



Paylaşlan Çevrimiçi Depo ve MUSense Kurumsal Web Sitesi (PR2)



YASAR
UNİVERSİTESİ



CONSERVATORIO
DI MUSICA
ALESSANDRO
SCARLATTI
PALERMO
Via V. Cappadocia, 10



LUNDS
UNIVERSITET



MUSense



European
Association of
Conservatoires



HELLENIC REPUBLIC
ATHENS UNIVERSITY OF
MUSIC AND DANCE

İçindekiler

Katkıda bulunanlar.....	3
Kısa Tanıtım.....	4
1. Logo.....	5
2. MUSense web sitesi.....	6
a. Web sitesi yapısı hakkında internet araştırması.....	6
b. Web sitesi menülerine isim verme.....	6
c. Web sitesinin ve Deponun teknik özellikleri.....	7
d. Web sitesi uygulaması.....	8
3. MUSense Deposu.....	9
4. Çevrimiçi Depo rolleri ve izinleri.....	10
1. Çevrimiçi Bir Depodaki Roller.....	10
A. Yönetici (Admin).....	10
B. İçerik Yöneticisi.....	10
C. Katkıda Bulunan/Yaratıcı.....	11
D. İzleyici/Araştırmacı.....	11
E. Moderatör.....	11
2. İzinler ve Erişim Kontrolü.....	12
3. İzin Yapısı Örneği.....	12
4. Roller ve İzinleri Yönetmede Etik Hususlar.....	12
5. MUSense Depo Yönetimi: MUSense Ortak Kurumların rolleri.....	14
A. Yönetici (Admin).....	14
B. İçerik Yöneticisi.....	14
C. Katkıda Bulunan/Yaratıcı:.....	14
E. Moderatör:.....	14
6. MUSENSE çevrimiçi Deposu için Kullanım Şartları.....	15
1. Şartların Kabulü.....	15
2. Kullanıcı Uygunluğu.....	15
3. Kullanıcı Hesapları.....	15
4. Platformun Kullanımı.....	15
5. İçerik Sahipliği ve Lisanslama.....	16
6. Veri Koruma ve Gizlilik.....	16
7. İçerik Kısıtlamaları.....	16
8. Erişimin Sonlandırılması ve Askıya Alınması.....	16
9. Sorumluluk Reddi ve Sorumluluğun Sınırlandırılması.....	17
10. Tazminat.....	17
11. Yürürlükteki Hukuk.....	17
12. Kullanım Şartlarında Değişiklikler.....	17
13. Contact Information.....	17
7. T1. Son teknoloji analizi, siber ve uzaktan performanslarda üniversite çalışmalarını desteklemek için mevcut tüm metodolojileri bulmayı amaçlamaktadır.....	18
1. Giriş.....	18
2. Siber Çalışmalar: Metodolojiler ve Yaklaşımlar.....	18
3. Uzaktan Öğrenme: Metodolojiler ve Yaklaşımlar.....	19
4. Mevcut Metodolojilerdeki Zorluklar ve Boşluklar.....	20
5. Gelecek Yönleri.....	21
6. Çözüm.....	21

8. T2:“Son teknoloji analizi, ders modülü ve kılavuzlarla ilgili mevcut materyalleri/araçları/bağlantıları bulmayı amaçlar”	22
9. T3: Taksonomi Tanımı Materyallerin sınıflandırılması için mimari esas olarak BT cihazlarının, müzik kategorilerinin ve dinleyici tipolojisinin tanımlanmasına odaklanmıştır.....	26
Projenin Arka Planı ve Mevcut Platformlar.....	26
Tasarım Gereksinimleri ve İçerik Yapısı Tasarımı.....	27
MUSense Depo Taksonomi Mimarisi.....	28
Arama ve çapraz referans olanakları.....	29
Diğer MUSense deposu menüleri.....	30
10. T4:"Telif hakkı ve veri koruması ile ilgili yasaları ve lisansları ve kullanım koşullarını incelemekleri materyallerin paylaşımı konusunda yasama organının saygısını garanti altına almak için etik gereklilikleri" ..	32
1.Telif Hakları Hukuku.....	32
A.Telif Hakkı Hukukunun Temelleri.....	32
B.Adil Kullanım ve Adil İşlem.....	32
C.Lisanslama ve İzinler.....	32
D.İhlal ve Uygulama.....	33
2.Veri Koruma Yasaları.....	33
A.GDPR (Genel Veri Koruma Yönetmeliği).....	33
B.CCPA (California Tüketici Gizliliği Yasası).....	33
C.Diğer Bölgesel Yasalar.....	33
3.Lisanslar ve Kullanım Şartları.....	34
A.İçerik Lisanslama.....	34
B.Platformlar için Kullanım Şartları.....	34
4.Materyal Paylaşımında Etik.....	34
A.Telif Haklarına Saygı.....	34
B.Veri Koruma Etiği.....	34
C.Net Lisanslama Bilgilerinin Sağlanması.....	35
D.Kullanıcı Eğitimi.....	35
5.Mevzuata Saygıyı Garantilemek İçin Etik Gereklilikler.....	35
11. T5. Depoya ve Web Sitesine dahil edilen materyallerin sürekli güncellenmesi, PR'lerin yürütülmesi sırasında elde edilen çıktılardan da dikkate alınması.....	36

Katkıda bulunanlar

Ionian Üniversitesi

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

Alessandro Scarlatti Palermo Müzik Konservatuvarı

Giuseppe Vasapolli
Giuseppe Rapisarda
Fabio Correnti
Raffaele Longo

Yaşar Üniversitesi

Paolo Susanni
Yasin Özarıslan
Payam Susanni
Efsa Sabit

Brüksel Kraliyet Konservatuvarı

Nuno Cernadas

Malmö Müzik Akademisi

Peter Spissky
Sara Wilen
Dragan Buvac

(AEC) Avrupa Konservatuvarlar, Müzik Akademileri ve Müzik Okulları Birlięi Sara Primiterra

Kısa Tanıtım

Bu rapor, projenin kaynaklarının ve sonuçlarının görünürlüğünü ve erişilebilirliğini ilerletmeye odaklanan MUSense projesinin Proje Sonucu 2'sinin (PR2) sonuçlarını ve çıktılarını sunmaktadır. Bu çabanın bir parçası olarak, benzersiz bir proje logosunun oluşturulması, bilgilendirici bir web sitesinin geliştirilmesi ve araştırma bulgularının, veri kümelerinin ve ilgili materyallerin paylaşılması için bir çevrimiçi havuzun başlatılması yoluyla güçlü bir çevrimiçi varlık oluşturmak için önemli adımlar atılmıştır.

Proje logosu, MUSense'in görsel bir temsili olarak hizmet eder ve projenin misyonunu ve hedeflerini açık ve ilgi çekici bir şekilde sembolize eder. MUSense web sitesi, paydaşların, araştırmacıların ve halkın projenin ilerlemesi, yaklaşan etkinlikler ve önemli teslimatlar hakkında güncel bilgilere erişebileceği kullanıcı dostu bir platform sağlamak üzere tasarlanmıştır.

Ayrıca, projenin çıktılarının daha geniş bir kitleye kolayca erişebilmesini sağlamak için çevrimiçi bir havuz oluşturuldu. Bu havuz, araştırma topluluğu içinde iş birliğini ve şeffaflığı teşvik eden tüm ilgili proje verilerini, yayınları ve diğer temel materyalleri içerir.



1. Logo

Projenin başlangıcında yapılan ilk işlem, proje web sitesinin, arşivinin ve aynı zamanda projeye ait tüm dokümanların "görsel marka" kazanması için gerekli olan Logo'nun oluşturulmasıydı.

