

2. Behörigheter och åtkomstkontroll

Behörigheter i ett arkiv bör vara noggrant definierade för att upprätthålla säkerhet och organisation. Vanliga behörighetsnivåer för innehållshantering och användarinteraktion inkluderar:

Läs: Visa innehåll utan att göra några ändringar.

Skriv: Skicka eller ändra innehåll (ladda upp, redigera).

Ta bort: Ta bort innehåll från plattformen.

Admin: Full åtkomst till alla förvarsfunktioner, inklusive användarhantering, innehållsgodkännande och systemkonfiguration.

Kommentar: Lämna feedback eller engagera dig i innehåll utan att göra permanenta ändringar.

Godkänn/Avvisa: För innehållshanterare att godkänna eller avvisa inlämningar baserat på plattformspolicyer.

3. Exempel på behörighetsstruktur

Roll	Tillgång innehåll	ladda upp / skicka innehåll	Ändra innehåll	Slänga innehåll	Hantera Användare	System Settings
Administratör	Allt innehåll	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Content Manager	Godkänt innehåll	Ja	Ja	Nej	Nej	Nej
Bidragsgivare	Eget innehåll	Ja	Ja (eget)	Ja (eget)	Nej	Nej
Visare	Publikt innehåll	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Moderator	Allt innehåll	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej

4. Etiska överväganden vid hantering av roller och behörigheter

När du ställer in roller och behörigheter för ett onlineförråd, överväg följande etiska principer för att säkerställa rättvis och säker användning:

Integritetsskydd: Se till att endast auktoriserade personer kan komma åt personliga eller känsliga uppgifter. Behörigheter bör ställas in för att säkerställa efterlevnad av dataskyddslagar (t.ex. GDPR).

Rättvis åtkomst: Se till att innehållet är tillgängligt för alla användare i enlighet med arkivets policyer och licensvillkor, och att ingen individ eller grupp är orättvist begränsad eller diskriminerad.

Transparens: Användare bör tydligt informeras om sina behörigheter och eventuella begränsningar av deras åtkomst eller aktiviteter inom arkivet.

Säkerhet: Roller och behörigheter bör användas för att minimera risken för obehörig åtkomst eller skadlig aktivitet. Granska och justera behörigheter regelbundet för att säkerställa säkerheten.

5. MUSense Repository Administration: MUSense Partner Institutions roller

A. Administratör (admin):
Joniska universitetet

B. Innehållshanterare:
1. Lunds universitet
2. Erasmushogeschool Brussel

C. Bidragsgivare/skapare: Alla partners

E. Moderator:
1. Erasmushogeschool Brussel
2. Yasar Universitesi
3. Conservatorio di Musica di Stato "Alessandro Scarlatti" -
Palermo

6. Användarvillkor för MUSENSE onlineförråd

Ikraftträdandedatum: 2025-01-01

Välkommen till MUSENSE onlineförråd. Dessa användarvillkor ("Villkoren") styr din användning av vår webbplats, tjänster och de resurser som är tillgängliga via vårt arkiv ("Plattformen"). Genom att komma åt eller använda plattformen samtycker du till att följa och vara bunden av dessa villkor. Om du inte godkänner dessa villkor bör du inte använda plattformen.

1. Godkännande av villkor

Genom att komma åt eller använda plattformen bekräftar du att du har läst, förstått och samtycker till att vara bunden av dessa villkor, såväl som eventuella framtida ändringar. Om du använder plattformen på uppdrag av en organisation, intygar du att du har befogenhet att binda organisationen till dessa villkor.

2. Användarbehörighet

Plattformen är avsedd att användas av personer som är minst 13 år gamla. Om du är under 13 år får du inte komma åt eller använda plattformen.

3. Användarkonton

Vissa delar av plattformen kan kräva att du skapar ett konto. När du registrerar dig samtycker du till att tillhandahålla korrekt, aktuell och fullständig information och att hålla dina kontouppgifter uppdaterade. Du är ansvarig för att upprätthålla konfidentialiteten för dina kontouppgifter och för alla aktiviteter som sker under ditt konto. Om du misstänker obehörig åtkomst till ditt konto samtycker du till att meddela oss omedelbart.

4. Användning av plattformen

Tillåten användning: Du kan använda plattformen för att:

Få åtkomst till, visa och ladda ner offentligt tillgängligt material och resurser. Bidra med utbildningsresurser eller innehåll i enlighet med villkoren i dessa villkor.

Delta i diskussioner, forum eller andra gemenskapsutrymmen som tillhandahålls av plattform

Förbjuden användning: Du får inte:

Violate any applicable laws, regulations, or third-party rights, including copyright, data protection, or intellectual property laws.

Use the Platform for any unlawful, fraudulent, or harmful purposes, including but not limited to spamming, phishing, or distributing malware.

Reproduce, distribute, or publicly display materials from the Platform without proper authorization or in violation of these Terms or applicable licenses. Disrupt or interfere with the operation of the Platform, or engage in any activity

som kan skada, inaktivera eller överbelasta plattformens infrastruktur.

5. Innehållsägande och licensiering

- **Ägarskap:** Om inget annat anges är innehållet som är tillgängligt på Plattformen (inklusive text, bilder, videor, programvara och annat material) egendom av MUSENSE online-förvaret eller dess licensgivare och skyddas av upphovsrätt och andra immateriella lagar.
- **Användargenererat innehåll:** Genom att skicka innehåll (såsom material, artiklar, resurser eller kommentarer) till plattformen:
 - Ge MUSENSE onlineförråd en icke-exklusiv, royaltyfri, världsomspännande licens att använda, visa och distribuera innehållet på plattformen för utbildnings-, forsknings- och marknadsföringsändamål.
 - Garanterar att du har de nödvändiga rättigheterna och tillstånden att dela innehållet och att innehållet inte gör intrång i någon tredje parts rättigheter.
- **Licensiering av material:** En del material på plattformen kan vara tillgängligt under specifika licenser, till exempel Creative Commons-licenser, som styr hur de kan användas, delas eller anpassas. Du samtycker till att respektera och följa villkoren för tillämpliga licenser.

6. Dataskydd och integritet

- **Sekretesspolicy:** Vi respekterar din integritet och är angelägna om att skydda din personliga information. Läs vår sekretesspolicy, som förklarar hur vi samlar in, använder och skyddar din data.
- **Dataanvändning:** Genom att använda plattformen samtycker du till vår insamling och behandling av personuppgifter enligt beskrivningen i integritetspolicyen.
- **Användaransvar:** Du ansvarar för att se till att all data du skickar eller delar på plattformen (inklusive personuppgifter eller innehåll) följer tillämpliga dataskyddslag.

