

(PR2) Gedeeld online archief en MUSense institutionele website



European  
Commission



## Inhoudsopgave

Medewerkers .....	3
Korte introductie .....	4
1. Het logo .....	5
2. De MUSense-website .....	6
a. Internetonderzoek over de websitestructuur .....	6
b. De websitemenu's een naam geven .....	6
c. Technische specificaties van de website en de Repository .....	7
d. Website implementatie .....	8
3. De MUSense-opslagplaats .....	9
4. Rollen en rechten voor online archief .....	10
1. Rollen in een online archief .....	10
A. Beheerder (Admin) .....	10
B. Inhoud manager .....	10
C. Bijdrager/Maker .....	11
D. Kijker/Onderzoeker .....	11
E. Moderator .....	11
2. Machtigingen en toegangscontrole .....	12
3. Voorbeeld van structuur van machtigingen .....	12
4. Ethische overwegingen bij het beheren van rollen en machtigingen .....	12
5. MUSense Repository Beheer: De rollen van de MUSense-partnerinstellingen .....	14
A. Beheerder (Admin): .....	14
B. Inhoud Manager: .....	14
C. Bijdrager/Maker .....	14
E. Moderator: .....	14
6. Gebruiksvoorwaarden voor MUSENSE online archief .....	15
1. Aanvaarding van voorwaarden .....	15
2. In aanmerking komende gebruikers .....	15
3. Gebruikersaccounts .....	15
4. Gebruik van het Platform .....	15
5. Eigendom van inhoud en licenties .....	16
6. Gegevensbescherming en privacy .....	16
7. Beperkingen op inhoud .....	16
8. Beëindiging en opschorting van toegang .....	16
9. Disclaimers en beperking van aansprakelijkheid .....	17
10. Vrijwaring .....	17
11. Toepasselijk recht .....	17
12. Wijzigingen in de gebruiksvoorwaarden .....	17
13. Contactgegevens .....	17
7. T1: De analyse van de stand van de techniek is gericht op het vinden van alle beschikbare methoden voor het ondersteunen van universitaire studies in cyber- en afstandsprestaties .....	18
1. Inleiding .....	18
2. Cyberstudies: Methodologieën en benaderingen .....	18
3. Afstandsonderwijs: Methodologieën en benaderingen .....	19
4. Uitdagingen en hiaten in de huidige methodologieën .....	20
5. Toekomstige richtingen .....	21
6. Conclusie .....	21
8. T2: "State of art analyse is gericht op het vinden van de beschikbare materialen/tools/links die gerelateerd zijn aan de cursusmodule en richtlijnen" .....	22
9. T3: Definitie van een taxonomiearchitectuur voor de classificatie van materialen, voornamelijk gericht op de identificatie van IT-apparaten, muziekcategorieën en typologie van het publiek .....	26
Achtergrond van het project en bestaande platforms .....	26
Ontwerpvereisten en ontwerp van de inhoudsstructuur .....	27

MUSense Bibliotheek Taxonomie Architectuur.....	28
Zoek- en vergelijkingsmogelijkheden.....	29
Andere MUSense archief menu's .....	30
10. T4: "Verkennen van wetten met betrekking tot auteursrecht en gegevensbescherming en licenties en gebruiksvoorwaarden; ethische vereisten om te garanderen dat de wetgever zich houdt aan de regels voor het delen van materiaal" .....	32
1. Auteursrecht.....	32
A. Grondbeginselen van de auteurswet.....	32
B. Eerlijk gebruik en eerlijke handel.....	32
C. Licenties en machtigingen .....	32
D. Inbreuk en handhaving .....	33
2. Wetten gegevensbescherming.....	33
A. GDPR (Algemene Verordening Gegevensbescherming).....	33
B. CCPA (California Consumer Privacy Act).....	33
C. Andere regionale wetten .....	33
3. Licenties en gebruiksvoorwaarden.....	34
A. Licentie-inhoud.....	34
B. Gebruiksvoorwaarden voor platforms .....	34
4. Ethiek bij het delen van materialen.....	34
A. Auteursrecht respecteren .....	34
B. Gegevensbescherming Ethiek.....	34
C. Duidelijke informatie verstrekken over vergunningen .....	35
D. Gebruikerseducatie .....	35
5. Ethische vereisten om naleving van wetgeving te garanderen .....	35
11. T5. Voortdurend bijwerken van materiaal in het archief en op de website, ook met het oog op de resultaten die zijn behaald tijdens de uitvoering van PR's .....	36

## **Medewerkers**

### **Ionische Universiteit**

Ioannis Toulis Ioannis

Deligiannis

Andreas Giannakoulopoulos Minas

Emmanouil

Naoum Mylonas Minas

Pergantis

### **Conservatorio di Musica Alessandro Scarlatti Palermo**

Giuseppe Vasapoli

Giuseppe Rapisarda

Fabio Correnti Raffaele

Longo

### **Yaşar Universiteit**

Paolo Susanni Yasin

Özarlan Payam

Susanni Efsa Sabit

### **Koninklijk Conservatorium Brussel**

Nuno Cernadas

### **Muziekacademie van Malmö**

Peter Spisky Sara

Wilén Dragan Buvac

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

Sara Primiterra

## **Korte introductie**

Dit rapport presenteert de resultaten en resultaten van Projectresultaat 2 (PR2) van het MUSense-project, dat zich richt op het verbeteren van de zichtbaarheid en toegankelijkheid van de middelen en resultaten van het project. Als onderdeel van deze inspanning zijn er belangrijke stappen genomen om een sterke online aanwezigheid te creëren door het creëren van een uniek projectlogo, de ontwikkeling van een informatieve website en de lancering van een online opslagplaats voor het delen van onderzoeksresultaten, datasets en gerelateerde materialen.

Het projectlogo dient als visuele weergave van MUSense en symboliseert de missie en doelstellingen van het project op een duidelijke en aantrekkelijke manier. De MUSense-website is ontworpen om een gebruiksvriendelijk platform te bieden waar belanghebbenden, onderzoekers en het publiek actuele informatie kunnen vinden over de voortgang van het project, aankomende evenementen en de belangrijkste resultaten.

Daarnaast is er een online archief opgezet om ervoor te zorgen dat de resultaten van het project gemakkelijk toegankelijk zijn voor een breder publiek. Dit depot bevat alle relevante projectgegevens, publicaties en ander essentieel materiaal, wat de samenwerking en transparantie binnen de onderzoeksgemeenschap bevordert.



## 1. Het logo

De eerste actie die aan het begin van het project werd ondernomen, was de creatie van een logo dat nodig was om de website van het project, het archief en alle documenten van het project een "visueel handelsmerk" te geven.

Daarom werden er 5 logovoorstellen ontwikkeld, zodat het MUSense team het logo kon kiezen dat het beste past bij de esthetiek, de doelen en de inhoud van het project:

**Logo-voorstel nr. 1:**



**Logo voorstel nr. 2:**



**Logo voorstel nr. 3:**



**Logo voorstel nr. 4:**



**Logo voorstel nr. 5:**



Na een "referendum" tussen de projectpartners werd besloten om het logovoorstel nr. 5 goed te keuren. Sindsdien werd logovoorstel nr. 5 toegevoegd aan de website, het archief en alle relevante projectdocumenten tot het einde van het project.

## 2. De MUSense-website

De eerste stap voor de ontwikkeling van de MUSense website was het reserveren en kopen van een domeinnaam. De door de projectpartners gekozen domeinnaam was: <https://musense.eu/>

Daarna heeft het projectteam van de Ionische Universiteit, dat verantwoordelijk was voor de ontwikkeling van de website, de domeinnaam gereserveerd en is begonnen met het structureren van de website.

Er werd besloten om de volgende ontwikkelingsstappen te ondernemen:

- a. Internetonderzoek naar de websitestructuur
- b. De website-menu's een naam geven
- c. Technische specificaties van de website en de Repository
- d. Implementatie website

### a. Internetonderzoek naar de websitestructuur

Het team dat de website ontwikkelde heeft een grondig internetonderzoek uitgevoerd om een algemeen beeld te krijgen van de mogelijke structuren en lay-outs van de website. Het belangrijkste aandachtspunt waren websites van andere EU-projecten of domeinen met relevante inhoud.

### b. De website-menu's een naam geven

Op basis van alle voorstellen besloten de Projectpartners en het team dat de website ontwikkelde welke menu's moesten worden toegevoegd:

#### **MUSense website menu's:**

##### **- Project**

*Beschrijving van het MUSense-project*

##### **- Partners**

*Officiële namen van partnerinstellingen, logo's en links naar de websites van de instellingen*

##### **- Resultaten**

*MUSense projectresultaten*

##### **- Repositie**

*Link naar de MUSense-opslagplaats*

##### **- Activiteiten**

*Informatie over alle activiteiten van het MUSense Project*

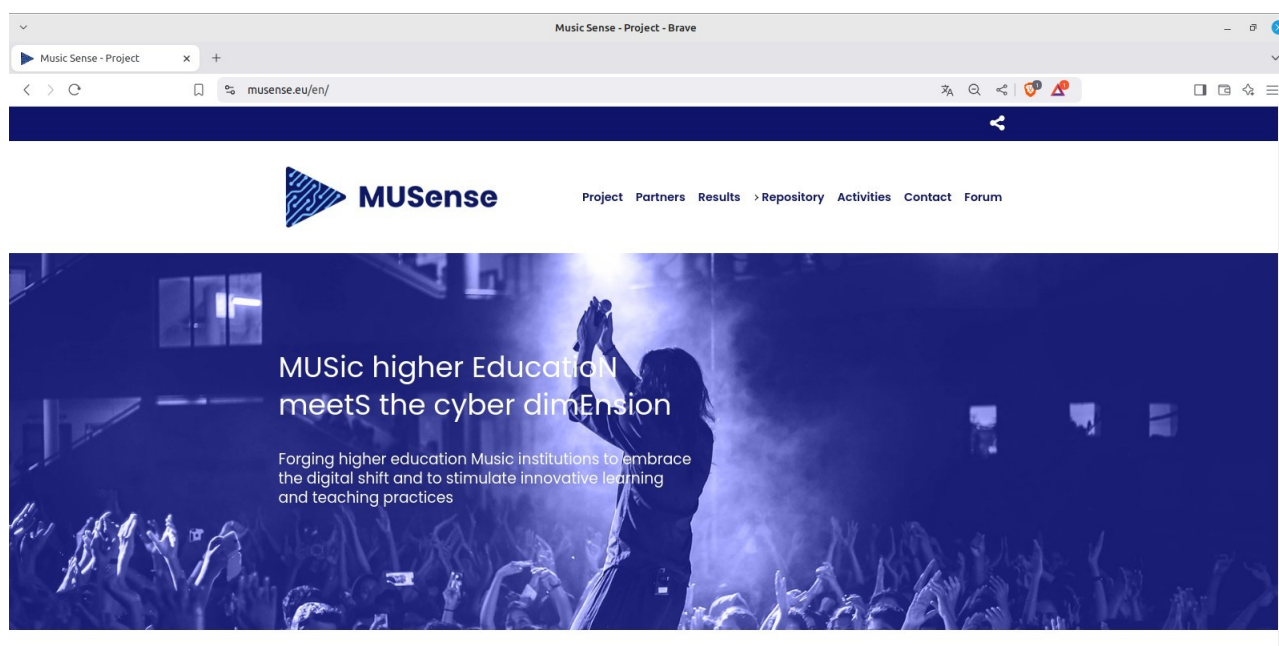
##### **- Neem contact op met**

Een typisch online formulier om contact op te nemen met de algemeen coördinator van het MUSense project (Conservatorio di Musica Alessandro Scarlatti di Palermo)