Bu nedenle, MUSense ekibinin projenin estetiğine, amaçlarına ve içeriğine en uygun olanı seçebilmesi için 5 adet logo önerisi geliştirildi:

Logo Önerisi No1:



Logo Önerisi No2:



Logo Önerisi No3:



4 Numaralı Logo Önerisi:



Logo Önerisi No5:



Proje ortakları arasında yapılan bir "referandum" sonrasında, logo önerisi No5'in kabul edilmesine karar verildi. O tarihten itibaren Logo önerisi No5, projenin sonuna kadar web sitesine, depoya ve tüm ilgili proje belgelerine eklendi.

2. MUSense web sitesi

MUSense web sitesinin geliştirilmesi için ilk adım bir alan adı ayırtmak ve satın almaktı. Proje Ortakları tarafından seçilen alan adı: <https://musense.eu/> idi.

Daha sonra web sitesinin geliştirilmesinden sorumlu olan İyon Üniversitesi proje ekibi alan adını ayırdı ve web sitesinin yapılandırılmasına başladı.

Yapılmasına karar verilen geliştirme adımları şunlardır:

- a. Web sitesi yapısı hakkında internet araştırması
- b. Web sitesi menülerine isim verme
- c. Web sitesinin ve Deponun teknik özellikleri
- d. Web sitesi uygulaması

a. Web sitesi yapısı hakkında internet araştırması

Web sitesi geliştirme ekibi, web sitesinin olası yapıları ve düzenleri hakkında genel bir fikir edinmek için kapsamlı bir internet araştırması yürüttü. İlgi çekici ana nokta, ilgili içeriğe sahip diğer AB projelerinin veya alan adlarının web siteleriydi.

b. Web sitesi menülerine isim verilmesi Tüm teklifleri

bir araya getiren Proje Ortakları ve web sitesi geliştirme ekibi hangi menülerin eklenmesi gerektiği sonucuna vardı:

MUSense web sitesi menüleri:

- Proje

MUSense Projesinin Tanımı

- Ortaklar

Ortak Kurumların Resmi Adları, Logoları ve kurumsal web sitelerine bağlantılar

- Sonuçlar

MUSense projesi sonuçları

- Depo

MUSense Deposuna Bağlantı

- Etkinlikler

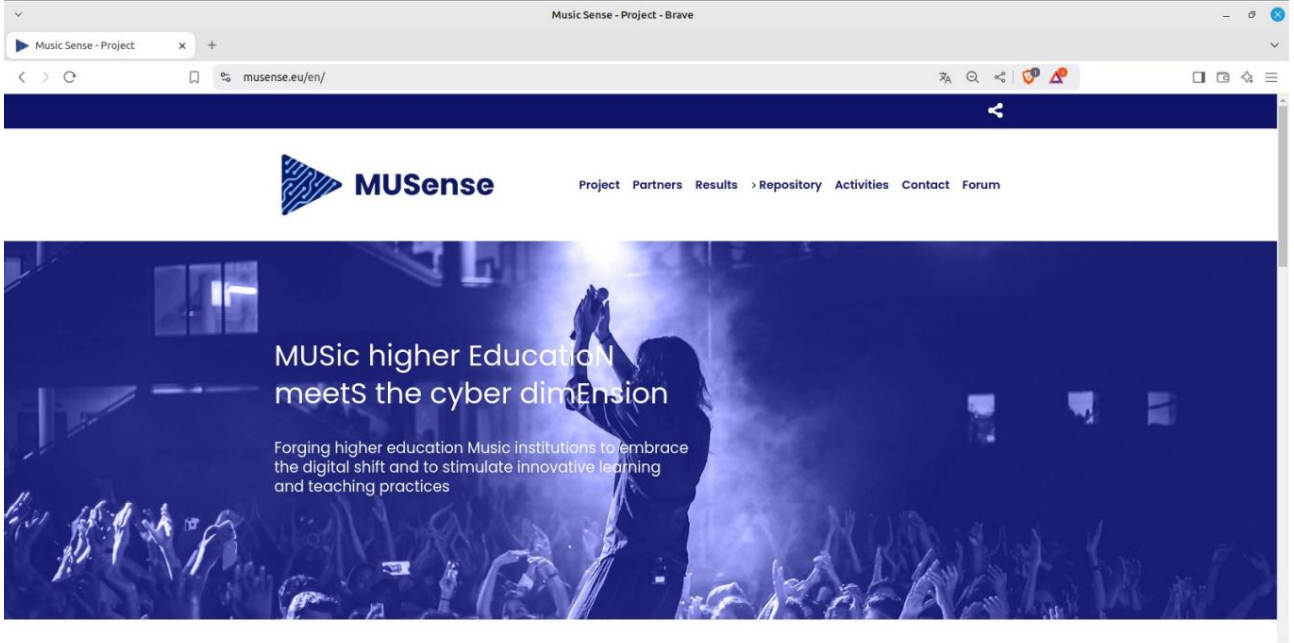
MUSense Projesinin tüm faaliyetleri hakkında bilgi

- Temas etmek

MUSense Projesi Genel Koordinatörü ile iletişime geçmek için tipik bir çevrimiçi form (Alessandro Scarlatti Palermo Müzik Konservatuarı)

- Forum

MUSense Repository forumunun doğrudan bağlantısı



(MUSense ana sayfasının ekran görüntüsü)

c. Web sitesinin ve Deponun teknik özellikleri

MUSense bilgi portalı ve deposu, istikrar ve güvenliği hedefleyen bir altyapı kullanır. Sistemin arka ucu, Linux işletim sisteminin Debian dağıtımını, Apache web sunucusu yazılımını, MariaDB ilişkisel veritabanı yönetim sistemini ve PHP sunucu tarafı betik dilini kullanan geleneksel bir LAMP yazılım yığımına dayanır. MUSense web sitesi ve çevrimiçi depo, projenin eğitim ve araştırma gereksinimlerini karşılamak için özel olarak yapılmıştır. Web uygulaması, arka uçta PHP sunucu tarafı betik dilinin en son sürümünü kullanırken, ön uçta standart HTML, CSS ve JS teknolojilerinden yararlanır. Yerleşik teknolojilerin kullanımı, çok çeşitli cihazlarla maksimum uyumluluğu garanti ederken, aynı zamanda popüler teknolojilerin sunduğu sürekli güvenlik ve performans güncellemelerinden de yararlanır.

Platformun yazılımlarının tamamı İyonya Üniversitesi altyapısında bulunan özel bir sunucuda çalıştırılarak yüksek performans ve kararlı bir dağıtım ortamı sağlanmaktadır.

Donanım altyapısı, birden fazla işlemci çekirdeği ve yüksek miktarda bellek ve diğer kaynaklara dayanmaktadır ve bu da platformun potansiyel ağır yük altında bile akıcı performansını garanti eder. Kullanıcılar, ziyaretçiler, yöneticiler ve içerik yöneticileri arasındaki hem depo hem de bilgi portalı ile tüm iletişim, SSL/TLS sertifikaları kullanarak uçtan uca şifreleme kullanan HTTPS güvenli aktarım protokolünü kullanır ve böylece ilgili tüm tarafların gizliliğini ve güvenliğini sağlar. Ayrıca, sistem Genel Veri Koruma Yönetmeliği standartlarına uymaktadır.

Avrupa Birliği, kullanıcı gizliliğini daha da artırıyor. Son olarak hem web sitesi hem de depo, AAA düzeyinde WCAG2.0 erişilebilirlik standartlarına uyuyor ve tüm içeriğin tüm ilgili taraflarca düzgün bir şekilde erişilebilir olmasını sağlıyor.