7. Begränsningar för innehåll

Du godkänner att du inte kommer att ladda upp, lägga upp eller dela något innehåll som:

- Är olagligt, ärekränkande eller stötande.
- Gör intrång i andras immateriella rättigheter eller integritetsrättigheter.
- bryter mot någon tillämplig lag eller förordning.
- Är vilseledande eller vilseledande.

8. Uppsägning och avstängning av åtkomst

Vi kan stänga av eller avsluta din åtkomst till plattformen när som helst och av vilken anledning som helst, inklusive om du bryter mot dessa villkor eller deltar i aktiviteter som stör plattformens funktion. Vid uppsägning upphör din rätt att använda plattformen omedelbart, och du måste avbryta all användning av plattformen.

JÄRÄ\|ä} ä * äÄ &@ä • çä• à^*!ê} •} ä * Ä

°Ä* äÄ ää ä |k|ä|ä| |{ ^} Ä|@ä ää@||• ÄÄÄ^ ä äÄ Ä &@Ä ää Ä è*! äÄ ää ä |Ä ä & |ä äÄ||^!Ä
~} ä^!-4!• èäääÄ |~• ä^Ä ^} Ä ç Ä^*!ê} • äÄ|Ä ä @ ç} Ä~ ||• è} ää @ ç} Ä||^!Ä|4!|ä ä @ ç} ÄçÄ } ^@||^Ä
•[{ Ä|@ä ää@||• Ä
°Ä• çä• à^*!ê} •} ä * ÄÄ ä^!Ä * äÄ { • è} ää @ ç!Ä \ äÄ WÜÖPÜÖÄ } |ä ^-4!|èäÄ@||ä Ä • çä ä Ä!Ä è*! äÄ
ää^ \ äÄ ää^ \ äÄ|è|ä äÄ |^ äÄ ||äÄ||Ä4|ä • äÄ |Ä [{ Ä]] • è!Ä!Ä||^!Ä ä ää äÄ ^ äÄ äÄ çè} ä} ä * ÄçÄ
Ú|ä| |{ ^} Ä |~• ä^Ä4!|~• äçÄ ääÄ } ^@||Ä||^!Ä ä • Ä

FÄZÖ!•êç} ä *

Du samtycker till att gottgöra, försvara och hålla MUSENSE onlineförråd, dess tjänstemän, anställda, agenter och dotterbolag skadeslösa från alla anspråk, förluster, skador, skulder och utgifter (inklusive juridiska avgifter) som uppstår till följd av din användning av plattformen eller ditt brott mot dessa villkor.

11. Gällande lag

Dessa villkor styrs av och tolkas i enlighet med lagarna i Grekland, utan hänsyn till dess lagkonfliktprinciper. Alla tvister som uppstår till följd av eller relaterade till dessa villkor ska vara föremål för den exklusiva jurisdiktionen för domstolarna i Grekland.

12. Ändringar av användarvillkoren

Vi förbehåller oss rätten att uppdatera eller modifiera dessa villkor när som helst. Eventuella ändringar kommer att publiceras på denna sida med ett uppdaterat ikraftträdandedatum. Genom att fortsätta använda plattformen efter att eventuella ändringar har publicerats, samtycker du till att vara bunden av de reviderade villkoren.

13. Kontaktinformation

Om du har några frågor om dessa villkor, vänligen kontakta oss på:

MUSENSE online Repository

Email: jtoulis@ionio.gr

7. T1. State of art analys syftar till att hitta alla tillgängliga metoder för att stödja universitetsstudier i cyber- och distansföreläsningar

1. Introduktion

Den pågående digitala transformationen har revolutionerat universitetsutbildningen, särskilt inom områdena cyberstudier och distansutbildning. När institutioner strävar efter att leverera kvalitetsutbildning på distans, har en mängd olika metoder, verktyg och tekniker dykt upp för att underlätta effektivt lärande och akademisk prestation. Denna toppmoderna analys försöker identifiera och utvärdera de metoder som för närvarande används för att stödja universitetsstudier i cyber- och distansutbildningssammanhang, med fokus på deras styrkor, utmaningar och framtida riktningar.

2. Cyberstudier: Metoder och tillvägagångssätt

Cyberstudier omfattar discipliner som cybersäkerhet, digital forensics, datavetenskap och artificiell intelligens, där målet är att ge eleverna nödvändiga färdigheter och kunskaper för att möta utmaningarna i en allt mer digital värld. Följande metoder används ofta i cyberstudier:

Blandat lärande: Blandat lärande kombinerar traditionella klassrum ansikte mot ansikte instruktion med onlineinlärningserfarenheter. Detta tillvägagångssätt låter eleverna engagera sig i både teoretiska och praktiska aspekter av cyberstudier, vilket säkerställer att de är väl förberedda för yrkesvärlden.

Exempel: Många universitet införlivar verkliga labb och simuleringar i cybersäkerhetskursen, där eleverna kan testa sina färdigheter i kontrollerade miljöer.

Projektbaserat lärande (PBL): I detta tillvägagångssätt ägnar sig eleverna åt praktiskt projekt som efterliknar verkliga scenarier inom cyberdomäner som nätverkssäkerhet, etisk hacking eller mjukvaruutveckling. PBL uppmuntrar eleverna att lära sig genom att göra, utveckla sina problemlösnings- och lagarbete.

Exempel: Universitetskursen som innebär samarbete kring cybersäkerhet simuleringar eller tävlingar som Capture the Flag (CTF)-evenemang.

Virtuella labb och simuleringar: Dessa är avgörande för att erbjuda praktisk erfarenhet cyberstudier, eftersom de tillåter studenter att interagera med komplexa, realistiska system i en säker, kontrollerad miljö. Virtuella miljöer hjälper eleverna att öva sina färdigheter utan att riskera verkliga system.

Exempel: Molnbaserade plattformar som AWS Educate eller Cyber Range simuleringar som replikerar nätverksattacker och försvar.

Onlinekursplattformar och MOOC: Massive Open Online Courses (MOOCs) och onlinekursplattformar (t.ex. Coursera, edX, Udacity) erbjuder flexibla, skalbara

inlärningslösningar för studenter som läser cyberrelaterade examina. Dessa plattformar innehåller ofta expertinstruktörer, interaktiva moduler och interaktioner med kamrater.

Exempel: Cybersäkerhet och datavetenskap kurser som erbjuds av institutioner som Stanford, MIT och University of Maryland via plattformar som Coursera.

Collaborative Learning: Med tanke på cyberstudiernas tvärvetenskapliga karaktär,

samarbete mellan discipliner är avgörande. Universiteten har i allt högre grad antagit samarbetsmiljöer som främjar lagarbete mellan studenter från olika bakgrunder, såsom datavetenskap, teknik och företag.

Exempel: Överskridande universitetsunderrättelseteam om cyberhot som tillåter studenter att samarbeta för att lösa cybersäkerhetsutmaningar.