## - Forum

Een directe link naar het MUSense Repository forum



(Schermafbeelding van de MUSense hoofdpagina)

### c. Technische specificaties van de website en de Repository

Het MUSense informatieportaal en de repository maken gebruik van een infrastructuur die gericht is op stabiliteit en veiligheid. De back-end van het systeem is gebaseerd op een traditionele LAMP software stack die gebruik maakt van de Debian distributie van het Linux, de Apache webserver software, het MariaDB relationele database management systeem en de PHP server-side scripttaal. De MUSense website en het online archief zijn op maat gemaakt voor de onderwijs- en onderzoeksvereisten van het project. De webapplicatie maakt gebruik van de nieuwste versie van de PHP server-side scripttaal aan de back-end, terwijl aan de front-end gebruik wordt gemaakt van standaard HTML-, CSS- en JS-technologieën. Het gebruik van gevestigde technologieën zorgt voor maximale compatibiliteit met een groot aantal apparaten en maakt tegelijkertijd gebruik van de constante veiligheids- en prestatie-updates die populaire technologieën te bieden hebben.

De software van het platform draait op een eigen server op de infrastructuur van de Ionische Universiteit, waardoor hoge prestaties en een stabiele implementatieomgeving mogelijk zijn. De hardware-infrastructuur is gebaseerd op meerdere processorkernen en een grote hoeveelheid geheugen en andere bronnen, waardoor de prestaties van het platform gestroomlijnd zijn, zelfs onder potentieel zware belasting. Alle communicatie tussen gebruikers, bezoekers, beheerders en contentmanagers met zowel de repository als het informatieportaal maakt gebruik van het HTTPS secure transfer protocol, dat gebruik maakt van end-to-end encryptie met behulp van SSL/TLS certificaten, waardoor de privacy en veiligheid van alle betrokken partijen wordt gewaarborgd. Bovendien voldoet het systeem aan de normen van de Algemene Verordening Gegevensbescherming van de Verenigde Staten.



Europese Unie, waardoor de privacy van gebruikers verder wordt verbeterd. Tot slot voldoen zowel de website als de repository aan de WCAG2.0 toegankelijkheidsnormen op AAA-niveau, zodat alle inhoud goed toegankelijk is voor alle geïnteresseerde partijen.

Om het project en de resultaten ervan te promoten en de vindbaarheid van de inhoud van de digitale online opslagplaats te maximaliseren, maakt het MUSense-platform gebruik van geavanceerde zoekmachineoptimalisatietechnieken. Voor elk item genereert het systeem automatisch dynamische datagrafiekken met behulp van zowel de OpenGraph als de TwitterCards standaarden, zodat de inhoud van het platform optimaal gedeeld kan worden via social media platforms. Bovendien wordt het Schema.org gestructureerde datamodel gebruikt om de machineleesbaarheid te vergroten en de verspreiding van content verder te verbeteren. De combinatie van een op maat gemaakte webapplicatie, met een beproefde technologische rugzak en een strikte naleving van internationale normen op het gebied van beveiliging, privacy, toegankelijkheid en SEO leidt tot een robuuste en veelzijdige online aanwezigheid die geschikt is om aan de eisen van het MUSense-project te voldoen en het doel ervan te bereiken.

#### **d. Implementatie website**

De website werd al in een zeer vroeg stadium van het project geïmplementeerd om klaar te zijn om de gecreëerde inhoud te accepteren. Tijdens de implementatieperiode van het project onderging de website een aantal "fine tuning" acties om zo goed mogelijk aan de doelstellingen van het project te voldoen.

De website blijft ten minste 5 jaar na de voltooiing van het MUSense Project in de lucht, klaar om indien nodig nieuwe inhoud te ontvangen. Gedurende deze periode is het projectteam van de Ionische Universiteit verantwoordelijk voor het uitvoeren van de noodzakelijke updates (beveiligingsupdates, etc.).

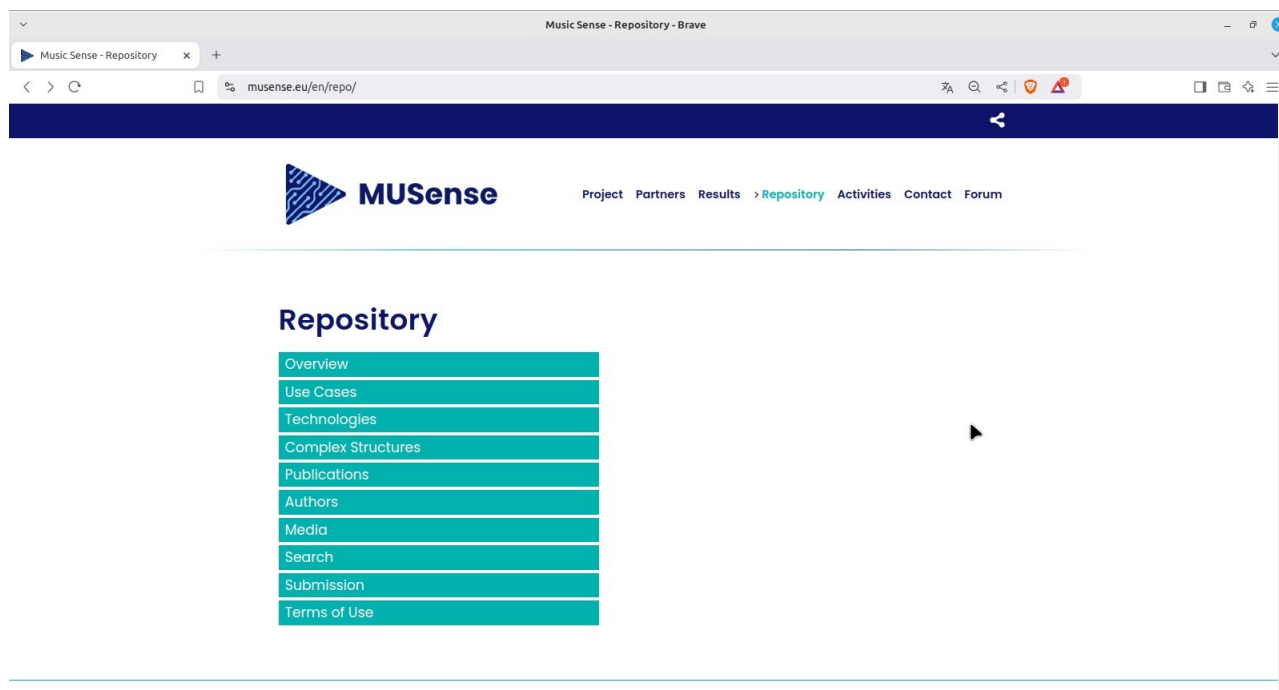
### 3. De MUSense-opslagplaats

De MUSense-opslagplaats is direct geïntegreerd in de MUSense-website en wordt weergegeven onder de volgende link: <https://musense.eu/en/repo/>

Het ontwikkelingsproces is op dezelfde manier geïmplementeerd als de MUSense website.

In tegenstelling tot de website, die algemene informatie bevat gericht op verspreiding, wil de repository een leergemeenschap zijn voor trainers, studenten en andere belanghebbenden om nieuwe vaardigheden en methoden te delen, te bediscussiëren en de kwaliteit ervan te verhogen. Om deze reden is er ook een forum aangemaakt in het archief.

- Onderzoek op internet naar mogelijke structuren
- Taxonomie archief (T3)
- De technische specificaties instellen
- Implementatie van archief
- Uitvoering forum



*(De startpagina van de bibliotheek)*

## 4. Rollen en rechten voor online archief

### 1. Rollen in een online archief

#### A. Beheerder (Admin)

**Rol Overzicht:** Beheerders hebben het hoogste niveau van controle en overzicht in het archief. Ze beheren systeeminstellingen, gebruikerstoegang, inhoudsbeheer en beveiliging.

#### **Belangrijkste verantwoordelijkheden:**

**Gebruikersbeheer:** Gebruikersaccounts maken, bewerken en verwijderen, rollen toewijzen en gebruikerstoegang beheren.

**Systeeminstellingen:** Configureer de platforminstellingen, inclusief integraties met externe systemen (bijv. verificatie, back-up, gegevensopslag).

**Inhoudsbeheer:** Inhouduploads goedkeuren of afwijzen, metadata beheren, zorgen dat de richtlijnen van het archief worden nageleefd (inclusief beleid voor auteursrecht en gegevensbescherming).

**Toegangscontrole:** Rollen en rechten voor andere gebruikers definiëren en wijzigen.

**Bewaking en rapportage:** Gebruikersactiviteiten bijhouden, rapporten genereren over het gebruik van de opslagruimte en controleren op naleving van de gebruiksvoorwaarden.

**Beveiliging en onderhoud:** Ervoor zorgen dat het opslagplatform veilig is, maatregelen voor gegevensbescherming beheren en regelmatig onderhoud uitvoeren.

#### **Toestemmingen:**

Volledige toegang tot alle inhoud en gegevens.

Mogelijkheid om inhoud toe te voegen, te bewerken, te verwijderen of te verplaatsen.

Toegangsbeleid instellen of wijzigen, inclusief machtigingen voor verschillende rollen.

Repository-instellingen, back-upschema's en tools integreren.

Rapporten voor het hele systeem bekijken en genereren.

#### B. Inhoud Manager

**Roloverzicht:** Contentmanagers houden toezicht op het materiaal dat wordt geüpload naar het archief en zorgen ervoor dat het georganiseerd en goed gecategoriseerd is en voldoet aan de standaarden van het platform.