Projeyi ve sonuçlarını tanıtmak ve dijital çevrimiçi deponun içeriklerinin bulunabilirliğini en üst düzeye çıkarmak için MUSense platformu gelişmiş Arama Motoru Optimizasyonu tekniklerinden yararlanır. Sistem her bir öge için hem OpenGraph hem de TwitterCards standartlarını kullanarak otomatik olarak dinamik veri grafikleri oluşturur ve platformdaki içeriğin sosyal medya platformları aracılığıyla en iyi şekilde paylaşılabilmesini sağlar. Ayrıca, makine tarafından okunabilirliği artırmak ve içerik yayılımını daha da iyileştirmek için Schema.org yapılandırılmış veri modeli kullanılır. Kişiyeye özel bir web uygulamasının, denenmiş ve test edilmiş bir teknolojik çantayla ve güvenlik, gizlilik, erişilebilirlik ve SEO ile ilgili uluslararası standartlara sıkı sıkıya bağlılıkla birleştirilmesi, MUSense projesinin gereksinimlerini karşılamaya ve amacına ulaşmaya uygun sağlam ve çok yönlü bir çevrimiçi varlığa yol açar.

d. Web sitesi uygulaması

Web sitesi, oluşturulan içeriği kabul etmeye hazır olması için projenin en erken aşamalarında uygulandı. Proje uygulama süresi boyunca web sitesi, projenin amaçlarını en iyi şekilde yerine getirmek için bir dizi "ince ayar" eyleminden geçti.

Web sitesi, MUSense Projesinin tamamlanmasından sonra en az 5 yıl boyunca çevrimiçi kalacak ve ihtiyaç halinde yeni içerikleri kabul etmeye hazır olacaktır. Bu süre zarfında, İonian Üniversitesi Proje Ekibi gerekli güncellemeleri (güvenlik güncellemeleri, vb.) gerçekleştirmekten sorumlu olacaktır.

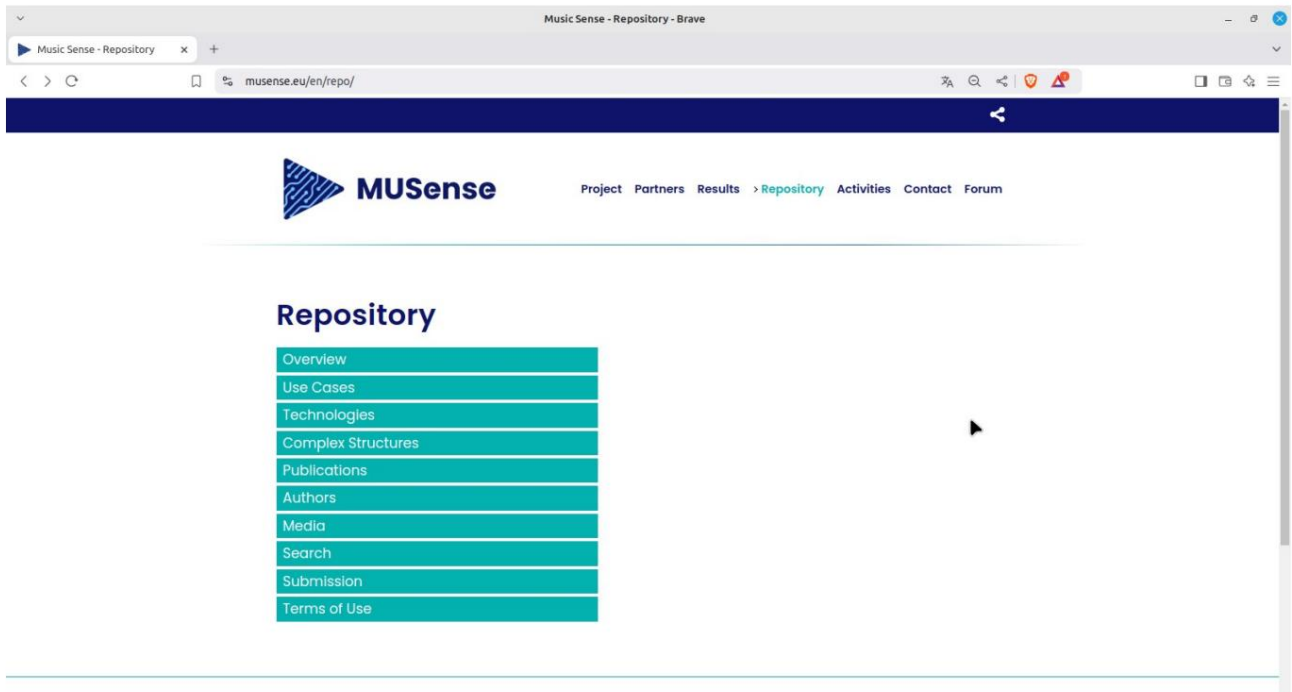
3. MUSense Deposu

MUSense deposu doğrudan MUSense web sitesine entegre edilmiştir ve aşağıdaki bağlantıda yer almaktadır: <https://musense.eu/en/repo/>

Geliştirme süreci MUSense web sitesinde olduğu gibi aynı şekilde yürütüldü.

Genel bilgileri yaymayı amaçlayan Web Sitesi'nin aksine, havuz, eğitimciler, öğrenciler ve diğer paydaşlar için yeni becerilerin ve yöntemlerin kalitesini paylaşmak, tartışmak ve artırmak amacıyla bir öğrenme topluluğu olmayı amaçlamaktadır. Bu nedenle havuzda bir forum da oluşturulmuştur.

- Olası yapılar hakkında internet araştırması
- Depo sınıflandırması (T3)
- Teknik özelliklerin belirlenmesi
- Depo uygulaması
- Forum uygulaması



(Depo başlangıç sayfası)

4. Çevrimiçi Depo rolleri ve izinleri

1. Çevrimiçi Bir Depodaki Roller

A. Yönetici (Admin)

Rol Genel Bakışı: Yöneticiler, şirkette en yüksek düzeyde kontrol ve denetime sahiptir.

Depo. Sistem ayarlarını, kullanıcı erişimini, içerik denetimini ve güvenliği yönetirler.

Temel Sorumluluklar:

Kullanıcı Yönetimi: Kullanıcı hesapları oluşturun, düzenleyin ve silin, roller atayın ve yönetin kullanıcı erişimi.

Sistem Ayarları: Harici sistemlerle entegrasyonlar dahil olmak üzere platform ayarlarını yapılandırın (örneğin kimlik doğrulama, yedekleme, veri depolama).

İçerik Yönetimi: İçerik yüklemelerini onaylayın veya reddedin, meta verileri yönetin, depolama yönergelerine uyum (telif hakkı ve veri koruma politikaları dahil).

Erişim Kontrolü: Diğer kullanıcılar için rolleri ve izinleri tanımlayın ve değiştirin.

İzleme ve Raporlama: Kullanıcı etkinliğini izleyin, deponun kullanımıyla ilgili raporlar oluşturun ve Kullanım şartlarına uyumu izlemek.

Güvenlik ve Bakım: Depo platformunun güvenli olduğundan emin olun, verileri yönetin koruma önlemlerini alın ve düzenli bakımlarını yapın.

İzinler:

Tüm içerik ve verilere tam erişim.

Herhangi bir içeriği ekleme, düzenleme, silme veya taşıma yeteneği.

Farklı roller için izinler de dahil olmak üzere erişim politikalarını ayarlayın veya değiştirin.

Depo ayarlarını, yedekleme zamanlamalarını yapılandırın ve araçları entegre edin.

Sistem genelinde raporları görüntüleyin ve oluşturun.

B. İçerik Yöneticisi

Rol Genel Bakışı: İçerik yöneticileri, depoya yüklenen materyalleri denetler,

Bunların organize edilmesini, doğru şekilde kategorize edilmesini ve platform standartlarına uygun olmasını sağlamak.