3. Distansutbildning: Metoder och tillvägagångssätt Distansutbildning innebär att leverera utbildningsinnehåll på distans, ofta via internet. Den omfattar olika metoder som syftar till att ge en effektiv och engagerande lärandeupplevelse för studenter som kanske inte kan delta i kurser på campus. Viktiga metoder för att stödja distansutbildning vid universitet inkluderar:

- **Asynkront lärande:** Asynkront distansundervisning ger eleverna tillgång till kursmaterial och slutför uppgifter i sin egen takt, vilket gör det särskilt fördelaktigt för elever som sköter arbete eller familjeåtaganden.
 - **Exempel:** Förinspelade föreläsningar, diskussionsforum och frågesporter som studenterna kan delta i på sitt eget schema.
- **Synkront lärande:** Denna metod involverar interaktioner i realtid mellan instruktörer och studenter, ofta med hjälp av videokonferensplattformar som Zoom eller Microsoft Teams. Synkront lärande erbjuder möjligheter till omedelbar feedback och direkt engagemang, vilket gör det mer interaktivt än asynkrona metoder.
 - **Exempel:** Livewebinarier och virtuella kontorstider där eleverna kan ställa frågor och delta i diskussioner.
- **Gamification och adaptivt lärande:** För att öka engagemanget och motivationen har många universitet införlivat gamification-tekniker (som märken, poäng och topplistor) och adaptiva inläringssystem, som skräddarsyr innehåll efter den individuella elevens framsteg.
 - **Exempel:** Plattformar som Duolingo (för språkinläring) och Courseras adaptiva frågesporter som justerar svårighetsnivåer baserat på elevernas prestationer.
- **Learning Management Systems (LMS):** Ett LMS tillhandahåller en centraliserad plattform för att hantera kursinnehåll, spåra studentframsteg och främja kommunikation mellan instruktörer och studenter. Plattformar som Moodle, Blackboard och Canvas används ofta inom distansutbildning.
 - **Exempel:** Universiteten använder dessa system för att distribuera läsningar, uppgifter och betyg och för att underlätta kommunikation mellan elever och lärare.

- **Videobaserat lärande:** Videoföreläsningar och handledning är nyckeln i distansutbildningsprogram. Videoinnehåll av hög kvalitet, kombinerat med interaktiva element som frågesporter, kan förbättra inläring och retention.
 - **Exempel:** Plattformar som Khan Academy och YouTube har bidragit avsevärt till populariseringen av videobaserat lärande för distansstudenter.
- **Virtual och Augmented Reality (VR/AR):** Dessa framväxande teknologier integreras i distansutbildningsprogram för att ge uppslukande upplevelser. VR och AR kan hjälpa till att simulera verkliga scenarier som studenter kan engagera sig i, vilket förbättrar lärandet inom områden som teknik, arkitektur och hälsobile.
 - **Exempel:** VR-baserade medicinska utbildningsprogram som låter eleverna träna operationer och ingrepp på distans.
- **AI-baserad handledning och supportSystems:** Artificiell intelligens används i allt större utsträckning för att ge personliga inlärningsupplevelser. AI-handledare kan hjälpa eleverna med problemlösning, ge feedback i realtid och till och med betygsätta uppgifter.
 - **Exempel:** Plattformar som Coursera använder AI för att erbjuda personliga rekommendationer baserade på elevers inlärningsbeteende.

4. Utmaningar och luckor i nuvarande metoder

Trots de många framstegen när det gäller att stödja universitetsstudier i cyber- och distansföreläsningar, finns det flera utmaningar som måste åtgärdas:

- **Access och Digital Divide:** Alla elever har inte lika tillgång till pålitligt internet, moderna enheter eller den tekniska infrastrukturen som behövs för distansutbildning. Denna digitala klyfta kan skapa skillnader i lärandemöjligheter.
- **Engagemang och motivation:** Att hålla eleverna engagerade i online- och distansmiljöer är en utmaning. Bristen på öga mot öga interaktion kan leda till känslor av isolering och minskad motivation.
- **Bedömning Integritet:** Det kan vara svårt att säkerställa integriteten för bedömningar i online- och distansmiljöer, eftersom eleverna kan ha tillgång till obehöriga resurser. Institutioner undersöker säkrare testmetoder, såsom fjärrkontroll och säkra tentamensmiljöer.
- **Anpassning till ny teknik:** Många instruktörer är inte fullt utbildade för att använda ny teknik som VR/AR, AI-lärare eller avancerade LMS-system. Professionella utvecklingsprogram är viktiga för att lärare ska hålla sig uppdaterade.
- **Cybersäkerhetsproblem:** I takt med att området för cyberstudier växer ökar också riskerna för cyberhot som riktar sig mot utbildningsinstitutioner. Universiteten måste kontinuerligt uppdatera sina cybersäkerhetsåtgärder för att skydda känslig data och studentinformation.

5. Framtida riktningar

När vi blickar framåt kommer sannolikt flera trender och framtida riktningar att forma de metoder som stöder universitetsstudier i cyber- och distansföreläsningar:

- **Ökad användning av AI:** AI kommer att spela en större roll för att anpassa lärande, automatisera administrativa uppgifter och tillhandahålla studentstöd i realtid.
- **Blockchain för legitimation och bedömning:** Blockchain-teknik kan användas för att säkerställa säkerheten och giltigheten av akademiska referenser och bedömningar, vilket ger studenter och arbetsgivare verifierade register över prestationer.
- **Ytterligare integration av VR/AR:** I takt med att VR/AR-tekniker blir mer överkomliga och tillgängliga, förväntas deras användning i fjärr- och cyberinlärningsmiljöer öka, vilket ger uppslukande och praktiska inlärningsupplevelser.
- **Hybrid Learning Models:** Framtida distansutbildningsprogram kan i allt högre grad anta hybridmodeller, som kombinerar online-, personliga och virtuella upplevelser för att erbjuda den flexibilitet som studenterna behöver samtidigt som den akademiska stringens bibehålls.

6. Slutsats

Universitetsstudier inom cyber- och distansundervisning utvecklas snabbt, drivet av tekniska framsteg och studenters förändrade behov. De metoder som för närvarande är tillgängliga, inklusive blandat lärande, virtuella labb, gamification och AI-drivna stödsystem, ger en solid grund för att förbättra elevernas engagemang, förbättra prestanda och främja en dynamisk, flexibel inlärningsmiljö. Det finns dock utmaningar som måste åtgärdas, inklusive tillgänglighet, bedömningsintegritet och behovet av fakultetsutveckling. Genom att fortsätta att förnya och anpassa sig kan universiteten säkerställa att de tillhandahåller bästa möjliga utbildning för den digitala tidsåldern.