#### **Belangrijkste verantwoordelijkheden:**

**Inhoud beoordelen:** Het beoordelen en goedkeuren van inhoud die is aangeleverd door bijdragers, om ervoor te zorgen dat het auteursrecht en de richtlijnen van het archief worden nageleefd.

**Inhoud categoriseren:** Tag en categoriseer inhoud voor eenvoudige toegang door gebruikers.

**Contentcuratie:** Waardevolle inhoud markeren of uitlichten om de vindbaarheid te verbeteren.

**Metadatabeheer:** Ervoor zorgen dat de juiste metadata worden toegevoegd aan inhoud om het zoeken en terugvinden te vergemakkelijken (bijv. trefwoorden, informatie over de auteur, datums).

#### **Toestemmingen:**

Mogelijkheid om ingediende inhoud te bewerken, goed te keuren of af te wijzen. Metagegevens over inhoud bewerken of bijwerken.

Inhoud categoriseren (tags, thema's of ).

Bijdragen van gebruikers en interacties met materialen bekijken.

### **C. Bijdrager/Maker**

**Rol Overzicht:** Contributors zijn gebruikers die inhoud uploaden naar het archief. Ze kunnen onderzoekers, docenten of andere soorten contentmakers zijn.

#### **Belangrijkste verantwoordelijkheden:**

**Inhoud indienen:** Upload en verzend origineel materiaal naar het archief, artikelen, papers, datasets of multimediatebestanden.

**Inhoud bijwerken:** De inhoud aanpassen of bijwerken als dat nodig is, inclusief het herstellen van fouten of het toevoegen van nieuwe versies.

**Licenties:** Kies de juiste licentie voor hun materialen (bijv. Creative Commons) en zorg ervoor dat de rechten van derden worden gerespecteerd.

#### **Toestemmingen:**

Hun eigen inhoud uploaden en bewerken.

Licenties instellen voor hun inhoud (volgens de richtlijnen van het platform).

Hun eigen inhoud en alle gerelateerde feedback of opmerkingen bekijken.

Rapporten bekijken over het gebruik van hun content (bijv. weergaven, downloads).

### **D. Kijker/Onderzoeker**

**Overzicht van rollen:** Kijkers of onderzoekers zijn gebruikers die de inhoud van het archief voornamelijk raadplegen voor lees-, onderzoeks- of educatieve doeleinden.

#### **Belangrijkste verantwoordelijkheden:**

**Toegang tot inhoud:** Bladeren en zoeken naar inhoud op basis van verschillende criteria (bijv. trefwoorden, categorieën of auteurs).

**Downloaden:** Indien toegestaan, download materialen voor offline gebruik.

**Citeren:** Gebruik de materialen in hun eigen werk en zorg waar nodig voor de juiste bronvermelding.

**Feedback/opmerkingen:** Geef feedback over de inhoud, indien toegestaan.

#### **Toestemmingen:**

Openbaar beschikbare inhoud bekijken en downloaden (afhankelijk van licentiebependingen).

Toegang tot bepaalde datasets, onderzoekspapers of educatief materiaal op basis van hun lidmaatschap of toegangsniveau.

Reageer op inhoud of neem deel aan discussies als het platform dergelijke interactie ondersteunt.

### **E. Moderator**

**Rol Overzicht:** Moderators zijn gebruikers met rechten om interacties binnen het archief te beheren (bv. commentaren of discussies) en gemeenschapsnormen af te dwingen.

#### **Belangrijkste verantwoordelijkheden:**

**Inhoud modereren:** Door gebruikers ingediende inhoud beoordelen op naleving van de richtlijnen en ervoor zorgen dat deze geschikt is voor het platform.

**Interactie met de gemeenschap:** Discussies en door gebruikers gegenereerde inhoud (opmerkingen, forums) controleren op ongepast gedrag of schendingen van voorwaarden.

**Schendingen melden:** Markeer of rapporteer inhoud die het beleid of de wettelijke vereisten van de opslagplaats schendt.

#### Toestemmingen:

Ongepaste opmerkingen of forumberichten bewerken of verwijderen.

Gebruikersgedrag melden dat in strijd is met de gemeenschapsrichtlijnen.

Gebruikersinteracties met inhoud bewaken (bijv. opmerkingen, feedback).

Hebben mogelijk beperkte toegang tot inhoudbeheer (bijv. verwijderen van schadelijke inhoud).

## 2. Machtigingen en toegangscontrole

Rechten in een archief moeten zorgvuldig worden gedefinieerd om veiligheid en organisatie te behouden. Veel voorkomende toestemmingsniveaus voor contentbeheer en gebruikersinteractie zijn onder andere:

**Lezen:** Inhoud bekijken zonder wijzigingen aan te brengen.

**Schrijven:** Inhoud indienen of wijzigen (uploaden, bewerken).

**Verwijderen:** Inhoud van het platform verwijderen.

**Beheerder:** Volledige toegang tot alle functies van het archief, inclusief gebruikersbeheer, goedkeuring van inhoud en systeemconfiguratie.

**Commentaar:** Laat feedback achter of ga in op inhoud zonder permanente wijzigingen aan te brengen.

**Goedkeuren/afwijzen:** Voor contentmanagers om inzendingen goed te keuren of af te wijzen op basis het platformbeleid.

## 3. Voorbeeld van een machtigingenstructuur

Rol	Toegang tot inhoud	Inhoud uploaden/indienen	Inhoud bewerken	Inhoud verwijderen	Gebruikersbeheeren	Systeeminstellingen
<b>Beheerder</b>	Alle inhoud	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
<b>Inhoud Manager</b>	Goedgekeurde inhoud	Ja	Ja	Geen	Geen	Geen
<b>Deelnemer</b>	Eigen inhoud	Ja	Ja (eigen)	Ja (eigen)	Geen	Geen
<b>Kijker</b>	Publieke inhoud	Geen	Geen	Geen	Geen	Geen
<b>Moderator</b>	Alle inhoud (matig)	Geen	Geen	Geen	Geen	Geen

## 4. Ethische overwegingen bij het beheren van rollen en machtigingen

Houd bij het instellen van rollen en rechten voor een online archief rekening met de volgende ethische principes om een eerlijk en veilig gebruik te garanderen:

**Privacybescherming:** Zorg ervoor dat alleen bevoegde personen toegang hebben tot persoonlijke of gevoelige gegevens. Machtigingen moeten zo worden ingesteld dat ze voldoen aan de wetgeving voor gegevensbescherming (bijv. GDPR).

**Eerlijke toegang:** Ervoor zorgen dat de inhoud toegankelijk is voor alle gebruikers volgens het beleid en de licentievoorwaarden van het archief en dat geen enkel individu of groep oneerlijk beperkt of gediscrimineerd wordt.

**Transparantie:** Gebruikers moeten duidelijk worden geïnformeerd over hun rechten en eventuele beperkingen op hun toegang of activiteiten binnen het archief.

**Beveiliging:** Rollen en machtigingen moeten gebruikt worden om het risico op ongeautoriseerde toegang of kwaadaardige activiteiten te minimaliseren. Controleer en pas machtigingen regelmatig aan om de veiligheid te garanderen.

## **5. MUSense Repository Beheer: De rollen van de MUSense-partnerinstellingen**

### **A. Beheerder (Admin):**

Ionische Universiteit

### **B. Inhoud Manager:**

1. Lunds Universiteit
2. Erasmushogeschool Brussel

### **C. Bijdrager/maker:**

Alle partners

### **E. Moderator:**

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



## 6. Gebruiksvoorwaarden voor MUSENSE online archief

Ingangsdatum: 01/01/2025

**Welkom bij de MUSENSE online opslagplaats.** Deze gebruiksvoorwaarden (de "Voorwaarden") zijn van toepassing op uw gebruik van onze website, diensten en de bronnen die beschikbaar zijn via onze opslagplaats (het "Platform"). Door het Platform te bezoeken of te gebruiken, gaat u akkoord met en bent u gebonden aan deze Voorwaarden. Als u niet akkoord gaat met deze Voorwaarden, dient u geen gebruik te maken van het Platform.

### 1. Aanvaarding van voorwaarden

Door het Platform te bezoeken of te gebruiken, erkent u dat u deze Voorwaarden en alle toekomstige wijzigingen hebt gelezen en begrepen en dat u ermee akkoord gaat hieraan gebonden te zijn. Als u het Platform gebruikt namens een organisatie, verklaart u dat u de bevoegdheid hebt om de organisatie te binden aan deze Voorwaarden.

### 2. In aanmerking komende gebruikers

Het Platform is bedoeld voor gebruik door personen die ten minste 13 jaar oud zijn. Als je jonger bent dan 13, mag je het Platform niet betreden of gebruiken.

### 3. Gebruikersaccounts

Sommige delen van het Platform kunnen vereisen dat je een account aanmaakt. Wanneer u zich registreert, stemt u ermee in om nauwkeurige, actuele en volledige informatie te verstrekken en om uw accountgegevens up-to-date te houden. U bent verantwoordelijk voor het handhaven van de vertrouwelijkheid van uw accountgegevens en voor alle activiteiten die plaatsvinden onder uw account. Als u onbevoegde toegang tot uw account vermoedt, stemt u ermee in om ons onmiddellijk op de hoogte te stellen.

### 4. Gebruik van het platform

**Toegestaan Gebruik:** Je mag het Platform gebruiken om:

Openbaar beschikbare materialen en bronnen openen, bekijken en downloaden.

Onderwijsmateriaal of inhoud bijdragen in overeenstemming met de voorwaarden in deze Voorwaarden.

Deel te nemen aan discussies, forums of andere gemeenschapsruimtes die door het Platform worden aangeboden.

**Verboden gebruik:** Je mag niet:

Schendenelke toepasselijke wetten, regelgeving, of van derden rechten, met inbegrip van wetten inzake auteursrecht, gegevensbescherming of intellectueel eigendom.

Het Platform te gebruiken voor onwettige, frauduleuze of schadelijke doeleinden, met inbegrip van maar niet beperkt tot spamming, phishing of het verspreiden van malware.

Het reproduceren, distribueren of publiekelijk tonen van materialen van het Platform zonder de juiste autorisatie of in strijd met deze Voorwaarden of toepasselijke licenties.

Verstoren of hinderen van de werking van het Platform, of deelnemen aan activiteiten die de infrastructuur van het Platform kunnen beschadigen, uitschakelen of overbelasten.