Temel Sorumluluklar:

İçerik İncelemesi: Katkıda bulunanlar tarafından gönderilen içerikleri inceleyin ve onaylayın, telif hakkı yasalarına ve depolama alanının yönergelerine uygunluk.

İçerik Kategorizasyonu: Kullanıcıların kolay erişimi için içerikleri etiketleyin ve kategorilere ayırın.

İçerik Düzenleme: Keşfedilebilirliği artırmak için değerli içerikleri vurgulayın veya öne çıkarın.

Meta Veri Yönetimi: Daha kolay arama için içeriğe uygun meta verilerin eklendiğinden emin olun ve geri alma (örneğin, anahtar sözcükler, yazar bilgileri, tarihler).

İzinler:

Gönderilen içeriği düzenleme, onaylama veya reddetme yeteneği.

İçerikle ilişkili meta verileri düzenleyin veya güncelleyin.

İçerik kategorizasyonunu (etiketler, temalar veya konu alanları) yönetin.

Kullanıcıların katkılarını ve materyallerle etkileşimlerini görüntüleyin.

C. Katkıda Bulunan/Yaratıcı

Rol Genel Bakışı: Katkıda bulunanlar, depoya içerik yükleyen kullanıcılardır. Bunlar şunlar olabilir: araştırmacılar, eğitimciler veya diğer türden içerik oluşturucuları.

Temel Sorumluluklar:

İçerik Gönderimi: Depoya orijinal materyalleri yükleyin ve gönderin, örneğin: makaleler, bildiriler, veri kümeleri veya multimedya dosyaları.

İçerik Güncelleme: Hataları düzeltmek veya içerikleri gerektiği gibi güncellemek de dahil olmak üzere içeriklerini değiştirmek veya güncellemek yeni sürümler ekleniyor.

Lisanslama: Materyalleriniz için uygun lisansı seçin (örneğin, Creative Commons), Üçüncü tarafların haklarına saygı gösterilmesini sağlamak.

İzinler:

Kendi içeriklerini yükleyip düzenleyebilirler.

İçerikleri için lisansları ayarlayın (platformun yönergeleri doğrultusunda).

Kendi içeriklerini ve ilgili geri bildirimleri veya yorumları görüntüleyin.

İçeriklerinizin kullanımına ilişkin raporlara erişin (örneğin görüntülemeler, indirmeler).

D. İzleyici/Araştırmacı

Rol Genel Bakışı: İzleyiciler veya araştırmacılar, öncelikle içeriğe erişen kullanıcılardır. okuma, araştırma veya eğitim amaçlı depolama alanı.

Temel Sorumluluklar:

İçeriğe Erişim: Çeşitli ölçütlere göre (örneğin, anahtar kelimeler, kategoriler veya yazarlar).

İndir: İzin veriliyorsa, çevrimdışı kullanım için materyalleri indirin.

Atıf: Gerekliğinde uygun atıfları yaparak materyalleri kendi çalışmalarında kullanın.

Geri bildirim/Yorumlar: İzin veriliyorsa, içerik hakkında geri bildirimde bulunun.

İzinler:

Herkese açık içerikleri görüntüleyin ve indirin (lisanslama kısıtlamalarına bağlı olarak).

Belirli veri kümelerine, araştırma makalelerine veya eğitim materyallerine erişim sağlayın üyelik veya erişim seviyesi.

Platform bu tür etkileşimleri destekliyorsa içeriklere yorum yapın veya tartışmalara katılın.

E. Moderatör

Rol Genel Bakışı: Moderatörler, etkileşimleri yönetme iznine sahip kullanıcılardır.

Depo (örneğin yorumlar veya tartışmalar) ve topluluk standartlarını uygulayın.

Temel Sorumluluklar:

İçerik Denetimi: Kullanıcı tarafından gönderilen içeriğin yönergelere uygunluğunu inceleyin ve platforma uygun olduğundan emin olun.

Topluluk Etkileşimi: Tartışmaları ve kullanıcı tarafından oluşturulan içeriği (yorumlar, forumlar) uygunsuz davranışlar veya şart ve koşulların ihlali nedeniyle.

İhlalleri Bildirin: Deponun politikalarını veya yasal düzenlemelerini ihlal eden içeriği işaretleyin veya bildirin
Gereksinimler.

İzinler:

Uygunsuz yorumları veya forum gönderilerini düzenleyin veya silin.

Topluluk kurallarını ihlal eden kullanıcı davranışlarını bildirin.

Kullanıcıların içerikle etkileşimlerini izleyin (örneğin yorumlar, geri bildirimler).

İçerik yönetimine sınırlı erişim (örneğin, zararlı içeriği kaldırma) olabilir.

2. İzinler ve Erişim Kontrolü

Bir depoda izinler, güvenliği ve

kuruluş. İçerik yönetimi ve kullanıcı etkileşimi için ortak izin düzeyleri katmak:

Oku: İçeriği herhangi bir değişiklik yapmadan görüntüle.

Yaz: İçeriği gönder veya değiştir (yükle, düzenle).

Sil: İçeriği platformdan kaldırın.

Yönetici: Kullanıcı yönetimi, içerik dahil tüm depo özelliklerine tam erişim onay ve sistem yapılandırması.

Yorum: Kalıcı değişiklikler yapmadan geri bildirim bırakın veya içerikle etkileşimde bulunun.

Onayla/Reddet: İçerik yöneticilerinin gönderileri aşağıdakilere göre onaylaması veya reddetmesi için: platform politikaları.

3. İzin Yapısı Örneği

Rol	İçerik Erişim	Yüklemek/ Göndermek İçerik	Düzenlemek İçerik	Silmek İçerik	Üstesinden gelmek Kullanıcılar	Sistem Ayarlar
Yönetici	Tüm içerik	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet
Müdür	Onaylı içerik	Evet	Evet	HAYIR	HAYIR	HAYIR
Katkıda Bulunan	Kendi İçeriği	Evet	Evet (Sahip olmak)	Evet (Sahip olmak)	HAYIR	HAYIR
Görüntüleyici	Halk içerik	HAYIR	HAYIR	HAYIR	HAYIR	HAYIR
Moderatör	Tüm içerik (orta)	HAYIR	HAYIR	HAYIR	HAYIR	HAYIR

4. Roller ve İzinleri Yönetmede Etik Hususlar

Çevrimiçi bir depo için roller ve izinler ayarlarken aşağıdakileri göz önünde bulundurun

Adil ve güvenli kullanımın sağlanması için etik ilkeler:

Gizlilik Koruması: Kişisel veya diğer bilgilere yalnızca yetkili kişilerin erişebilmesini sağlayın. hassas veriler. Veri koruma yasalarına uyumu sağlamak için izinler ayarlanmalıdır (örneğin, GDPR).

Adil Erişim: İçeriğin, deponun politikalarına uygun şekilde tüm kullanıcılar tarafından erişilebilir olduğundan emin olun ve lisanslama şartları ve hiçbir bireyin veya grubun haksız yere kısıtlanmaması veya ayrımcılığa uğramaması aykırı.

Şeffaflık: Kullanıcılar, izinleri ve herhangi bir depo içindeki erişimlerine veya faaliyetlerine ilişkin sınırlamalar.

Güvenlik: Yetkisiz erişim riskini en aza indirmek için roller ve izinler kullanılmalıdır.

erişim veya kötü niyetli etkinlik. Güvenliği sağlamak için izinleri düzenli olarak inceleyin ve ayarlayın.