8. T2: "State of art analys syftar till att hitta tillgängliga material/verktyg/länkar relaterade till kursmodulen och riktlinjer"

Introduction

I dagens snabbt utvecklande utbildningsmiljö är det viktigt för både lärare och elever att ha tillgång till det mest relevanta materialet, verktygen och resurserna för att förbättra läranderesultaten. Oavsett om det är i traditionella klassrum eller online-inlärningsplattformar, lutar eleverna på olika verktyg och material för att stödja sina akademiska prestationer. En omfattande toppmodern analys kan spela en avgörande roll för att identifiera de mest effektiva resurserna som finns tillgängliga för specifika kursmoduler och riktlinjer. Denna analys hjälper inte bara till att optimera inlärningsupplevelsen utan säkerställer också att eleverna har tillgång till de senaste framstegen inom teknik och akademisk praxis. Syftet med denna uppsats är att undersöka de olika materialen, verktygen och länkarna som är tillgängliga för att stödja kursmoduler och riktlinjer, och belysa deras betydelse, effektivitet och roll i samtida utbildning.

Kursmoduler och riktlinjer:

Nyckelkomponenter för framgångs Innan vi diskuterar de verktyg och material som finns tillgängliga för att stödja kursmoduler är det viktigt att först definiera vad dessa moduler och riktlinjer omfattar. En kursmodul innehåller vanligtvis huvudämnen, underämnen, läranderesultat och bedömningar som utgör ett visst ämne eller kurs. Kursriktlinjerna avser undervisningsstrategier, utvärderingskriterier, lärandemål och rekommenderade studiemetoder som ger struktur och riktning för eleverna under hela deras akademiska resa. I samband med onlinelärande eller digital utbildning måste både kursmoduler och riktlinjer vara välstrukturerade, tillgängliga och engagerande. Det är här integrationen av moderna verktyg och material blir avgörande. För studenter och lärare är identifiering av relevanta, uppdaterade resurser och plattformar ett avgörande steg mot att förbättra kvaliteten på lärandet och säkerställa framgång i kursresultat.

Tillgängligt material för kursmoduler

Materialet som är tillgängligt för kursmoduler kan ta många former, beroende på disciplin, kursstruktur och leveranssätt (personligt, hybrid eller online). Dessa material inkluderar läroböcker, online-tidskrifter, multimedieresurser och interaktiva verktyg som är i linje med kursens mål. Nedan finns några av de mest framträdande typerna av material som finns tillgängliga för att stödja kursmoduler.

Läroböcker och läsmaterial online: Traditionella läroböcker och akademiska tidskrifter förblir centrala i de flesta kursmoduler. Men i en allt mer digital inlärningsmiljö går universitet och lärare mot öppna utbildningsresurser (OER) – fritt tillgängliga, öppet licensierade dokument och media. Dessa inkluderar läroböcker online, forskningsartiklar, artiklar och video

Iföreläsningar. Plattformar som Google Scholar, JSTOR och ResearchGate erbjuder studenter tillgång till akademisk forskning, medan OER-plattformar som OER Commons ger fri tillgång till läroböcker och resurser.

Multimediaresurser: Förutom traditionellt läsmaterial, multimedia resurser som videohandledning, poddsändningar, interaktiva simuleringar och infografik används i allt högre grad för att engagera studenter i olika kursmoduler. Till exempel erbjuder plattformar som YouTube, Khan Academy och Coursera högkvalitativa videoföreläsningar som bryter ner komplexa ämnen till hanterbara, lättsmälta bitar. Dessa material är särskilt användbara i ämnen som kräver visuell eller praktisk inläring, som teknik, biologi eller konst.

Interaktiva verktyg: Interaktiva verktyg som frågesporter, verktyg för självbedömning och virtuella labb låter eleverna öva sina färdigheter och testa sina kunskaper i realtid. Quizlet, Kahoot! och Socrative används ofta inom olika områden för att främja engagemang och aktivt lärande. Virtuella laboratorier och simuleringar, som de som finns tillgängliga på plattformar som Labster eller PhET, ger eleverna möjlighet att utföra experiment på distans, vilket är särskilt värdefullt för vetenskaps- och ingenjörstudenter i online-inlärningsmiljöer.

Fallstudier och exempel från verkliga världen: En annan viktig komponent såklart Materialet inkluderar fallstudier och verkliga exempel som låter eleverna tillämpa teoretiska begrepp på praktiska scenarier. Resurser som Harvard Business Review, MIT OpenCourseWare och Case Center ger tillgång till fallstudier som berikar den akademiska erfarenheten genom att ge studenterna möjligheter att lösa verkliga problem.

Tillgängliga verktyg för att stödja kursriktlinjer

Medan material hjälper eleverna att lära sig innehållet i en kurs, tillhandahåller verktyg infrastrukturen för att hantera, leverera och utvärdera lärande. Effektiva verktyg är en integrerad del av framgångsrik kursleverans, särskilt i online- och hybridinlärningsmiljöer. Följande verktyg används ofta för att stödja kursriktlinjer och underlätta inlärningsprocessen.

- **Learning Management Systems (LMS):** Plattformar som Moodle, Blackboard, Canvas och Google Classroom fungerar som det digitala navet för kursmaterial, uppgifter, betyg och kommunikation. De tillåter instruktörer att skapa och organisera moduler, distribuera kursriktlinjer och spåra elevernas framsteg. LMS-plattformar integreras ofta med verktyg från tredje part och möjliggör sömlös delning av resurser, vilket gör dem nödvändiga för både personlig och online-kursleverans.
- **Samarbets- och kommunikationsverktyg:** Instruktörer och elever måste kommunicera regelbundet, och verktyg som möjliggör samarbete är viktiga för att hålla eleverna engagerade. Zoom, Microsoft Teams och Google Meet används ofta för videokonferenser och livesessioner, vilket gör att elever och instruktörer kan interagera i

realtid. Dessutom används plattformar som Slack och Discord ofta för gruppdiskussioner, peer feedback och samarbetsprojekt, vilket förbättrar kommunikation och lagarbete i både online- och hybridmiljöer.

- **Bedömningsverktyg:** För att instruktörer effektivt ska kunna utvärdera elevernas framsteg kan olika bedömningsverktyg användas för att anpassa sig till kursens riktlinjer. Plattformar som Turnitin för att upptäcka plagiat, Betygsbok för betygshantering och Qualtrics för undersökningar och insamling av feedback är oundgängliga för att övervaka elevernas prestationer. Dessutom erbjuder digitala bedömningsverktyg som inkluderar AI och maskininlärning, som Smart Sparrow eller Gradescope, personlig feedback och automatiserar betygsättning, vilket gör bedömningar mer effektiva och rättvisa.
- **Verktyg för att upptäcka plagiat och citera:** För att stödja studenter i akademiskt skrivande ser plagiatupptäcktsverktyg som Turnitin eller Copyscape till att eleverna skickar in originalarbete, medan citeringshanteringsverktyg som EndNote, Zotero och Mendeley hjälper eleverna att tillskriva källor på rätt sätt. Dessa verktyg hjälper eleverna att följa akademiska integritetsstandarder samtidigt som de effektiviserar citeringsprocessen.