## 5. Eigendom en licenties van inhoud

- **Eigendom:** Tenzij anders aangegeven, is de inhoud die beschikbaar is op het Platform (inclusief tekst, afbeeldingen, video's, software en andere materialen) eigendom van MUSENSE online Repository of haar licentiegevers en wordt beschermd door auteursrecht en andere intellectuele eigendoms wetten.
- **Door gebruikers gegenereerde inhoud:** Door het indienen van inhoud (zoals materialen, artikelen, bronnen of opmerkingen) op het Platform, je:
  - verleent MUSENSE online Repository een niet-exclusieve, royaltyvrije, wereldwijde licentie om de inhoud van het Platform te gebruiken, weer te geven en te verspreiden voor educatieve, onderzoeks- en promotionele doeleinden.
  - Garanderen dat u de benodigde rechten en toestemmingen hebt om de inhoud te delen en dat de inhoud geen inbreuk maakt op de rechten van derden.
- **Licenties van Materialen:** Sommige materialen op het Platform kunnen beschikbaar zijn onder specifieke licenties, zoals Creative Commons licenties, die bepalen hoe ze kunnen worden gebruikt, gedeeld of aangepast. U stemt ermee in de voorwaarden van de toepasselijke licenties te respecteren en na te leven.

## 6. Gegevensbescherming en privacy

- **Privacybeleid:** Wij respecteren uw privacy en zetten ons in om uw persoonlijke gegevens te beschermen. Lees ons **Privacybeleid**, waarin wordt uitgelegd hoe wij uw gegevens verzamelen, gebruiken en beschermen.
- **Gebruik van gegevens:** Door het Platform te gebruiken stem je in met het verzamelen en verwerken van persoonlijke gegevens zoals beschreven in het Privacybeleid.
- **Verantwoordelijkheid van de gebruiker:** U bent er verantwoordelijk voor dat alle gegevens die u indient of deelt op het Platform (met inbegrip van persoonlijke gegevens of inhoud) voldoen aan de toepasselijke wetgeving inzake gegevensbescherming.

## 7. Beperkingen op inhoud

U stemt ermee in dat u geen inhoud zult uploaden, plaatsen of delen die:

- Illegaal, lasterlijk of beledigend is.
- Inbreuk maakt op het intellectuele eigendom of de privacyrechten van anderen.
- In strijd is met toepasselijke wet- of regelgeving.
- Misleidend of bedrieglijk is.

## 8. Beëindiging en opschorting van toegang

Wij kunnen uw toegang tot het Platform op elk moment en om welke reden dan ook opschorten of beëindigen, inclusief als u deze Voorwaarden schendt of deelneemt aan activiteiten die het functioneren van het Platform verstoren. Bij beëindiging zal uw recht om het Platform te gebruiken onmiddellijk ophouden, en moet u alle gebruik van het Platform staken.

## 9. Disclaimers en beperking van aansprakelijkheid

- **Geen garanties:** Het Platform wordt geleverd "zoals het is" en zonder enige garanties, expliciet of impliciet, inclusief maar niet beperkt tot de nauwkeurigheid, volledigheid of betrouwbaarheid van de geleverde inhoud.
- **Beperking van aansprakelijkheid:** In geen geval zal MUSENSE online Repository aansprakelijk zijn voor enige directe, indirecte, incidentele, speciale of gevolgschade voortvloeiend uit of in verband met uw gebruik van het Platform, inclusief enig verlies van gegevens, inhoud of winst.

## 10. Vrijwaring

U stemt ermee in MUSENSE online Repository, haar functionarissen, werknemers, agenten en gelieerde ondernemingen te vrijwaren, verdedigen en schadeloos te stellen voor alle vorderingen, verliezen, schade, aansprakelijkheden en onkosten (met inbegrip van juridische kosten) die voortvloeien uit uw gebruik van het Platform of uw schending van deze Voorwaarden.

## 11. Toepasselijk recht

Deze Voorwaarden worden beheerst door en geïnterpreteerd in overeenstemming met de wetten van Griekenland, zonder rekening te houden met de conflictenrechtelijke principes. Alle geschillen die voortvloeien uit of verband houden met deze Voorwaarden vallen onder de exclusieve jurisdictie van de rechtbanken in Griekenland.

## 12. Wijzigingen in de gebruiksvoorwaarden

We behouden ons het recht voor om deze Voorwaarden op elk gewenst moment bij te werken of te wijzigen. Alle wijzigingen zullen op deze pagina worden geplaatst met een bijgewerkte ingangsdatum. Door het Platform te blijven gebruiken nadat wijzigingen zijn gepubliceerd, ga je ermee akkoord gebonden te zijn aan de herziene Voorwaarden.

## 13. Contactgegevens

Als u vragen hebt over deze Voorwaarden, neem dan contact met ons op:

**MUSENSE online archief**

E-mailjtoulis@ionio.gr

## 7. T1. De analyse van de stand van de techniek is gericht op het vinden van alle beschikbare methodologieën voor het ondersteunen van universitaire studies in cyber- en afstandsprestaties.

### 1. Inleiding

De voortdurende digitale transformatie heeft een revolutie teweeggebracht in het universitair onderwijs, vooral op het gebied van cyberstudies en afstandsonderwijs. Nu instellingen ernaar streven om kwaliteitsonderwijs op afstand te leveren, zijn er verschillende methodologieën, hulpmiddelen en technologieën ontstaan om effectief leren en academische prestaties te vergemakkelijken. In deze analyse van de stand van zaken worden de methodologieën geïdentificeerd en geëvalueerd die momenteel worden gebruikt om universitaire studies in cyber- en afstandsonderwijscontexten te ondersteunen, waarbij de nadruk ligt op hun sterke punten, uitdagingen en toekomstige richtingen.

### 2. Cyberstudies: Methodologieën en benaderingen

Cyberstudies omvat disciplines zoals cyberbeveiliging, digitale forensische wetenschap, datawetenschap en kunstmatige intelligentie, waarbij het doel is om studenten de nodige vaardigheden en kennis bij te brengen om de uitdagingen van een steeds digitalere wereld aan te gaan. De volgende methodologieën worden vaak gebruikt in cyberstudies:

**Blended learning:** Blended learning combineert traditionele face-to-face klassikale instructie met online leerervaringen. Door deze aanpak kunnen studenten zich bezighouden met zowel theoretische als praktische aspecten van cyberstudies, zodat ze goed voorbereid zijn op de professionele wereld.

**Voorbeeld:** Veel universiteiten integreren real-world labs en simulaties in cyberbeveiligingscursussen, waar studenten hun vaardigheden kunnen testen in gecontroleerde omgevingen.

**Projectgebaseerd leren (PBL):** Bij deze aanpak gaan studenten aan de slag met praktische projecten die praktijkscenario's nabootsen in cyberdomeinen zoals netwerkbeveiliging, ethisch hacken of softwareontwikkeling. PGO moedigt studenten aan om te leren door te doen, waarbij ze hun probleemoplossende en teamvaardigheden ontwikkelen.

**Voorbeeld:** Universitaire cursussen waarin wordt samengewerkt aan cyberbeveiligingssimulaties of wedstrijden zoals Capture the Flag (CTF)-evenementen.

**Virtuele labs en simulaties:** Deze zijn van cruciaal belang voor het aanbieden van praktijkervaring in cyberstudies, omdat ze studenten in staat stellen om te interageren met complexe, realistische systemen in een veilige, gecontroleerde omgeving. Virtuele omgevingen helpen studenten om hun vaardigheden te oefenen zonder risico's voor echte systemen.

**Voorbeeld:** Cloud-gebaseerde platforms zoals AWS Educate of Cyber Range simulaties die aanvallen en verdedigingen van netwerkbeveiliging nabootsen.

**Platforms voor online cursussen en MOOC's:** Massive Open Online Courses (MOOC's) en platforms voor online cursussen (bijv. Coursera, edX, Udacity) bieden flexibele, schaalbare en flexibele oplossingen.

leeroplossingen voor studenten die cybergerelateerde opleidingen volgen. Deze platforms bevatten vaak deskundige docenten, interactieve modules en interacties met medestudenten.

**Voorbeeld:** Cyberbeveiliging en data science-cursussen die worden aangeboden door instellingen als Stanford, MIT en de Universiteit van Maryland via platforms als Coursera.

**Samenwerkend leren:** Gezien het interdisciplinaire karakter van cyberstudies is samenwerking tussen verschillende disciplines van vitaal belang. Universiteiten maken steeds meer gebruik van leeromgevingen waarin studenten met verschillende achtergronden, zoals informatica, techniek en bedrijfskunde, samenwerken.

**Voorbeeld:** Universitaire teams voor informatie over cyberdreigingen die studenten in staat stellen samen te werken aan het oplossen van uitdagingen op het gebied van cyberbeveiliging.

### 3. Afstandsonderwijs: Methodologieën en benaderingen

Afstandsonderwijs is het leveren van educatieve inhoud op afstand, vaak via het internet. Het omvat verschillende methodologieën die gericht zijn op het bieden van een effectieve en boeiende leerervaring voor studenten die niet in staat zijn om cursussen op de campus bij te wonen. De belangrijkste methoden om afstandsonderwijs aan universiteiten te ondersteunen zijn onder andere:

- **Asynchroon leren:** Bij asynchroon afstandsonderwijs kunnen studenten in hun eigen tempo toegang krijgen tot het cursusmateriaal en opdrachten voltooien, waardoor het bijzonder gunstig is voor studenten die werk- of gezinsverplichtingen hebben.
  - **Voorbeeld:** Vooraf opgenomen colleges, discussieforums en quizen die studenten op hun eigen tijd kunnen bekijken.
- **Synchroon leren:** Bij deze methode is er sprake van real-time interactie tussen docenten en studenten, vaak met behulp van videoconferentieplatforms zoals Zoom of Microsoft Teams. Synchroon leren biedt mogelijkheden voor onmiddellijke feedback en directe betrokkenheid, waardoor het interactiever is dan asynchrone benaderingen.
  - **Voorbeeld:** Live webinars en virtuele kantooruren waar studenten vragen kunnen stellen en kunnen deelnemen aan discussies.
- **Gamificatie en adaptief leren:** Om de betrokkenheid en motivatie te verbeteren, hebben veel universiteiten gamificatietechnieken (zoals badges, punten en klasseringen) en adaptieve leersystemen gebruikt, die de inhoud aanpassen aan de vooruitgang van de individuele leerling.
  - **Voorbeeld:** Platforms zoals Duolingo (voor het leren van talen) en Coursera's adaptieve quizen die de moeilijkheidsgraad aanpassen op basis van de prestaties van de leerlingen.
- **Learning Management Systems (LMS):** Een LMS biedt een gecentraliseerd platform voor het beheer van cursusinhoud, het bijhouden van de voortgang van studenten en het bevorderen van communicatie tussen docenten en studenten. Platformen zoals Moodle, Blackboard en Canvas worden vaak gebruikt voor afstandsonderwijs.
  - **Voorbeeld:** Universiteiten gebruiken deze systemen om lezingen, opdrachten en cijfers te verdelen en om de communicatie tussen studenten en docenten te vergemakkelijken.