5. MUSense Veri Havuzu Yönetimi: MUSense Ortak Kurumlarının rolleri

A. Yönetici (Admin):

İyonya Üniversitesi

B. İçerik Yöneticisi:

1. Lund Üniversitesi

2. Erasmushogeschool Brüksel

C. Katkıda Bulunan/Yaratıcı:

Tüm ortaklar

E. Moderatör:

1. Erasmushogeschool Brüksel

2. Yasar Üniversitesi

3. "Alessandro Scarlatti" Devlet Müzik Konservatuvarı - Palermo

6. MUSENSE çevrimiçi Deposunun Kullanım Şartları

Yürürlük Tarihi: 01/01/2025

MUSENSE çevrimiçi Deposuna hoş geldiniz. Bu Kullanım Şartları ("Şartlar") web sitemizi, hizmetlerimizi ve bizim aracılığımızla erişilebilen kaynakları kullanımınızı yönetir depo ("Platform"). Platforma erişerek veya Platformu kullanarak, aşağıdakilere uymayı kabul edersiniz: ve bu Şartlara bağlı olun. Bu Şartları kabul etmiyorsanız, kullanmamalısınız Platform.

1. Şartların Kabulü

Platforma erişerek veya Platformu kullanarak, okuduğunuzu, anladığınızı ve bu Şartlara ve gelecekteki değişikliklere bağlı kalmayı kabul edin. Eğer kullanıyorsanız Bir kuruluş adına Platformu temsil ederseniz, kuruluşu bağlama yetkisine sahip olduğunuzu beyan edersiniz. kuruluş bu Şartlara uyacaktır.

2. Kullanıcı Uygunluğu

Platform en az 13 yaşında olan bireyler tarafından kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Eğer siz 13 yaşından küçükseniz Platforma erişim sağlamamalısınız veya Platformu kullanmamalısınız.

3. Kullanıcı Hesapları

Platformun bazı bölümleri sizden bir hesap oluşturmanızı isteyebilir. Kayıt olurken, doğru, güncel ve eksiksiz bilgi sağlamayı ve hesabınızı korumayı kabul edersiniz detaylar güncellendi. Hesabınızın gizliliğini korumaktan siz sorumlusunuz kimlik bilgileri ve hesabınız altında gerçekleşen tüm etkinlikler için. Yetkisiz olduğundan şüpheleniyorsanız Hesabınıza erişim sağlamanız durumunda, bizi derhal bilgilendirmeyi kabul edersiniz.

4. Platformun Kullanımı

İzin Verilen Kullanımlar: Platformu şunlar için kullanabilirsiniz:

Kamuya açık materyallere ve kaynaklara erişmek, bunları görüntülemek ve indirmek. Belirlenen şartlara uygun olarak eğitim kaynaklarına veya içeriklere katkıda bulunun

Bu Şartlar'da belirtilen şartlar.

tarafından sağlanan tartışmalara, forumlara veya diğer topluluk alanlarına katılın. Platform.

Yasaklanmış Kullanımlar: Aşağıdakileri

yapamazsınız: Geçerli yasaları, yönetmelikleri veya üçüncü taraf haklarını ihlal etmek, bunlara aşağıdakiler dahildir: telif hakkı, veri koruma veya fikri mülkiyet yasaları.

Platformu, aşağıdakiler dahil olmak üzere herhangi bir hukuka aykırı, hileli veya zararlı amaç için kullanmayın: spam gönderme, kimlik avı veya kötü amaçlı yazılım dağıtma ile sınırlı değildir.

Platformdaki materyalleri izinsiz olarak çoğaltmak, dağıtmak veya kamuya açık şekilde görüntülemek yasaktır. uygun yetkilendirme veya bu Şartlar veya geçerli lisansların ihlali.

Platformun işleyişini bozmak veya engellemek veya herhangi bir faaliyette bulunmak Platformun altyapısına zarar verebilecek, onu devre dışı bırakabilecek veya aşırı yükleyebilecek.

5. İçerik Sahipliği ve Lisanslama

- Sahiplik: Aksi belirtilmediği sürece, Platformda mevcut içerik (metin, resim, video, yazılım ve diğer materyaller dahil) mülkiyetindedir MUSENSE çevrimiçi Deposu veya lisans verenleri tarafından korunmaktadır ve telif hakkı ve diğer fikri mülkiyet yasaları. •

Kullanıcı Tarafından Oluşturulan İçerik: İçerik göndererek (materyaller, makaleler, vb.)

Platforma kaynaklar veya yorumlar) ekleyerek: •

MUSENSE çevrimiçi Deposuna münhasır olmayan, telifsiz, dünya çapında bir erişim hakkı verirsiniz.

Platformdaki içeriği kullanma, görüntüleme ve dağıtma lisansı

eğitim, araştırma ve tanıtım amaçlıdır. • Paylaşmak için

gerekli haklara ve iznlere sahip olduğunuzu garanti edin.

içeriğin ve içeriğin herhangi bir üçüncü tarafın haklarını ihlal etmediği
parti.

- Materyallerin Lisanslanması: Platformdaki bazı materyaller aşağıdakiler altında mevcut olabilir: Creative Commons lisansları gibi, bunların nasıl kullanılabileceğini yöneten belirli lisanslar kullanılabilir, paylaşılabilir veya uyarlanabilir. Herhangi bir şarta saygı göstermeyi ve uymayı kabul edersiniz geçerli lisanslar.

6. Veri Koruma ve Gizlilik

- Gizlilik Politikası: Gizliliğinize saygı duyuyoruz ve gizliliğinizi korumaya kararlıyız. Kişisel bilgiler. Lütfen Gizlilik Politikamızı inceleyin, bu politikada nasıl çalıştığımız açıklanmaktadır. verilerinizi toplar, kullanır ve korur.
- Veri Kullanımı: Platformu kullanarak, verilerinizin toplanmasına ve işlenmesine onay vermiş olursunuz. Gizlilik Politikasında açıklandığı şekilde kişisel verileriniz.
- Kullanıcı Sorumluluğu: Gönderdiğiniz veya kullandığınız tüm verilerin güvenliğini sağlamaktan siz sorumlusunuz. Platformda yapılan paylaşım (kişisel veriler veya içerik dahil) geçerli mevzuata uygundur veri koruma yasaları.

7. İçerik Kısıtlamaları

Aşağıdaki içerikleri yüklemeyeceğinizi, yayınlamayacağınızı veya paylaşmayacağınızı kabul edersiniz:

- Yasadışı, iftira niteliğinde veya saldırgan. •
Başkalarının fikri mülkiyet veya gizlilik haklarını ihlal ediyor. • Yürürlükteki herhangi bir yasayı veya yönetmeliği ihlal ediyor. •
Yanıltıcı veya aldatıcı.

8. Erişimin Sonlandırılması ve Askıya Alınması

Platforma erişiminizi herhangi bir zamanda ve herhangi bir nedenle askıya alabilir veya sonlandırabiliriz.

Bu şartları ihlal etmeniz veya işleyişi bozan faaliyetlerde bulunmanız durumunda da dahil olmak üzere

Platform. Fesih halinde, Platformu kullanma hakkınız derhal sona erecek ve

Platformun tüm kullanımını durdurmalısınız.

9. Feragatnameler ve Sorumluluğun Sınırlandırılması

- Garanti Yok: Platform, içeriğin doğruluğu, eksiksizliği veya güvenilirliği dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, açık veya zımni hiçbir garanti olmaksızın "olduğu gibi" sağlanmaktadır.
- Sorumluluğun Sınırlandırılması: MUSENSE çevrimiçi Deposu, Platformu kullanımınızdan kaynaklanan veya bununla bağlantılı olarak ortaya çıkan herhangi bir doğrudan, dolaylı, tesadüfi, özel veya sonuçsal zarardan (veri, içerik veya kar kaybı dahil) hiçbir durumda sorumlu tutulamaz.

10. Tazminat

Platformu kullanımınızdan veya bu Şartları ihlal etmenizden kaynaklanan her türlü talep, kayıp, zarar, yükümlülük ve masraftan (yasal ücretler dahil) MUSENSE çevrimiçi Deposunu, yöneticilerini, çalışanlarını, temsilcilerini ve bağlı kuruluşlarını tazmin etmeyi, savunmayı ve zarar görmemelerini sağlamayı kabul edersiniz.