Länkar och Onlineresurser

Tillsammans med de fysiska och digitala verktygen stödjer många onlinelänkar och plattformar effektiv leverans av kursmoduler och riktlinjer. Utbildningswebbplatser, digitala bibliotek och vetenskapliga databaser erbjuder en mängd kunskap och resurser för både studenter och instruktörer. Dessa resurser fungerar som viktiga tillägg till kursmaterial och riktlinjer.

- **Universitet och öppna utbildningsplattformar:** Många universitet ger gratis tillgång till onlinekurser, material och moduler via plattformar som MIT OpenCourseWare, edX och Coursera. Dessa resurser ger eleverna tillgång till högkvalitativt innehåll, ofta skapat av ledande experter inom sina respektive områden. De är ett utmärkt komplement till standardkursmaterialet och innehåller ofta ytterligare resurser som övningsövningar, frågesporter och certifieringsalternativ.
- **Ämnesspecifika arkiv och databaser:** För specifika akademiska områden tillhandahåller dedikerade arkiv som arXiv för fysik och matematik, PubMed för biovetenskap och medicin och IEEE Xplore för ingenjörsvetenskap en mängd referentgranskade artiklar, forskningsartiklar och konferenshandlingar. Dessa plattformar är särskilt viktiga för studenter på forskarnivå eller de som arbetar med specialiserade ämnen i sina kurser.
- **Myndigheter och industriresurser:** Statliga webbplatser, ideella organisationer och branschspecifika plattformar tillhandahåller också värdefullt läromedel. Till exempel erbjuder US Department of Education riktlinjer för utveckling av läroplanen, medan organisationer som World Health Organization

(WHO) och Förenta Nationerna (FN) erbjuder material som överensstämmer med kurser i folkhälsa, internationella relationer och hållbarhet.

Slutsats

En toppmodern analys av tillgängligt material, verktyg och länkar för att stödja kursmoduler och riktlinjer visar det stora utbudet av resurser som finns tillgängliga för att förbättra elevernas lärande. Från läroböcker, multimedieinnehåll och interaktiva simuleringar till ledningssystem för lärande, bedömningsverktyg och samarbetsplattformar, det finns en växande betoning på att integrera teknik och digitala resurser i inlärningsprocessen. Dessa resurser stöder inte bara kursinnehållet utan säkerställer också att eleverna har de verktyg de behöver för att hantera sin akademiska resa effektivt. Den effektiva användningen av dessa material och verktyg, i linje med tydliga kursriktlinjer, kan främja en mer engagerande, flexibel och effektiv inlärningsupplevelse. Genom att hålla sig uppdaterad om de senaste framstegen inom utbildningsteknologi kan universitet och utbildare kontinuerligt förbättra leveransen och tillgängligheten av sina kurser, vilket i slutändan gynnar studenterna de betjänar.

9.T3: Definition av taxonomiarkitektur för klassificering av material huvudsakligen fokuserad på identifiering av IT-enheter, musikkategorier och publiktypologi

Project Background and Existing Platforms

Den tilltänkta användaren av MUSense-projektet är musikstudenter, lärare, tekniker och personal, såväl som andra intressenter inom musikbranschen, såsom lärare, forskare och yrkesverksamma som är involverade i den evolutionära processen där befintliga teknologier används inom undervisning, lärande och prestationsmiljöer med unika nya sätt. Men här finns det en annan aspekt, att för att hitta en innovativ användning av en teknik måste man veta vad den är, hur den fungerar, hur den är inställd och dess problem och brister. Detta är uppenbarligen ett vanligt problem inte bara inom musikvärlden utan inom den audiovisuella sektorn och den interaktiva konstscenen. Detta avbildades tydligt i vår fortsatta undersökning som visade att de andra potentiella användarna av förvaret kan vara: Högskolor och lärare: Förvaret kan användas av lärosäten som en resurs för läroplansutveckling och som ett sätt att hålla sig uppdaterad om de senaste trenderna och teknikerna inom musikbranschen.

- **Forskare:** Förvaret skulle kunna användas av forskare som en källa till information och data om cyber- och distansprestationer, och som ett sätt att få kontakt med andra forskare och praktiker inom området.
- **Musikbranschens proffs:** Förvaret kan användas av musikbranschens proffs som en resurs för information om ny teknik och bästa praxis, såväl som ett sätt att hålla kontakten med andra proffs och nätverka med potentiella samarbetspartners.
- **Musikentusiaster:** Förvaret kan användas av musikentusiaster som ett sätt att lära sig mer om cyber- och distansföreställningar och för att upptäcka nya och innovativa sätt att uppleva musik online.
- **Ljud- och bildkonstnärer och kreatörer:** Alla de som vill använda de teknologier som samlats in i arkivet för att främja sina idéer och projekt.

Genom att göra förvaret öppet och tillgängligt för ett brett spektrum av användare kan MUSense-projektet bidra till den pågående utvecklingen och utvecklingen av musikindustrin och den bredare världen av performance, och stödja en framgångsrik anpassning till den virtuella performancevärlden. Vår forskning identifierade ett antal repositories som redan finns på plats och tillhandahåller sina funktioner till skapare. De tillhandahåller information och resurser om audiovisuell konsteknik, och det kan hjälpa konstnärer och kreatörer att forska och välja

teknik för sina projekt. Några exempel på dessa förvar, plattformar och forskningsresultat som rapporterats i olika publikationer inkluderar:

- Creative Applications Network (www.creativeapplications.net): Denna medlemsdrivna plattform erbjuder en rad resurser och information om kreativ teknologi, inklusive audiovisuell konstarteknik, och tillhandahåller ett communityforum för konstnärer och kreatörer att dela med sig av sina arbeten och erfarenheter.
- The Creators Project: Denna onlineplattform innehåller en rad artiklar, intervjuer och andra resurser om kreativ teknik, inklusive audiovisuell konstarteknik. Den innehåller också en portfölj med verk av konstnärer och kreatörer som använder dessa tekniker i sina projekt. Deras YouTube-kanal ger tillgång till innehåll och intervjuer: <https://www.youtube.com/thecreatorsproject>
- Creative Tech Week: Detta årliga evenemang visar upp den senaste kreativa tekniken, inklusive audiovisuell konstarteknik, och erbjuder en rad workshops och föredrag för konstnärer och kreatörer för att lära sig mer om dessa tekniker och hur man använder dem i sitt arbete. <https://www.creativetechweek.se>
- Arts Collaboratory (AC) är ett translokalt ekosystem som består av 25 olika organisationer runt om i världen som fokuserar på konstpraktik, sociala förändringsprocesser och att arbeta med bredare samhällen utanför konstfältet. <https://artscollaboratory.org/>
- The Tech As Art (2021)-publikationen med titeln "Supporting Artists Who Use Technology as a Creative Medium" sammanställd av National Endowment for the Arts i Washington (<https://www.arts.gov/>) som är tillgänglig online (<https://www.arts.gov/sites/default/files/Tech-as-Art-081821>) som refererar direkt till, sidor if, och som refererar till, if-fynd i p. till vår forskning i den meningen att användaranalysen redan är dokumenterad.