- **Leren op video:** Videocolleges en tutorials zijn essentieel in programma's voor afstandsonderwijs. Videocontent van hoge kwaliteit, gecombineerd met interactieve elementen zoals quizen, kan het leren en het vasthouden verbeteren.
  - **Voorbeeld:** Platformen zoals Khan Academy en YouTube hebben aanzienlijk bijgedragen aan de popularisering van video-gebaseerd leren voor afstandsstudenten.
- **Virtual en Augmented Reality (VR/AR):** Deze opkomende technologieën worden geïntegreerd in programma's voor afstandsonderwijs om een meeslepende ervaring te bieden. VR en AR kunnen helpen bij het simuleren van scenario's uit de echte wereld waar studenten zich mee bezig kunnen houden, waardoor het leren in vakgebieden als techniek, architectuur en gezondheidszorg wordt verbeterd.
  - **Voorbeeld:** Op VR gebaseerde medische trainingsprogramma's waarmee studenten op afstand operaties en procedures kunnen oefenen.
- **AI-gebaseerde mentor- en ondersteuningssystemen:** Kunstmatige intelligentie wordt steeds meer gebruikt om gepersonaliseerde leerervaringen te bieden. AI-tutores kunnen studenten helpen bij het oplossen van problemen, real-time feedback geven en zelfs opdrachten beoordelen.
  - **Voorbeeld:** Platformen zoals Coursera gebruiken AI om gepersonaliseerde aanbevelingen te doen op basis van het leergedrag van studenten.

#### 4. Uitdagingen en hiaten in de huidige methodologieën

Ondanks de vele vorderingen in de ondersteuning van universitaire studies in cyber- en afstandsprestaties, zijn er verschillende uitdagingen die moeten worden aangepakt:

- **Toegang en digitale kloof:** Niet alle leerlingen hebben evenveel toegang tot betrouwbaar internet, moderne apparaten of de technologische infrastructuur die nodig is voor afstandsonderwijs. Deze digitale kloof kan leiden tot verschillen in leermogelijkheden.
- **Betrokkenheid en motivatie:** Het is een uitdaging om studenten betrokken te houden in online leeromgevingen en leeromgevingen op afstand. Het gebrek aan face-to-face interactie kan leiden tot gevoelens van isolatie en verminderde motivatie.
- **Integriteit van beoordelingen:** Het waarborgen van de integriteit van beoordelingen in online en externe leeromgevingen kan moeilijk zijn, omdat studenten toegang kunnen hebben tot onbevoegde bronnen. Instellingen zijn op zoek naar veiligere testmethodes, zoals proctoring op afstand en beveiligde examenomgevingen.
- **Aanpassing aan nieuwe technologieën:** Veel docenten zijn niet volledig getraind in het gebruik van opkomende technologieën zoals VR/AR, AI-tutores of geavanceerde LMS-systemen. Professionele ontwikkelingsprogramma's zijn essentieel voor docenten om bij te blijven.
- **Zorgen over cyberbeveiliging:** Naarmate het veld van cyberstudies groeit, neemt ook het risico toe dat onderwijsinstellingen het doelwit worden van cyberdreigingen. Universiteiten moeten hun cyberbeveiligingsmaatregelen voortdurend bijwerken om gevoelige gegevens en studenteninformatie te beschermen.

## 5. Toekomstige richtingen

Vooruitkijkend zullen verschillende trends en toekomstige richtingen waarschijnlijk de methodologieën bepalen die universitair onderzoek naar cyber- en afstandsprestaties ondersteunen:

- **Toenemend gebruik van AI:** AI zal een grotere rol spelen bij het personaliseren van leren, het automatiseren van administratieve taken en het bieden van realtime ondersteuning aan studenten.
- **Blockchain voor diplomawaardering en beoordeling:** Blockchaintechnologie kan worden gebruikt om de veiligheid en geldigheid van academische referenties en beoordelingen te garanderen, zodat studenten en werkgevers geverifieerde records van prestaties krijgen.
- **Verdere integratie van VR/AR:** Naarmate VR/AR-technologieën betaalbaarder en toegankelijker worden, zal het gebruik ervan in externe en cyberleeromgevingen naar verwachting toenemen, omdat ze meeslepende en praktische leerervaringen bieden.
- **Hybride leermodellen:** Toekomstige afstandsonderwijsprogramma's kunnen steeds meer hybride modellen aannemen, waarbij online, persoonlijke en virtuele ervaringen worden gecombineerd om studenten de flexibiliteit te bieden die ze nodig hebben, terwijl de academische strengheid gehandhaafd blijft.

## 6. Conclusie

Universitaire studies in cyber- en afstandsonderwijs evolueren snel, gedreven door technologische vooruitgang en de veranderende behoeften van studenten. De methodologieën die momenteel beschikbaar zijn, waaronder blended learning, virtuele labs, gamification en AI-ondersteunende systemen, bieden een solide basis voor het vergroten van de betrokkenheid van studenten, het verbeteren van prestaties en het stimuleren van een dynamische, flexibele leeromgeving. Er zijn echter uitdagingen die moeten worden aangepakt, zoals toegankelijkheid, integriteit van de beoordeling en de behoefte aan faculteitsontwikkeling. Door te blijven innoveren en aanpassen kunnen universiteiten ervoor zorgen dat ze het best mogelijke onderwijs voor het digitale tijdperk bieden.



## 8. T2:"State of art analyse is gericht op het vinden van de beschikbare materialen/tools/links die gerelateerd zijn aan de cursusmodule en richtlijnen".

### Inleiding

In de snel veranderende onderwijsomgeving van vandaag de dag is het essentieel voor zowel docenten als studenten om toegang te hebben tot de meest relevante materialen, hulpmiddelen en bronnen om leerresultaten te verbeteren. Of het nu in traditionele klaslokalen of online leerplatforms is, studenten vertrouwen op verschillende hulpmiddelen en materialen om hun academische prestaties te ondersteunen. Een uitgebreide **state-of-the-art analyse** kan een cruciale rol spelen bij het identificeren van de meest effectieve hulpmiddelen die beschikbaar zijn voor specifieke cursusmodules en richtlijnen. Deze analyse helpt niet alleen bij het optimaliseren van de leerervaring, maar zorgt er ook voor dat studenten toegang hebben tot de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van technologie en academische praktijken. Het doel van dit essay is om de verschillende materialen, hulpmiddelen en links te onderzoeken die beschikbaar zijn ter ondersteuning van cursusmodules en richtlijnen, waarbij hun betekenis, effectiviteit en rol in het hedendaagse onderwijs benadrukt wordt.

### Cursusmodules en richtlijnen: Belangrijkste onderdelen voor succes

Vooraleer we de hulpmiddelen en materialen bespreken die beschikbaar zijn om cursusmodules te ondersteunen, is het belangrijk om eerst te definiëren wat deze modules en richtlijnen inhouden. Een **cursusmodule** omvat meestal de hoofdonderwerpen, subonderwerpen, leerresultaten en beoordelingen die samen een bepaald onderwerp of cursus vormen. De **cursusrichtlijnen** verwijzen naar de instructiestrategieën, evaluatiecriteria, leerdoelen en aanbevolen studiemethodes die structuur en richting geven aan studenten tijdens hun academisch traject.

In de context van online leren of digitaal onderwijs moeten zowel cursusmodules als richtlijnen goed gestructureerd, toegankelijk en boeiend zijn. Dit is waar de integratie van moderne hulpmiddelen en materialen essentieel wordt. Voor studenten en docenten is het identificeren van relevante, up-to-date bronnen en platforms een cruciale stap in het verbeteren van de kwaliteit van het leren en het verzekeren van succes in de cursusresultaten.

### Beschikbare materialen voor cursusmodules

Het materiaal dat beschikbaar is voor cursusmodules kan vele vormen aannemen, afhankelijk van het vakgebied, de cursusstructuur en de manier van lesgeven (persoonlijk, hybride of online). Deze materialen omvatten tekstboeken, online tijdschriften, multimediabronnen en interactieve hulpmiddelen die aansluiten bij de doelstellingen van de cursus. Hieronder staan enkele van de meest prominente soorten materialen die beschikbaar zijn om cursusmodules te ondersteunen.

**Tekstboeken en online leesmateriaal:** Traditionele tekstboeken en academische tijdschriften blijven centraal staan in de meeste cursusmodules. In een steeds digitalere leeromgeving stappen universiteiten en docenten echter over op **open educational resources (OER's)** - vrij toegankelijke documenten en media onder een open licentie. Hieronder vallen online tekstboeken, onderzoekspapers, artikelen en video's.

colleges. Platforms zoals **Google Scholar**, **JSTOR** en **ResearchGate** bieden studenten toegang tot academisch onderzoek, terwijl OER-platforms zoals **OER Commons** gratis toegang bieden tot tekstboeken en bronnen.

**Multimedia:** Naast het traditionele leesmateriaal worden **multimediabronnen** zoals video tutorials, podcasts, interactieve simulaties en infografieken steeds vaker gebruikt om studenten te betrekken bij verschillende cursusmodules. Platformen zoals **YouTube**, **Khan Academy** en **Coursera** bieden bijvoorbeeld videocolleges van hoge kwaliteit die complexe onderwerpen opsplitsen in behapbare, verteerbare stukken. Deze materialen zijn vooral nuttig bij vakken die visueel of praktisch leren vereisen, zoals techniek, biologie of kunst.

**Interactieve hulpmiddelen:** Met interactieve hulpmiddelen zoals quizen, zelfbeoordelingstools en virtuele labs kunnen leerlingen hun vaardigheden oefenen en hun kennis in realtime testen. **Quizlet**, **Kahoot!** en **Socrative** worden op verschillende gebieden veel gebruikt om betrokkenheid en actief leren te bevorderen. Virtuele laboratoria en simulaties, zoals die beschikbaar zijn op platforms als **Labster** of **PhET**, bieden studenten de mogelijkheid om experimenten op afstand uit te voeren, wat vooral waardevol is voor studenten exacte wetenschappen en techniek in online leeromgevingen.

**Casestudies en voorbeelden uit de echte wereld:** Een ander belangrijk onderdeel van het cursusmateriaal zijn **casestudies** en **voorbeelden uit de echte wereld** waarmee studenten theoretische concepten kunnen toepassen op praktische scenario's. Bronnen zoals **Harvard Business Review**, **MIT OpenCourseWare** en **Case Centre** bieden toegang tot casestudies die de academische ervaring verrijken door studenten de kans te geven echte problemen op te lossen.