11. Yürürlükteki Kanun

Bu Şartlar, ihtilaf hukuku ilkeleri dikkate alınmaksızın Yunanistan yasalarına göre yönetilir ve yorumlanır. Bu Şartlardan kaynaklanan veya bunlarla ilgili herhangi bir anlaşmazlık, Yunanistan'da bulunan mahkemelerin münhasır yargı yetkisine tabi olacaktır.

12. Kullanım Şartlarında Değişiklikler

Bu Şartları herhangi bir zamanda güncelleme veya değiştirme hakkını saklı tutuyoruz. Herhangi bir değişiklik, güncellenmiş bir yürürlük tarihiyle bu sayfada yayınlanacaktır. Herhangi bir değişiklik yayınlandıktan sonra Platformu kullanmaya devam ederek, revize edilmiş Şartlara bağlı kalmayı kabul edersiniz.

13. İletişim Bilgileri

Bu Şartlar hakkında herhangi bir sorunuz varsa lütfen bizimle şu adresten iletişime geçin:

MUSENSE çevrimiçi Deposu E-posta:

jtoulis@ionio.gr

7. T1. Durum analizi, siber ve uzaktan performanslarda üniversite çalışmalarını desteklemek için mevcut tüm metodolojileri bulmayı amaçlamaktadır.

1. Giriş

Devam eden dijital dönüşüm, özellikle siber çalışmalar ve uzaktan öğrenme alanlarında üniversite eğitimini devrim niteliğinde değiştirmiştir. Kurumlar uzaktan kaliteli eğitim sunmaya çalışırken, etkili öğrenmeyi ve akademik performansı kolaylaştırmak için çeşitli metodolojiler, araçlar ve teknolojiler ortaya çıkmıştır. Bu son teknoloji analizi, siber ve uzaktan öğrenme bağlamlarında üniversite çalışmalarını desteklemek için şu anda kullanılan metodolojileri belirlemeyi ve değerlendirmeyi, bunların güçlü yönlerine, zorluklarına ve gelecekteki yönlerine odaklanmayı amaçlamaktadır.

2. Siber Çalışmalar: Metodolojiler ve Yaklaşımlar

Siber çalışmalar, siber güvenlik, dijital adli bilimler, veri bilimi ve yapay zeka gibi disiplinleri kapsar ve amaç, öğrencilere giderek dijitalleşen bir dünyanın zorluklarını ele almak için gerekli becerileri ve bilgiyi sağlamaktır. Aşağıdaki metodolojiler siber çalışmalarda yaygın olarak kullanılır:

Karma Öğrenme: Karma öğrenme, geleneksel yüz yüze sınıf eğitimini çevrimiçi öğrenme deneyimleriyle birleştirir. Bu yaklaşım, öğrencilerin siber çalışmaların hem teorik hem de pratik yönleriyle etkileşime girmelerini sağlayarak profesyonel dünyaya iyi hazırlanmalarını sağlar.

Örnek: Birçok üniversite siber güvenlik derslerinde öğrencilerin becerilerini kontrollü ortamlarda test edebilecekleri gerçek dünya laboratuvarları ve simülasyonları kullanıyor.

Proje Tabanlı Öğrenme (PBL): Bu yaklaşımda öğrenciler, ağ güvenliği, etik hackleme veya yazılım geliştirme gibi siber alanlardaki gerçek dünya senaryolarını taklit eden pratik projelere katılırlar. PBL, öğrencileri yaparak öğrenmeye, problem çözme ve takım çalışması becerilerini geliştirmeye teşvik eder.

Örnek: Siber güvenlik konusunda iş birliğini içeren üniversite dersleri

Bayrak Yakalama (CTF) etkinlikleri gibi simülasyonlar veya yarışmalar.

Sanal Laboratuvarlar ve Simülasyonlar: Bunlar, öğrencilerin güvenli ve kontrollü bir ortamda karmaşık, gerçekçi sistemlerle etkileşime girmelerine olanak tanıdığı için siber çalışmalarda uygulamalı deneyim sunmak için kritik öneme sahiptir. Sanal ortamlar, öğrencilerin gerçek dünya sistemlerini riske atmadan becerilerini uygulamalarına yardımcı olur.

Örnek: AWS Educate veya Cyber Range simülasyonları gibi ağ güvenliği saldırılarını ve savunmalarını taklit eden bulut tabanlı platformlar.

Çevrimiçi Kurs Platformları ve MOOC'lar: Büyük Açık Çevrimiçi Kurslar (MOOC'lar) ve çevrimiçi kurs platformları (örneğin Coursera, edX, Udacity) esnek, ölçeklenebilir

Siberle ilgili dereceler peşinde koşan öğrenciler için öğrenme çözümleri. Bu platformlar genellikle uzman eğitmenler, etkileşimli modüller ve akran etkileşimleri sunar.

Örnek: Stanford, MIT ve Maryland Üniversitesi gibi kurumların Coursera gibi platformlar aracılığıyla sunduğu siber güvenlik ve veri bilimi dersleri.

İşbirlikli Öğrenme: Siber çalışmaların disiplinler arası doğası göz önüne alındığında, disiplinler arası iş birliği hayati önem taşır. Üniversiteler, bilgisayar bilimi, mühendislik ve işletme gibi çeşitli geçmişlere sahip öğrenciler arasında ekip çalışmasını teşvik eden işbirlikli öğrenme ortamlarını giderek daha fazla benimsemiştir.

Örnek: Öğrencilerin siber tehditlere karşı bilgi edinmelerine olanak tanıyan üniversiteler arası siber tehdit istihbarat ekipleri Siber güvenlik zorluklarının çözümünde işbirliği yapın.

3. Uzaktan Öğrenme: Metodolojiler ve Yaklaşımlar

Uzaktan öğrenme, eğitim içeriğini uzaktan, genellikle internet üzerinden sunmayı içerir. Kampüs içi derslere katılmayan öğrenciler için etkili ve ilgi çekici bir öğrenme deneyimi sağlamayı amaçlayan çeşitli metodolojileri kapsar. Üniversitelerde uzaktan öğrenmeyi desteklemek için temel metodolojiler şunlardır:

- **Eşzamansız Öğrenme:** Eşzamansız uzaktan öğrenme, öğrencilerin ders materyallerine erişmelerini ve ödevlerini kendi hızlarında tamamlamalarını sağlar; bu da özellikle iş veya aile sorumluluklarını yönetmek zorunda olan öğrenciler için oldukça faydalıdır.
 - Örnek: Öğrencilerin kendi programlarına göre katılabileceği önceden kaydedilmiş dersler, tartışma forumları ve sınavlar.
- **Eşzamanlı Öğrenme:** Bu yöntem, eğitmenler ve öğrenciler arasında gerçek zamanlı etkileşimleri içerir ve genellikle Zoom veya Microsoft Teams gibi görüntülü konferans platformları kullanılır. Eşzamanlı öğrenme, anında geri bildirim ve doğrudan katılım fırsatları sunarak onu eşzamansız yaklaşımlardan daha etkileşimli hale getirir.
 - Örnek: Öğrencilerin soru sorabileceği canlı web seminerleri ve sanal ofis saatleri Soru sorabilir ve tartışmalara katılabilirsiniz.
- **Oyunlaştırma ve Uyarlanabilir Öğrenme:** Katılımı ve motivasyonu artırmak için birçok üniversite, içeriği bireysel öğrencinin ilerlemesine göre uyarlayan oyunlaştırma tekniklerini (rozetler, puanlar ve liderlik tabloları gibi) ve uyarlanabilir öğrenme sistemlerini birleştirmiştir.
 - Örnek: Duolingo (dil öğrenimi için) ve Coursera'nın öğrenci performansına göre zorluk seviyelerini ayarlayan uyarlanabilir sınavları gibi platformlar.
- **Öğrenme Yönetim Sistemleri (LMS):** Bir LMS, ders içeriğini yönetmek, öğrenci gelişimini izlemek ve eğitmenler ile öğrenciler arasında iletişimi teşvik etmek için merkezi bir platform sağlar. Moodle, Blackboard ve Canvas gibi platformlar genellikle uzaktan öğrenmede kullanılır.
 - Örnek: Üniversiteler bu sistemleri okumaları, ödevleri ve notları dağıtmak ve öğrenci-öğretmen iletişimini kolaylaştırmak için kullanırlar.