Designkrav och innehållsstrukturdesign

Utformningen av webbplatsen och arkivet för MUSense-projektet tar hänsyn till ett antal designfaktorer för att säkerställa en positiv användarupplevelse för dessa målgrupper:

- Användbarhet: Webbplatsen och arkivet ska vara lätt att navigera och använda, med en tydlig och intuitiv struktur och layout. Detta kan hjälpa användare att snabbt hitta den information och resurser de behöver och att engagera sig mer i projektet.
- Tillgänglighet: Webbplatsen och arkivet bör utformas med tillgänglighet i åtanke, så att användare med funktionshinder eller olika nivåer av teknisk expertis kan komma åt och använda de resurser och aktiviteter som tillhandahålls. Detta kan inkludera att använda responsiva designprinciper, tillhandahålla tillgängliga namn för UI-element och använda ett tydligt och enkelt språk.
- Relevans: De resurser och aktiviteter som tillhandahålls via webbplatsen och arkivet bör vara relevanta och värdefulla för de avsedda användarna. Detta kan innebära

tillhandahålla information och resurser om de senaste trenderna och teknikerna inom musikbranschen, eller erbjuda utbildningsprogram och workshops som är skräddarsydda för musikstudenters och professionella behov och intressen.

- Engagemang: Webbplatsen och arkivet bör utformas för att vara engagerande och interaktiva, för att uppmuntra användare att delta och engagera sig i projektet. Detta kan inkludera att inkludera element i sociala medier, tillhandahålla möjligheter för användargenererat innehåll eller erbjuda interaktiva aktiviteter och utmaningar.

MUSense Repository Taxonomy Architecture

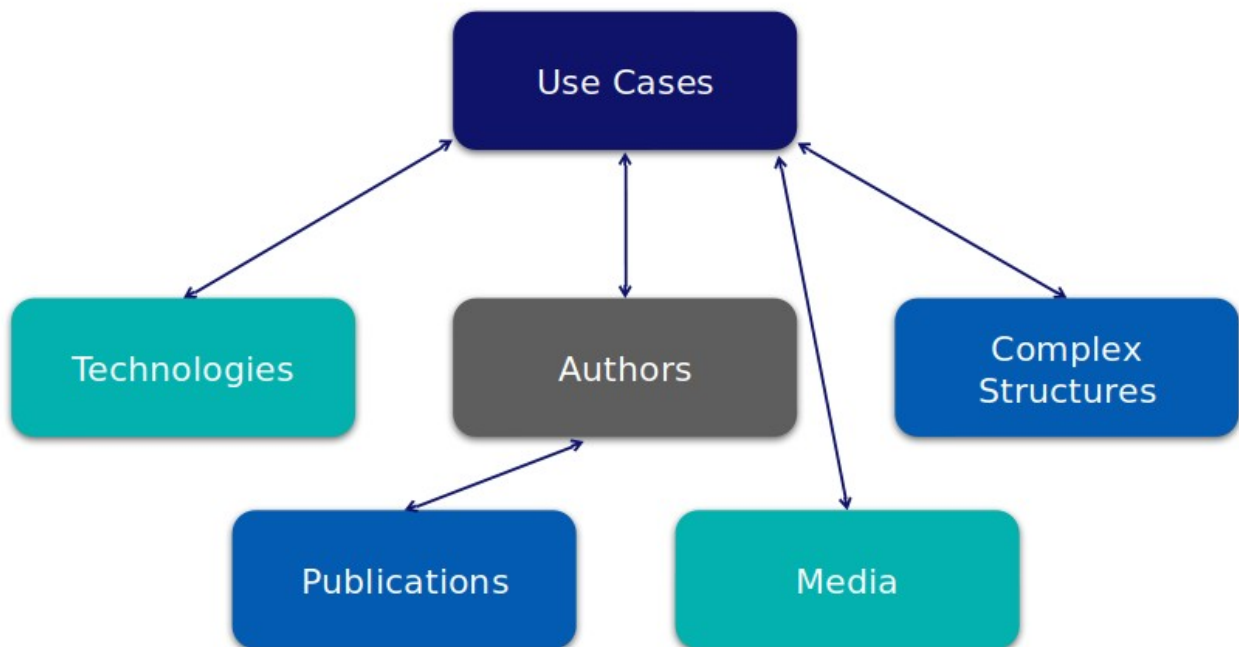
Den grundläggande datastrukturen för MUSense består av fyra huvudenheter:

Användningsfall, teknologier, komplexa strukturer, författare och publikationer.

1. Enheten med namnet "use_cases" innehåller information om en enskild inlärnings-/undervisningsaktivitet (use case). Denna enhet kommer att inkludera en titel för aktiviteten, en serie nyckelord, en beskrivning, en text som beskriver dess krav i utrymmen och andra praktiska och tekniska frågor, en text som beskriver deltagarnas upplevelser, en eller flera relaterade teknologier (som en relation med teknologienheten), en eller flera relaterade komplexa strukturer (som en relation till enheten med komplexa strukturer), en eller flera relaterade personer, en eller flera relaterade personer (som en associerad bild), PDF/DOC/ZIP-filer med kompletterande material såsom partitur, posters etc och en eller flera länkar till media (ljud/video) från själva aktiviteten eller från intervjuer av deltagarna.
2. Enheten som kallas "teknologier" innehåller information relaterad till den teknik som används under en inlärnings-/undervisningsaktivitet. Denna enhet inkluderar en titel för varje teknik, en beskrivning, en text med instruktioner för dess implementering, ett eller flera relaterade användningsfall (som en relation med entiteten för användningsfall), en valfri utvald bild och bifogade PDF/DOC/Zip-filer med tekniska specifikationer eller användarmanualer.
3. Enheten med namnet "complex_structures" innehåller information om mer komplexa strukturer som består av flera användningsfall, såsom en läroplan eller en workshop/festival. Denna enhet kommer att inkludera en titel för den komplexa strukturen, en beskrivning, en eller flera relaterade aktiviteter (som en relation med entiteten för användningsfall), en valfri utvald bild och bifogade PDF/DOC/ZIP-filer med material relaterat till den (affischer, inbjudningar, scheman etc). Ordningen på relaterade användningsfall i en komplex struktur kommer att vara anpassningsbar och den övergripande organisationen kommer att specificeras i beskrivningen.
4. Enheten som heter "Författare" innehåller information relaterad till personerna som är involverade i en inlärnings-/undervisningsaktivitet. Denna enhet inkluderar ett namn för varje person, en kort biografi om personen, information om dess anknytning till en organisation och ett eller flera relaterade användningsfall (som en relation till entiteten för användningsfall).