### **Beschikbare hulpmiddelen voor het ondersteunen van cursusrichtlijnen**

Terwijl materialen studenten helpen om de inhoud van een cursus te leren, **bieden tools** de infrastructuur voor het beheren, leveren en beoordelen van het leren. Effectieve hulpmiddelen zijn een integraal onderdeel van succesvolle cursussen, vooral in online en hybride leeromgevingen. De volgende hulpmiddelen worden vaak gebruikt om cursusrichtlijnen te ondersteunen en het leerproces te vergemakkelijken.

- **Leerbeheersystemen (LMS):** Platformen zoals **Moodle**, **Blackboard**, **Canvas** en **Google Classroom** dienen als digitale hub voor cursusmateriaal, opdrachten, cijfers en communicatie. Ze stellen docenten in staat om modules te maken en te organiseren, cursusrichtlijnen te verspreiden en de voortgang van studenten bij te houden. LMS-platforms integreren vaak met tools van derden en maken het naadloos delen van bronnen mogelijk, waardoor ze essentieel zijn voor zowel persoonlijke als online cursussen.
- **Tools voor samenwerking en communicatie:** Docenten en studenten moeten regelmatig communiceren en tools die samenwerking mogelijk maken zijn essentieel om studenten betrokken te houden. **Zoom**, **Microsoft Teams** en **Google Meet** worden veel gebruikt voor videoconferenties en live sessies.

in realtime. Daarnaast worden platforms zoals **Slack** en **Discord** vaak gebruikt voor groepsdiscussies, peerfeedback en samenwerkingsprojecten, waardoor de communicatie en het teamwork in zowel online als hybride omgevingen wordt verbeterd.

- **Beoordelingsinstrumenten:** Om de vooruitgang van studenten effectief te evalueren, kunnen docenten gebruik maken van verschillende **beoordelingstools** die afgestemd zijn op de richtlijnen van de cursus. Platformen zoals **Turnitin** voor plagiaatdetectie, **Gradebook** voor cijferbeheer en **Qualtrics** voor enquêtes en het verzamelen van feedback zijn onmisbaar voor het monitoren van de prestaties van studenten. Daarnaast bieden digitale beoordelingstools met AI en machine learning, zoals **Smart Sparrow** of **Gradescope**, gepersonaliseerde feedback en automatische beoordeling, waardoor beoordelingen efficiënter en eerlijker worden.
- **Tools voor plagiaatdetectie en citaten:** Om studenten te ondersteunen bij het schrijven van academisch werk, zorgen **plagiaatdetectieprogramma's** zoals **Turnitin** of **Copyscape** ervoor dat studenten origineel werk inleveren, terwijl **citatiebeheerprogramma's** zoals **EndNote**, **Zotero** en **Mendeley** studenten helpen bij het correct vermelden van bronnen. Deze hulpmiddelen helpen studenten zich te houden aan de normen voor academische integriteit en stroomlijnen tegelijkertijd het citatieproces.

### Links en online bronnen

Naast de fysieke en digitale hulpmiddelen zijn er tal van **online links en platforms** die de effectieve levering van cursusmodules en richtlijnen ondersteunen. Educatieve websites, digitale bibliotheken en wetenschappelijke databanken bieden een schat aan kennis en bronnen voor zowel studenten als docenten. Deze bronnen dienen als essentiële aanvulling op het cursusmateriaal en de richtlijnen.

- **Universitaire en open onderwijsplatforms:** Veel universiteiten bieden gratis toegang tot online cursussen, materialen en modules via platforms zoals **MIT OpenCourseWare**, **edX** en **Coursera**. Deze bronnen geven studenten toegang tot inhoud van hoge kwaliteit, vaak gemaakt door vooraanstaande experts in hun vakgebied. Ze vormen een uitstekende aanvulling op het standaard cursusmateriaal en bevatten vaak extra hulpmiddelen zoals oefenopgaven, quizen en certificeringsopties.
- **Vakspecifieke repositories en databases:** Voor specifieke academische vakgebieden bieden speciale archieven zoals **arXiv** voor natuurkunde en wiskunde, **PubMed** voor biowetenschappen en geneeskunde en **IEEE Xplore** voor techniek een schat aan collegiaal getoetste artikelen, onderzoekspapers en conferentieverlagen. Deze platforms zijn vooral belangrijk voor afgestudeerde studenten of studenten die werken aan gespecialiseerde onderwerpen in hun cursussen.
- **Bronnen van de overheid en de industrie:** Websites van de overheid, non-profitorganisaties en branchespecifieke platforms bieden ook waardevol lesmateriaal. Het **Amerikaanse Ministerie van Onderwijs** biedt bijvoorbeeld richtlijnen voor het ontwikkelen van lesprogramma's, terwijl organisaties zoals **de Wereldgezondheidsorganisatie**

**(WHO)** en **de Verenigde Naties (VN)** bieden materiaal dat aansluit bij cursussen in volksgezondheid, internationale betrekkingen en duurzaamheid.

### **Conclusie**

Een state-of-the-art analyse van beschikbare materialen, tools en links voor de ondersteuning van cursusmodules en richtlijnen toont het enorme aanbod aan bronnen die beschikbaar zijn om het leren van studenten te verbeteren. Van tekstboeken, multimediacontent en interactieve simulaties tot leermanagementsystemen, beoordelingstools en samenwerkingsplatforms, er wordt steeds meer nadruk gelegd op het integreren van technologie en digitale hulpmiddelen in het leerproces. Deze hulpmiddelen ondersteunen niet alleen de cursusinhoud, maar zorgen er ook voor dat studenten de hulpmiddelen hebben die ze nodig hebben om hun studietraject effectief af te leggen. Het effectieve gebruik van deze materialen en hulpmiddelen kan, wanneer afgestemd op duidelijke cursusrichtlijnen, zorgen voor een meer boeiende, flexibele en impactvolle leerervaring. Door op de hoogte te blijven van de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van onderwijstechnologie kunnen universiteiten en docenten de levering en toegankelijkheid van hun cursussen voortdurend verbeteren, wat uiteindelijk ten goede komt aan de studenten die ze bedienen.

## **9. T3: Definitie van taxonomiearchitectuur voor de classificatie van materialen, voornamelijk gericht op de identificatie van IT-apparaten, muziekcategorieën en typologie van het publiek**

### **Achtergrond van het project en bestaande platforms**

De beoogde gebruikers van het MUSense project zijn muziekstudenten, docenten, technici en medewerkers, maar ook andere belanghebbenden in de muziekindustrie, zoals opvoeders, onderzoekers en professionals die betrokken zijn bij het evolutionaire proces waarbij bestaande technologieën op unieke nieuwe manieren worden gebruikt binnen een onderwijs-, leer- en uitvoeringssetting. Er is echter nog een ander aspect: om een innovatieve toepassing voor een technologie te vinden, moet je weten wat het is, hoe het werkt, hoe het is ingesteld en wat de problemen en tekortkomingen zijn. Dit is duidelijk een veelvoorkomend probleem, niet alleen in de muziekwereld, maar in de hele audiovisuele sector en de interactieve kunstperformancescene. Dit kwam duidelijk naar voren in ons verdere onderzoek waaruit bleek dat de andere potentiële gebruikers van de opslagplaats zouden kunnen zijn:

Instellingen voor hoger onderwijs en onderwijzend personeel: De repository kan door instellingen voor hoger onderwijs worden gebruikt als een bron voor het ontwikkelen van curricula en als een manier om op de hoogte te blijven van de nieuwste trends en technieken in de muziekindustrie.

- Onderzoekers: Het archief kan door onderzoekers worden gebruikt als een bron van informatie en gegevens over cyber- en afstandsprestaties, en als een manier om in contact te komen met andere onderzoekers en praktijkmensen op dit gebied.
- Professionals uit de muziekindustrie: De opslagplaats kan worden gebruikt door professionals uit de muziekindustrie als een bron van informatie over nieuwe technologieën en beste praktijken, maar ook als een manier om in contact te blijven met andere professionals en te netwerken met potentiële partners.
- Muziek liefhebbers: Muziek liefhebbers kunnen het archief gebruiken om meer te weten te komen over cyber- en afstandsuitvoeringen en om nieuwe en innovatieve manieren te ontdekken om muziek online te beleven.
- Audio- en videokunstenaars en -makers: Iedereen die de technologieën die in het archief zijn verzameld, wil gebruiken om zijn ideeën en projecten te bevorderen.

Door de repository open en toegankelijk te maken voor een breed scala aan gebruikers, kan het MUSense project bijdragen aan de voortdurende ontwikkeling en evolutie van de muziekindustrie en de bredere wereld van performance, en de succesvolle aanpassing aan de virtuele performance wereld ondersteunen. Ons onderzoek identificeerde een aantal reeds bestaande repositories die hun functies aanbieden aan makers. Ze bieden informatie en hulpmiddelen over audiovisuele kunsttechnologieën en kunnen kunstenaars en ontwerpers helpen bij het onderzoeken en kiezen van

technologieën voor hun projecten. Enkele voorbeelden van deze opslagplaatsen, platforms en onderzoeksresultaten die in verschillende publicaties zijn gerapporteerd, zijn onder andere:

- Netwerk voor Creatieve Toepassingen ([www.creativeapplications.net](http://www.creativeapplications.net)): Dit door lidmaatschap gestuurde platform biedt een scala aan bronnen en informatie over creatieve technologieën, waaronder audiovisuele kunsttechnologieën, en biedt een gemeenschapsforum voor kunstenaars en ontwerpers om hun werk en ervaringen te delen.
- Het ontwerpersproject: Dit online platform biedt een reeks artikelen, interviews en andere bronnen over creatieve technologieën, waaronder audiovisuele kunsttechnologieën. Het bevat ook een portfolio met werk van kunstenaars en ontwerpers die deze technologieën gebruiken in hun projecten. Hun YouTube-kanaal biedt toegang tot content en interviews: <https://www.youtube.com/thecreatorsproject>
- Creative Tech Week: Dit jaarlijkse evenement toont de nieuwste creatieve technologieën, waaronder audiovisuele kunsttechnologieën, en biedt een reeks workshops en lezingen voor kunstenaars en ontwerpers om meer te leren over deze technologieën en hoe ze deze in hun werk kunnen gebruiken. <https://www.creativetechweek.se>
- Arts Collaboratory (AC) is een translokaal ecosysteem dat bestaat uit 25 uiteenlopende organisaties over de hele wereld die zich richten op kunstpraktijken, processen van sociale verandering en het werken met bredere gemeenschappen buiten het kunstveld. <https://artscollaboratory.org/>
- De publicatie Tech As Art (2021) getiteld "Supporting Artists Who Use Technology as a Creative Medium" samengesteld door de National Endowment for the Arts in Washington (<https://www.arts.gov/>) die online beschikbaar is (<https://www.arts.gov/sites/default/files/Tech-as-Art-081821.pdf>) meldt op pagina's i en ii, vijf hoofdbevindingen die direct betrekking hebben op ons onderzoek in de zin dat de gebruikersanalyse al gedocumenteerd is.