- **Video Tabanlı Öğrenme:** Uzaktan öğrenme programlarında video dersleri ve öğretmenler önemlidir. Sınavlar gibi etkileşimli öğelerle birleştirilmiş yüksek kaliteli video içeriği, öğrenmeyi ve hatırlamayı artırabilir.
 - Örnek: Khan Academy ve YouTube gibi platformlar, uzaktan eğitim öğrencileri için video tabanlı öğrenmenin popülerleşmesine önemli katkıda bulunmuştur.
- **Sanal ve Artırılmış Gerçeklik (VR/AR):** Bu yeni teknolojiler, sürükleyici deneyimler sağlamak için uzaktan eğitim programlarına entegre ediliyor. VR ve AR, öğrencilerin etkileşime girebileceği gerçek dünya senaryolarını simüle etmeye yardımcı olarak mühendislik, mimarlık ve sağlık hizmetleri gibi alanlarda öğrenmeyi geliştirebilir.
 - Örnek: Öğrencilerin sanal gerçeklik tabanlı tıbbi eğitim programlarına katılmalarına olanak sağlayan ameliyatlara ve prosedürleri uzaktan uygulayın.
- **AI Tabanlı Öğretmenlik ve Destek Sistemleri:** Yapay zeka, kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri sağlamak için giderek daha fazla kullanılıyor. AI öğretmenleri, öğrencilere problem çözme konusunda yardımcı olabilir, gerçek zamanlı geri bildirim sunabilir ve hatta ödevleri notlandırabilir.
 - Örnek: Coursera gibi platformlar kişiselleştirilmiş hizmetler sunmak için yapay zekayı kullanır. Öğrenci öğrenme davranışına dayalı öneriler.

4. Mevcut Metodolojilerdeki Zorluklar ve Boşluklar

Siber ve uzaktan eğitimde üniversite çalışmalarını destekleme konusunda kaydedilen çok sayıda ilerlemeye rağmen, ele alınması gereken bazı zorluklar bulunmaktadır:

- **Erişim ve Dijital Uçurum:** Tüm öğrencilerin güvenilir internete, modern cihazlara veya uzaktan öğrenme için gereken teknolojik altyapıya eşit erişimi yoktur. Bu dijital uçurum, öğrenme fırsatlarında eşitsizliklere yol açabilir.
- **Katılım ve Motivasyon:** Öğrencilerin çevrimiçi ve uzaktan öğrenme ortamlarında katılımını sağlamak bir zorluktur. Yüz yüze etkileşimin olmaması izolasyon duygularına ve motivasyonun azalmasına yol açabilir.
- **Değerlendirme Bütünlüğü:** Öğrencilerin yetkisiz kaynaklara erişimi olabileceğinden, çevrimiçi ve uzaktan öğrenme ortamlarında değerlendirmelerin bütünlüğünü sağlamak zor olabilir. Kurumlar, uzaktan gözetmenlik ve güvenli sınav ortamları gibi daha güvenli test yöntemlerini araştırıyor.
- **Yeni Teknolojilere Uyum:** Birçok öğretmen, VR/AR, AI öğretmenleri veya gelişmiş LMS sistemleri gibi ortaya çıkan teknolojileri kullanmak için tam olarak eğitilmemiştir. Eğitimcilerin güncel kalabilmeleri için mesleki gelişim programları olmazsa olmazdır.
- **Siber Güvenlik Endişeleri:** Siber çalışmalar alanı büyüdükçe, eğitim kurumlarını hedef alan siber tehditlerin riskleri de artmaktadır. Üniversiteler, hassas verileri ve öğrenci bilgilerini korumak için siber güvenlik önlemlerini sürekli olarak güncellemelidir.

5. Gelecekteki Yönler

İleriye baktığımızda, siber ve uzaktan eğitimde üniversite çalışmalarını destekleyen metodolojileri şekillendirecek birkaç eğilim ve gelecekteki yönelim muhtemeldir:

- Yapay Zekanın Artan Kullanımı: Yapay zeka, öğrenmeyi kişiselleştirmede, otomasyonda daha büyük bir rol oynayacak idari görevler ve gerçek zamanlı öğrenci desteği sağlanması.
- Belgelendirme ve Değerlendirme için Blockchain: Blockchain teknolojisi, akademik belgelendirme ve değerlendirmelerin güvenliğini ve geçerliliğini sağlamak, öğrencilere ve işverenlere doğrulanmış başarı kayıtları sağlamak için kullanılabilir.
- VR/AR'nin Daha Fazla Entegrasyonu: VR/AR teknolojileri daha uygun fiyatlı ve erişilebilir hale geldikçe, uzaktan ve siber öğrenme ortamlarında kullanımının artması ve sürükleyici ve pratik öğrenme deneyimleri sağlaması bekleniyor.
- Hibrit Öğrenme Modelleri: Gelecekteki uzaktan eğitim programları, öğrencilerin akademik titizliği korurken ihtiyaç duyduğu esnekliği sunmak için çevrimiçi, yüz yüze ve sanal deneyimleri birleştiren hibrit modelleri giderek daha fazla benimseyebilir.

6. Sonuç

Siber ve uzaktan öğrenme alanındaki üniversite çalışmaları, teknolojik gelişmeler ve öğrencilerin değişen ihtiyaçları tarafından yönlendirilerek hızla gelişmektedir. Karma öğrenme, sanal laboratuvarlar, oyunlaştırma ve yapay zeka destekli destek sistemleri gibi şu anda mevcut olan metodolojiler, öğrenci katılımını artırmak, performansı iyileştirmek ve dinamik, esnek bir öğrenme ortamı oluşturmak için sağlam bir temel sağlar. Ancak, erişilebilirlik, değerlendirme bütünlüğü ve öğretim üyesi geliştirme ihtiyacı gibi ele alınması gereken zorluklar vardır. Üniversiteler yenilik yapmaya ve uyum sağlamaya devam ederek dijital çağ için mümkün olan en iyi eğitimi sağladıklarından emin olabilirler.

8. T2: “Son teknoloji analizi, ders modülü ve kılavuzlarla ilgili mevcut materyalleri/araçları/bağlantıları bulmayı amaçlamaktadır”

giriş

Günümüzün hızla gelişen eğitim ortamında, eğitimcilerin ve öğrencilerin öğrenme sonuçlarını geliştirmek için en alakalı materyallere, araçlara ve kaynaklara erişebilmeleri esastır. İster geleneksel sınıflarda ister çevrimiçi öğrenme platformlarında olsun, öğrenciler akademik performanslarını desteklemek için çeşitli araçlara ve materyallere güvenirlir. Kapsamlı bir son teknoloji analizi, belirli ders modülleri ve kılavuzları için mevcut en etkili kaynakları belirlemede kritik bir rol oynayabilir. Bu analiz yalnızca öğrenme deneyimini optimize etmeye yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda öğrencilerin teknoloji ve akademik uygulamalardaki en son gelişmelere erişebilmelerini de sağlar. Bu makalenin amacı, ders modüllerini ve kılavuzlarını desteklemek için mevcut çeşitli materyalleri, araçları ve bağlantıları incelemek, bunların çağdaş eğitimdeki önemini, etkinliğini ve rolünü vurgulamaktır.