5. Enheten som heter "publikationer" innehåller information relaterad till hålspektrumet för MUSense-ämnet. Informationen som kommer att tillhandahållas i kategorin kommer att vara:
6.
 - Publikationens titel
 - Ett sammandrag
 - En citering
 - Relaterade element (författarens namn)
 - Publikationen i pdf eller vid behov en länk till publikationen

MUSense Repository Taxonomy



Sök- och korsreferensmöjligheter

Bland huvudinnehållskategorierna erbjuder MUSense även ytterligare sök- och korsreferensmöjligheter:

- **Söka:** Sökmotorn erbjuder möjligheten att söka i förvarets innehåll med nyckelord. Sökningen kan fokuseras på specifika innehållskategorier genom att använda "förhandsalternativen"
- **Författare:** Det här alternativet ger en fullständig lista över innehållsförfattarna

- **Media:** Det här alternativet ger en fullständig lista över mediainnehållet i förvaret

Andra MUSense repository menyer

- **Underkastelse:** MUSense-förrådet innehåller också ett formulär för inlämning av innehåll online. Detta formulär kan användas av alla innehållsskapare som kommer att vilja berika med sitt innehåll / media / fallstudier / artiklar / publikationer etc MUSense-förrådet i framtiden. Efter att ha skickat in innehållet kommer striden att granskas enligt den process som beskrivs i det 5:e kapitlet i detta dokument.
- **Villkor för oss:** I det här avsnittet kan användaren av Musense-förvaret hitta användarvillkoren. Användarvillkoren presenteras i det sjätte kapitlet i detta dokument.



MUSense

[Project](#) [Partners](#) [Results](#) › [Repository](#) [Activities](#) [Contact](#) [Forum](#)

Search

Advanced Options

- Use Cases
- Technologies
- Complex Structures
- Publications
- People
- Media

[Overview](#)
[Use Cases](#)
[Technologies](#)
[Complex Structures](#)
[Publications](#)
[Authors](#)
[Media](#)
[Search](#)
[Submission](#)
[Terms of Use](#)

Förvaret "Sökmeny"

Submission

Submit your Contribution

* Required Fields

* **Name**

* **Surname**

* **Email**

* **Information for:**

Select the various aspects of the repository that your submission involves.

- Use Cases
- Technologies
- Complex Structures
- Publications
- People
- Media

* **Attach File:**

File containing your content - DOC/DOCX or PDF up to 8MB

See available system options

Link:

Provide a link to an external service (Google Drive, Dropbox, OneDrive etc) which includes any additional content.

Password:

Provide a password if it is required to access your provided content.

* **Additional Comments:**

Provide a short summary of your content and any other detail that is necessary for its inclusion in the repository.

- [Overview](#)
- [Use Cases](#)
- [Technologies](#)
- [Complex Structures](#)
- [Publications](#)
- [Authors](#)
- [Media](#)
- [Search](#)
- [Submission](#)
- [Terms of Use](#)

8795

* **Code:** Fill in the code as it appears in the image

10. T4: "Utforska lagar relaterade till upphovsrätt och dataskydd och licenser och användarvillkor; etiska krav för att garantera respekten för lagstiftaren om delning av material"

1. Upphovsrättslagen

A. Grunderna i upphovsrättslagen

Upphovsrättslagstiftningen är utformad för att skydda originalverk av författarskap, såsom litterära, konstnärliga, musikaliska och andra kreativa verk. När du skapar originalinnehåll får du automatiskt upphovsrätten till det verket, och andra är förbjudna att använda det utan din tillåtelse.

- **Äganderätt:** Skaparen av verket äger i allmänhet upphovsrätten, såvida den inte överförs eller överlåts till en annan enhet (t.ex. arbetsgivare eller utgivare).
- **Rättighetsbidrag:** Upphovsrätten ger skaparen exklusiva rättigheter till:
 - Återge verket
 - Dela ut kopior
 - Visa eller framföra verket offentligt
 - Skapa härledda verk.
- **Varaktighet:** I många jurisdiktioner gäller upphovsrätten under upphovsmannens liv plus ytterligare ett antal år (vanligtvis 70 år i USA och EU). Efter detta går verket in i det offentliga området, vilket innebär att det kan användas fritt av vem som helst.

B. Fair Use and Fair Dealing

- **Fair Use (USA):** Enligt amerikansk lag anses viss användning av upphovsrättsskyddade verk som "rättvis", vilket innebär att de kan användas utan tillstånd under specifika omständigheter, såsom för kritik, kommentarer, utbildning, forskning eller parodi.
- **Rättvis hantering (Storbritannien, Kanada, etc.):** I likhet med skälig användning tillåter rättvis hantering begränsad användning av upphovsrättsskyddat material för ändamål som forskning, kritik och granskning, men omfattningen är snävare.

C. Licensiering och tillstånd

Licenser är avtal som tillåter andra att använda upphovsrättsskyddade verk under särskilda villkor. Två vanliga typer är:

- **Exklusiv licens:** Licenstagaren (den som tar emot licensen) har exklusiva rättigheter att använda verket.
- **Non-exclusive Licens:** Skaparen kan ge samma rättigheter till flera licenstagare. Icke-exklusiv licens
- **Creative Commons-licens:** Dessa är öppna licenser som tillåter kreatörer att dela sina verk med specifika villkor. Vanliga licenser inkluderar:
 - **CC BY** (tillskrivning krävs),
 - **CC BY-SA** (dela lika krav),

- **CC BY-NC** (endast icke-kommersiell användning).

D. Intrång och verkställighet

Otillåten användning av upphovsrättsskyddat material anses vara intrång, och upphovsrättsinnehavaren kan vidta rättsliga åtgärder, inklusive att skicka meddelanden om borttagning, begära skadestånd eller söka andra gottgörelser.

2. Dataskyddslagar

A. GDPR (General Data Protection Regulation)

- **Omfattning:**Gäller insamling, lagring och behandling av personuppgifter om individer inom EU eller av organisationer som erbjuder varor eller tjänster till individer i EU.
- **Nyckelprinciper:**
 - **Dataminimering:** Samla endast in data som är nödvändiga för det avsedda syftet.
 - **Syftesbegränsning:** Data bör endast användas för de specifika ändamål för vilka de samlades in.
 - **Öppenhet:** Individer måste informeras om hur deras data används.
 - **Datasäkerhet:** Organisationer måste vidta lämpliga åtgärder för att skydda data från intrång.
 - **Individens rättigheter:** Inkluderar rättigheter till åtkomst, rättelse, radering (rätt att bli glömd), portabilitet och invändning.
- **Samtycke:**Individens samtycke krävs ofta innan personuppgifter samlas in, och det måste vara fritt givet, specifikt, informerat och entydigt.