## **Ontwerpvereisten en ontwerp van de inhoudsstructuur**

Het ontwerp van de website en het archief voor het MUSense project houdt rekening met een aantal ontwerpfactoren om een positieve gebruikerservaring voor deze doelgroepen te garanderen:

- **Bruikbaarheid:** De website en het archief moeten gemakkelijk te navigeren en te gebruiken zijn, met een duidelijke en intuïtieve structuur en lay-out. Dit kan gebruikers helpen om snel de informatie en bronnen te vinden die ze nodig hebben en om meer betrokken te raken bij het project.
- **Toegankelijkheid:** Bij het ontwerp van de website en het archief moet rekening worden gehouden met toegankelijkheid, zodat gebruikers met een handicap of met verschillende niveaus van technische expertise toegang kunnen krijgen tot de aangeboden bronnen en activiteiten en ze kunnen gebruiken. Dit kan inhouden dat er gebruik wordt gemaakt van responsieve ontwerpprincipes, dat er toegankelijke namen worden gegeven aan UI-elementen en dat er duidelijke en eenvoudige taal wordt gebruikt.
- **Relevantie:** De bronnen en activiteiten die via de website en het archief worden aangeboden, moeten relevant en waardevol zijn voor de beoogde gebruikers. Dit kan het volgende inhouden

het verstrekken van informatie en bronnen over de nieuwste trends en technieken in de muziekindustrie, of het aanbieden van trainingsprogramma's en workshops die zijn afgestemd op de behoeften en interesses van muziekstudenten en -professionals.

- **Betrokkenheid:** De website en het archief moeten aantrekkelijk en interactief zijn, zodat gebruikers worden aangemoedigd om deel te nemen aan het project. Dit kan bijvoorbeeld door sociale media-elementen te integreren, mogelijkheden te bieden voor door gebruikers gegenereerde inhoud of interactieve activiteiten en uitdagingen aan te bieden.

## MUSense Bibliotheek Taxonomie Architectuur

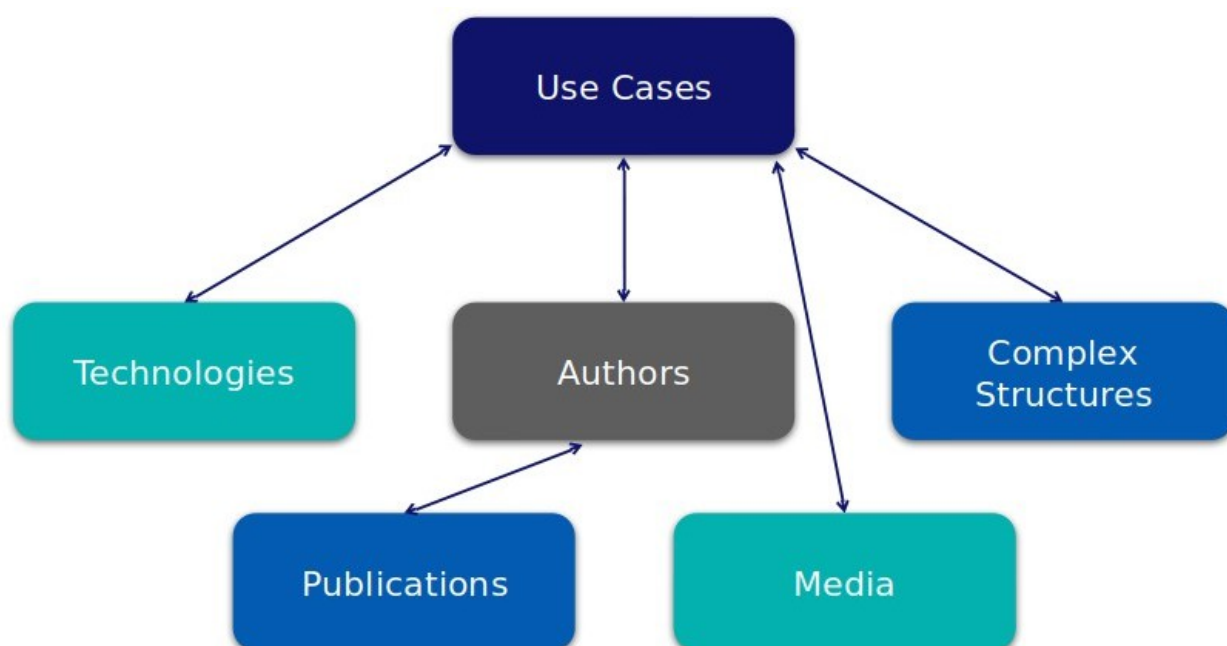
De basisgegevensstructuur voor MUSense bestaat uit vier hoofdentiteiten: Use Cases, Technologieën, Complexe Structuren, Auteurs en Publicaties.

1. De entiteit met de naam "**use\_cases**" bevat informatie over een enkele leeractiviteit (use case). Deze entiteit bevat een titel voor de activiteit, een reeks trefwoorden, een beschrijving, een tekst waarin de vereisten in ruimten en andere praktische en technische kwesties worden beschreven, een tekst die de ervaring van de deelnemers beschrijft, een of meer gerelateerde technologieën (als relatie met de entiteit technologieën), een of meer gerelateerde complexe structuren (als een relatie met de entiteit complexe structuren), een of meer gerelateerde mensen (als een relatie met de entiteit mensen), een optionele uitgelichte afbeelding, bijgevoegde PDF/DOC/ZIP-bestanden met aanvullend materiaal zoals muziekpartituren, posters etc. en een of meer links naar media (audio/video) van de activiteit zelf of van interviews met de deelnemers.
2. De entiteit "**technologieën**" bevat informatie over de technologieën die gebruikt worden tijdens een leeractiviteit. Deze entiteit bevat een titel voor elke technologie, een beschrijving, een tekst met instructies voor de implementatie ervan, een of meer gerelateerde use cases (als een relatie met de use cases-entiteit), een optionele uitgelichte afbeelding en bijgevoegde PDF/DOC/Zip-bestanden met technische specificaties of gebruiksaanwijzingen.
3. De entiteit "**complexe\_structuren**" bevat informatie over complexere structuren die uit meerdere use cases bestaan, zoals een curriculum of een workshop/festival. Deze entiteit bevat een titel voor de complexe structuur, een beschrijving, een of meer verwante activiteiten (als een relatie met de entiteit use cases), een optionele uitgelichte afbeelding en bijgevoegde PDF/DOC/ZIP-bestanden met bijbehorend materiaal (posters, uitnodigingen, schema's enz.). De volgorde van gerelateerde use cases in een complexe structuur kan worden aangepast en de algemene organisatie wordt gedetailleerd in de beschrijving.
4. De entiteit "**Auteurs**" bevat informatie over de mensen die betrokken zijn bij een leeractiviteit. Deze entiteit bevat een naam voor elke persoon, een korte biografie van de persoon, informatie over zijn banden met een organisatie en een of meer gerelateerde use cases (als een relatie met de entiteit Use Cases).



5. De entiteit met de naam "**publicaties**" bevat informatie over het gatenspectrum van het MUSense-onderwerp. De informatie die in de categorie wordt verstrekt is:
- De titel van de publicatie
  - Een samenvatting
  - Een citaat
  - Gerelateerde elementen (de naam van de auteur)
  - De publicatie in pdf of, indien nodig, een link naar de publicatie

### De taxonomie van het MUSense archief



### Zoek- en vergelijkingsmogelijkheden

Naast de belangrijkste inhoudscategorieën biedt de MUSense ook extra zoek- en verwijzingsmogelijkheden:

- **Zoeken:** De zoekmachine biedt de mogelijkheid om de inhoud van het archief te doorzoeken met trefwoorden. De zoekopdracht kan worden gericht op specifieke inhoudscategorieën door gebruik te maken van de "geavanceerde opties".
- **Auteurs:** Deze optie geeft een volledige lijst van de auteurs van de inhoud

- **Media:** Deze optie geeft een volledige lijst van media-inhoud van het archief

## Andere MUSense archief menu's

- **Inzending:** De MUSense repository bevat ook een online formulier voor het indienen van content. Dit formulier kan gebruikt worden door alle content creators die in de toekomst de MUSense repository willen verrijken met hun content / media / case studies / artikelen / publicaties etc. Na het indienen van de inhoud zal deze worden beoordeeld volgens het proces dat wordt beschreven in het 5de hoofdstuk van dit document.
- **Gebruiksvoorwaarden:** In deze sectie kan de gebruiker van het Musense archief de gebruiksvoorwaarden vinden. De gebruiksvoorwaarden worden gepresenteerd in hoofdstuk 6<sup>e</sup> van dit document.



[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](#)

*Het archief "Zoekmenu".*

## 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 5MB

 See [enMyFile](#) section page.

**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 

[\[Get New Code\]](#)

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

**Submit**

Coordinating Institution:  
Conservatorio di Musica Alessandro  
Scarlatti di Palermo  
Address: Via Squarcialupo, 45, 90133  
Palermo, IT



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

*Het online formulier "Inzending"*

## 10. T4: "Verkennen van wetten met betrekking tot auteursrecht en gegevensbescherming en licenties en gebruiksvoorwaarden; ethische vereisten om de naleving van de wet te garanderen bij het delen van materiaal".

### 1. Auteursrecht

#### A. Basisprincipes van auteursrecht

Auteursrecht is bedoeld om originele auteursrechten te beschermen, zoals literaire, artistieke, muzikale en andere creatieve werken. Wanneer je originele inhoud creëert, krijg je automatisch het auteursrecht op dat werk en is het anderen verboden om het zonder jouw toestemming te gebruiken.

- **Eigendom:** De maker van het werk bezit over het algemeen het auteursrecht, tenzij het is overgedragen of toegewezen aan een andere entiteit (bijv. werkgever of uitgever).
- **Toegekende rechten:** Auteursrecht verleent de maker exclusieve rechten om:
  - Reproduceer het werk.
  - Deel kopieën uit.
  - Het werk publiekelijk tentoonstellen of uitvoeren.
  - Afgeleide werken maken.
- **Duur:** In veel rechtsgebieden duurt het auteursrecht voor het leven van de maker plus een extra aantal jaren (meestal 70 jaar in de VS en de EU). Daarna komt het werk in het **publieke domein**, wat betekent dat iedereen het vrij mag gebruiken.