B. CCPA(California Consumer Privacy Act)

- **Omfattning:**Gäller företag som samlar in personuppgifter om invånare i Kalifornien. Lagen ger individer rätt att veta vilka personuppgifter som samlas in, begära tillgång till dem och radera dem.
- **Nyckelrättigheter:**
 - Rätt att veta vilka uppgifter som samlas in.
 - Rätt att radera personuppgifter.
 - Rätt att välja bort dataförsäljning.

C. Andra regionala lagar

- **Dataskyddslagen (UK):** Styr behandling av personuppgifter i Storbritannien och anpassar sig till GDPR.
- **HIPAA(Health Insurance Portability and Accountability Act, U.S.):** Skyddar medicinska data.
- **PDPA(Personal Data Protection Act, Singapore):** Reglerar dataskydd i Singapore.

3. Licenser och användarvillkor

A. A. Licensinnehåll

- **Licensavtal:** När du delar innehåll i ett onlineförråd är det viktigt att specificera hur andra kan använda innehållet. En licens krävs för att ge tillstånd att använda innehållet lagligt.
 - **Open Access-licensiering:** Används ofta i utbildningsmiljöer, där innehåll görs fritt tillgängligt men med begränsningar baserat på licensiering (t.ex. Creative Commons).
 - **Licensavtal för slutanvändare (EULA):** Används för programvara, som anger hur användare kan interagera med programmet.
- **Tillämpning av licenser:** Villkoren för en licens bör vara tydliga och användarna måste följa dem. Om en användare bryter mot ett licensavtal kan innehållsskaparen vidta rättsliga åtgärder.

B. Användarvillkor för plattformar

- **Vad de innehåller:** Användarvillkoren definierar hur användare får interagera med plattformen, vilket innehåll de kan ladda upp och vad som är förbjudet. Den specificerar också plattformens rättigheter och användaransvar.
 - **Policy för acceptabel användning (AUP):** Beskriver de typer av beteende som inte är acceptabelt på plattformen.
 - **Innehållsägande och licensiering:** Klargör vem som äger innehållet som laddas upp till plattformen och hur det kan användas eller delas.
 - **Integritet och dataskydd:** Beskriver hur plattformen hanterar personuppgifter om sina användare.
 - **Tvistlösning:** Anger metoderna för att lösa eventuella tvister (t.ex. skiljeförfarande, domstolsförfarande).

4. Etik i att dela material

A. Respektera upphovsrätten

- **Korrekt tillskrivning:** Ge alltid kredit till den ursprungliga skaparen genom att följa reglerna i licensen.
- **Undvika intrång:** Ladda aldrig upp eller dela material som du inte har rätt att distribuera. Om material är skyddat av upphovsrätt, se till att nödvändiga tillstånd eller licenser finns på plats.

B. Dataskyddsetik

- **Användarsekretess:** Se till att personuppgifter inte delas eller används på ett olämpligt sätt. Om data delas måste användarna vara fullständigt informerade och deras samtycke måste erhållas.

- **Anonymisering:** Om möjligt, använd anonymiserad data för att skydda individers identiteter.
- **Genomskinlighet:** Var tydlig med vilken data du samlar in, hur den kommer att användas och vem som har tillgång till den.

C. Tillhandahålla tydlig licensinformation

- **Transparens i licensiering:** Gör licensvillkoren tydliga och lätta att förstå, så att användarna vet exakt hur de kan använda materialet.
- **Överensstämmelse med etiska standarder:** När du väljer licenser, överväg de etiska konsekvenserna av de restriktioner som de ålägger (t.ex. icke-kommersiell användning, share-alike) och hur de påverkar delning och återanvändning av utbildningsinnehåll.

CI. Användarutbildning

- **Att öka medvetenheten:** Utbilda användare om deras juridiska och etiska skyldigheter när de använder förvaret. Tillhandahålla resurser eller vägledning om upphovsrätt, dataskydd och licensiering så att de kan fatta välgrundade beslut.

5. Etiska krav för att garantera respekt för lagstiftning

- **Genomskinlighet:** Se till att alla användare och bidragsgivare är medvetna om den rättsliga ramen kring innehållet de delar, inklusive licensiering, upphovsrätt och skyldigheter om dataskydd.
- **Informerat samtycke:** Skaffa uttryckligt samtycke för datainsamling och användning, för att säkerställa att individer förstår hur deras data kommer att behandlas och delas.
- **Rättvis och rättvis tillgång:** Undvik metoder som kan utnyttja eller diskriminera vissa grupper. Se till att innehåll görs tillgängligt på ett sätt som främjar inkludering och rättvisa.
- **Dataminimering:** Samla bara in de uppgifter som är nödvändiga för det angivna syftet och ge användarna tydliga alternativ för att kontrollera sin information.
- **Respekt för skaparens rättigheter:** Erkänna och respektera kreatörers immateriella rättigheter genom att tillhandahålla korrekt attribution och följa användarvillkoren och licenserna.

11. T5. Ständig uppdatering av material som ingår i arkivet och på webbplatsen, även med tanke på de resultat som uppnåtts under genomförandet av PRs

MUSense-webbplatsen och arkivet är i en process av kontinuerlig uppdatering med ämnen och innehåll som rör alla åtgärder och resultat av programmet. Baserat på vårt engagemang kommer förvaret att fortsätta att berikas under åtminstone de kommande 5 åren. På samma sätt kommer webbplatsen att uppdateras med allt innehåll som ledningsgruppen kommer att besluta att det är viktigt att publicera. Eftersom MUSense-projektet är slutfört finns det följande avsnitt på webbplatsen som kommer att fortsätta att uppdateras med innehåll på begäran:

- Avsnittet **Aktiviteter**: I det här avsnittet kommer all utveckling som rör möjliga återverkningar av Musense-projektet, förvarsuppdateringar etc. att rapporteras.
- **Repository**-sektionen: Eftersom detta är länken till arkivet, som kommer att vara online under åtminstone de kommande 5 åren, kommer detta att förbli "den mest livliga" platsen på webbplatsen.
- **Forumsektionen**: Vi hoppas att MUSense-forumet de kommande åren blir en mötes- och akademisk och konstnärlig dialogplats för konstnärer, studenter, forskare och givetvis andra möjliga intressenter.
- **Kontaktsektionen**: Med onlinekontaktformuläret kommer besökarna och användarna av MUSense-webbplatsen och arkivet att kunna kontakta den samordnande institutionen (Conservatorio di Musica Alessandro Scarlatti di Palermo) när som helst för all ytterligare information som behövs, för att rapportera någon form av överträdelse av användarvillkor eller andra problem som konsortiets chef måste vara medveten om.



The Musense Project