#### B. Eerlijk gebruik en eerlijke handel

- **Eerlijk gebruik (VS):** Onder de Amerikaanse wet worden bepaalde vormen van gebruik van auteursrechtelijk beschermde werken als "eerlijk" beschouwd, wat betekent dat ze onder specifieke omstandigheden zonder toestemming kunnen worden gebruikt, zoals voor kritiek, commentaar, onderwijs, onderzoek of parodie.
- **Fair Dealing VK, Canada, enz.):** Net als fair use staat fair dealing beperkt gebruik van auteursrechtelijk beschermd materiaal toe voor doeleinden als onderzoek, kritiek en recensie, maar het toepassingsgebied is beperkter.

#### C. Licenties en machtigingen

Licenties zijn overeenkomsten die anderen toestemming geven om auteursrechtelijk beschermde werken onder specifieke voorwaarden te gebruiken. Twee veel voorkomende soorten zijn:

- **Exclusieve licentie:** De licentienemer (de persoon die de licentie ontvangt) heeft exclusieve rechten om het werk te gebruiken.
- **Niet-exclusieve licentie:** De maker kan dezelfde rechten toekennen aan meerdere licentiehouders.
- **Creative Commons-licenties:** Dit zijn open licenties die makers hun werken te delen onder specifieke voorwaarden. Gebruikelijke licenties zijn onder andere:
  - **CC BY** (naamsvermelding vereist),
  - **CC BY-SA** (share-alike verplicht),

- **CC BY-NC** (alleen voor niet-commercieel gebruik).

## D. Inbreuk en handhaving

Ongeautoriseerd gebruik van auteursrechtelijk beschermd materiaal wordt beschouwd als inbreuk en de eigenaar van het auteursrecht kan juridische stappen ondernemen, waaronder het sturen van **kennisgevingen van verwijdering**, het eisen van schadevergoeding of het zoeken naar andere oplossingen.

---

## 2. Wetten gegevensbescherming

### A. GDPR (Algemene Verordening Gegevensbescherming)

- **Toepassingsgebied:** Geldt voor het verzamelen, opslaan en verwerken van persoonsgegevens van personen binnen de EU of door organisaties die goederen of diensten aanbieden aan personen in de EU.
- **Belangrijkste principes:**
  - **Minimalisatie van gegevens:** Alleen gegevens verzamelen die nodig zijn voor het beoogde doel.
  - **Doelbeperking:** Gegevens mogen alleen worden gebruikt voor de specifieke doeleinden waarvoor ze zijn verzameld.
  - **Transparantie:** Personen moeten worden geïnformeerd over hoe hun gegevens worden gebruikt.
  - **Gegevensbeveiliging:** Organisaties moeten passende maatregelen nemen om gegevens te beschermen tegen inbreuken.
  - **Rechten van personen:** Omvat het recht op toegang, rectificatie, wissing (recht om vergeten te worden), portabiliteit en bezwaar.
- **Toestemming:** Voor het verzamelen van persoonlijke gegevens is vaak de toestemming van de persoon vereist en deze moet vrijelijk worden gegeven, specifiek, geïnformeerd en ondubbelzinnig zijn.

### B. CCPA (California Consumer Privacy Act)

- **Toepassingsgebied:** Geldt voor bedrijven die persoonlijke gegevens van inwoners van Californië verzamelen. De wet geeft personen het recht om te weten welke persoonlijke gegevens worden verzameld, om toegang te vragen tot deze gegevens en om ze te verwijderen.
- **Belangrijkste rechten:**
  - Recht om te weten welke gegevens worden verzameld.
  - Recht op verwijdering van persoonlijke gegevens.
  - Recht om af te zien van de verkoop van gegevens.

### C. Andere regionale wetten

- **Wet bescherming persoonsgegevens (VK):** Regelt de verwerking van persoonlijke gegevens in het Verenigd Koninkrijk en is afgestemd op GDPR.
- **HIPAA (Health Insurance Portability and Accountability Act, VS):** Beschermt medische gegevens.
- **PDPA (Wet bescherming persoonsgegevens, Singapore):** Regelt de gegevensbescherming in Singapore.

### 3. Licenties en gebruiksvoorwaarden

#### A. Licentie-inhoud

- **Licentieovereenkomsten:** Bij het delen van inhoud in een online archief is het essentieel om aan te geven hoe anderen de inhoud mogen gebruiken. Een **licentie** is nodig om toestemming te geven om de inhoud legaal te gebruiken.
  - **Open Access Licensing:** Vaak gebruikt in educatieve omgevingen, waar inhoud vrij beschikbaar wordt gemaakt, maar met beperkingen op basis van licenties (bijv. Creative Commons).
  - **Licentieovereenkomst voor eindgebruikers (EULA):** Wordt gebruikt voor software en specificeert hoe gebruikers met het programma kunnen omgaan.
- **Handhaving van de licentie:** De voorwaarden van een licentie moeten duidelijk zijn en gebruikers moeten zich eraan houden. Als een gebruiker een licentieovereenkomst schendt, de maker van de inhoud juridische stappen ondernemen.

#### B. Gebruiksvoorwaarden voor platforms

- **Wat ze inhouden:** Gebruiksvoorwaarden bepalen hoe gebruikers met het platform mogen omgaan, welke inhoud ze mogen uploaden en wat verboden is. Ook worden de rechten van het platform en de verantwoordelijkheden van de gebruiker gespecificeerd.
  - **Beleid voor aanvaardbaar gebruik (AUP):** Beschrijft het soort gedrag dat niet aanvaardbaar is op het platform.
  - **Eigendom en licenties van inhoud:** Verduidelijkt wie de eigenaar is van de inhoud die naar het platform wordt geupload en hoe deze mag worden gebruikt of gedeeld.
  - **Privacy en gegevensbescherming:** Geeft aan hoe het platform omgaat met persoonlijke gegevens van gebruikers.
  - **Geschillenbeslechting:** Specificeert de methoden voor het oplossen van eventuele geschillen (bijv. arbitrage, gerechtelijke procedures).

---

### 4. Ethiek bij het delen van materialen

#### A. Auteursrecht respecteren

- **Juiste Naamsvermelding:** Geef altijd eer aan de originele maker door de regels van de licentie te volgen.
- **Inbreuk vermijden:** Upload of deel nooit materiaal waarvan u niet het recht hebt om het te verspreiden. Als materialen auteursrechtelijk beschermd zijn, zorg er dan voor dat de nodige toestemmingen of licenties aanwezig zijn.

#### B. Ethiek gegevensbescherming

- **Gebruikersprivacy:** Ervoor zorgen dat persoonlijke gegevens niet ongepast worden gedeeld of gebruikt. Als gegevens worden gedeeld, moeten gebruikers volledig worden geïnformeerd en moet hun toestemming worden verkregen.

- **Anonimisering:** Gebruik waar mogelijk geanonimiseerde gegevens om de identiteit van individuen te beschermen.
- **Transparantie:** Wees duidelijk over de gegevens die je verzamelt, hoe ze worden gebruikt en wie er toegang toe heeft.

### C. Duidelijke licentie-informatie geven

- **Transparantie in licenties:** Maak de licentievoorwaarden duidelijk en gemakkelijk te begrijpen, zodat gebruikers precies weten hoe ze de materialen kunnen gebruiken.
- **Voldoen aan ethische normen:** Houd bij het kiezen van licenties rekening met de ethische implicaties van de beperkingen die ze opleggen (bijv. niet-commercieel gebruik, share-alike) en hoe ze het delen en hergebruiken van educatieve inhoud beïnvloeden.

### D. Gebruikerseducatie

- **Bewustmaking:** Informeer gebruikers over hun wettelijke en ethische verplichtingen bij het gebruik van het archief. Bied bronnen of richtlijnen over auteursrecht, gegevensbescherming en licenties zodat ze weloverwogen beslissingen kunnen nemen.

---

## 5. Ethische vereisten om naleving van wetgeving te garanderen

- **Transparantie:** Ervoor zorgen dat alle gebruikers en bijdragers zich bewust zijn van het wettelijke kader rond de inhoud die ze delen, inclusief licentie-, auteurs- en gegevensbeschermingsverplichtingen.
- **Geïnformeerde toestemming:** Verkrijg expliciete toestemming voor het verzamelen en gebruiken van gegevens en zorg ervoor dat personen begrijpen hoe hun gegevens worden verwerkt en gedeeld.
- **Eerlijke en billijke toegang:** Vermijd praktijken die bepaalde groepen kunnen uitsluiten of discrimineren. Zorg ervoor dat inhoud beschikbaar wordt gesteld op een manier die inclusiviteit en eerlijkheid bevordert.
- **Minimalisatie van gegevens:** Alleen de gegevens verzamelen die nodig zijn voor het aangegeven doel en gebruikers duidelijke opties bieden om hun informatie te beheren.
- **Respect voor de rechten van de maker:** Erken en respecteer de intellectuele eigendomsrechten van makers door de juiste naamsvermelding te geven en de gebruiksvoorwaarden en licenties na te leven.

## **11. T5. Voortdurend bijwerken van het materiaal in het archief en op de website, waarbij ook rekening wordt gehouden met de resultaten die zijn behaald tijdens de uitvoering van de PR's.**

De MUSense-website en het archief worden voortdurend bijgewerkt met onderwerpen en inhoud over alle acties en resultaten van het programma. Op basis van onze toezegging zal de repository in ieder geval de komende 5 jaar worden verrijkt. Op dezelfde manier zal de website worden bijgewerkt met alle inhoud waarvan het managementteam besluit dat het belangrijk is om te publiceren.

Aangezien het MUSense-project is voltooid, zijn er de volgende secties van de website die op verzoek zullen worden bijgewerkt met inhoud:

- De sectie **Activiteiten**: In deze sectie worden alle ontwikkelingen gemeld met betrekking tot mogelijke gevolgen van het Musense project, repository updates, etc.
- De **Repository** sectie: Omdat dit de link is naar het archief, dat minstens de komende 5 jaar online blijft, zal dit "de meest levendige" plek van de website blijven.
- De **Forum** sectie: We hopen dat het MUSense forum de komende jaren een ontmoetingsplaats en een plek voor academische en artistieke dialoog wordt voor kunstenaars, studenten, onderzoekers en natuurlijk alle andere mogelijke belanghebbenden.
- De **Contact** sectie: Met het online contactformulier kunnen de bezoekers en de gebruikers van de MUSense website en het archief op elk moment contact opnemen met het coördinerend instituut (Conservatorio di Musica Alessandro Scarlatti di Palermo) voor aanvullende informatie, het melden van schendingen van de gebruiksvoorwaarden of andere zaken waarvan het hoofd van het consortium op de hoogte moet zijn.





## Het Musense Project