Kurs Modülleri ve Yönergeleri: Başarı İçin Temel Bileşenler

Ders modüllerini desteklemek için mevcut araçları ve materyalleri tartışmadan önce, bu modüllerin ve yönergelerin neleri kapsadığını tanımlamak önemlidir. Bir ders modülü genellikle belirli bir konuyu veya dersi oluşturan ana konuları, alt konuları, öğrenme çıktılarını ve değerlendirmeleri içerir. Ders yönergeleri, öğrencilere akademik yolculukları boyunca yapı ve yön sağlayan öğretim stratejilerine, değerlendirme kriterlerine, öğrenme hedeflerine ve önerilen çalışma yöntemlerine atıfta bulunur.

Çevrimiçi öğrenme veya dijital eğitim bağlamında, hem ders modülleri hem de kılavuzlar iyi yapılandırılmış, erişilebilir ve ilgi çekici olmalıdır. Modern araçların ve materyallerin entegrasyonunun önemli hale geldiği yer burasıdır. Öğrenciler ve eğitimciler için, ilgili, güncel kaynakları ve platformları belirlemek, öğrenme kalitesini artırma ve ders sonuçlarında başarıyı sağlama yönünde önemli bir adımdır.

Kurs Modülleri için Mevcut Materyaller

Ders modülleri için kullanılabilen materyaller, disipline, ders yapısına ve sunum yöntemine (yüz yüze, karma veya çevrimiçi) bağlı olarak birçok biçim alabilir.

Bu materyaller arasında ders kitapları, çevrimiçi dergiler, multimedya kaynakları ve ders hedefleriyle uyumlu etkileşimli araçlar yer alır. Aşağıda ders modüllerini desteklemek için mevcut en belirgin materyal türlerinden bazıları verilmiştir.

Ders Kitapları ve Çevrimiçi Okuma Materyalleri: Geleneksel ders kitapları ve akademik dergiler çoğu ders modülünün merkezinde yer almaya devam ediyor. Ancak giderek dijitalleşen bir öğrenme ortamında üniversiteler ve eğitimciler açık eğitim kaynaklarına (OER) doğru ilerliyorlar; serbestçe erişilebilen, açık lisanslı belgeler ve medya. Bunlara çevrimiçi ders kitapları, araştırma makaleleri, makaleler ve videolar dahildir

Dersler. Google Scholar, JSTOR ve ResearchGate gibi platformlar öğrencilere akademik araştırmalara erişim imkanı sunarken, OER Commons gibi OER platformları ders kitaplarına ve kaynaklara ücretsiz erişim sağlar.

Multimedya Kaynakları: Geleneksel okuma materyallerine ek olarak, video eğitimleri, podcast'ler, etkileşimli simülasyonlar ve infografikler gibi multimedya kaynakları, öğrencilerin farklı ders modüllerine katılımını sağlamak için giderek daha fazla kullanılmaktadır.

Örneğin, YouTube, Khan Academy ve Coursera gibi platformlar karmaşık konuları yönetilebilir, sindirilebilir parçalara ayıran yüksek kaliteli video dersleri sunar. Bu materyaller, mühendislik, biyoloji veya sanat gibi görsel veya pratik öğrenme gerektiren konularda özellikle faydalıdır.

Etkileşimli Araçlar: Sınavlar, öz değerlendirme araçları ve sanal laboratuvarlar gibi etkileşimli araçlar, öğrencilerin becerilerini uygulama ve bilgilerini gerçek zamanlı olarak test etmelerine olanak tanır.

Quizlet, Kahoot! ve Socrative, katılımı ve aktif öğrenmeyi teşvik etmek için çeşitli alanlarda yaygın olarak kullanılır. Labster veya PhET gibi platformlarda bulunanlar gibi sanal laboratuvarlar ve simülasyonlar, öğrencilere uzaktan deneyler yapma fırsatı sunar; bu, özellikle çevrimiçi öğrenme ortamlarında bilim ve mühendislik öğrencileri için değerlidir.

Vaka Çalışmaları ve Gerçek Dünya Örnekleri: Ders materyallerinin bir diğer önemli bileşeni, öğrencilerin teorik kavramları pratik senaryolara uygulamalarına olanak tanıyan vaka çalışmaları ve gerçek dünya örnekleridir. Harvard Business Review, MIT OpenCourseWare ve Case Centre gibi kaynaklar, öğrencilere gerçek dünya sorunlarını çözme fırsatları sunarak akademik deneyimi zenginleştiren vaka çalışmalarına erişim sağlar.

Ders Kılavuzlarını Desteklemek İçin Kullanılabilir Araçlar

Materyaller öğrencilerin bir dersin içeriğini öğrenmelerine yardımcı olurken, araçlar öğrenmeyi yönetmek, sunmak ve değerlendirmek için altyapı sağlar. Etkili araçlar, özellikle çevrimiçi ve karma öğrenme ortamlarında başarılı ders sunumunun ayrılmaz bir parçasıdır. Aşağıdaki araçlar genellikle ders yönergelerini desteklemek ve öğrenmeyi kolaylaştırmak için kullanılır.

- Öğrenme Yönetim Sistemleri (LMS): Moodle, Blackboard, Canvas ve Google Classroom gibi platformlar, ders materyalleri, ödevler, notlar ve iletişim için dijital merkez görevi görür. Öğretmenlerin modüller oluşturmasına ve düzenlemesine, ders yönergelerini dağıtmasına ve öğrenci gelişimini izlemesine olanak tanır. LMS platformları genellikle üçüncü taraf araçlarla entegre olur ve kaynakların sorunsuz bir şekilde paylaşılmasına olanak tanır, bu da onları hem şahsen hem de çevrimiçi ders sunumu için vazgeçilmez hale getirir.
- İşbirliği ve İletişim Araçları: Öğretmenler ve öğrenciler düzenli olarak iletişim kurmalıdır ve işbirliğini sağlayan araçlar öğrencilerin katılımını sağlamak için olmazsa olmazdır. Zoom, Microsoft Teams ve Google Meet, video konferanslar ve canlı oturumlar için yaygın olarak kullanılır ve öğrencilerin ve öğretmenlerin etkileşim kurmasına olanak tanır.

gerçek zamanlı. Ayrıca, Slack ve Discord gibi platformlar grup tartışmaları, ekran geri bildirimi ve işbirlikli projeler için sıklıkla kullanılır ve hem çevrimiçi hem de karma ortamlarda iletişimi ve ekip çalışmasını geliştirir.

- Değerlendirme Araçları: Öğretmenlerin öğrenci gelişimini etkili bir şekilde değerlendirebilmesi için ders yönergeleriyle uyumlu çeşitli değerlendirme araçları kullanılabilir. İntihal tespiti için Turnitin , not yönetimi için Gradebook ve anketler ve geri bildirim toplama için Qualtrics gibi platformlar öğrenci performansını izlemek için vazgeçilmezdir. Ayrıca, Smart Sparrow veya Gradescope gibi yapay zeka ve makine öğrenimini bünyesinde barındıran dijital değerlendirme araçları kişiselleştirilmiş geri bildirim sunar ve notlandırmayı otomatikleştirerek değerlendirmeleri daha verimli ve adil hale getirir.
- İntihal Tespiti ve Atıf Araçları: Öğrencilere akademik yazıda destek olmak için Turnitin veya Copyscape gibi intihal tespit araçları öğrencilerin özgün çalışmalar göndermesini sağlarken, EndNote, Zotero ve Mendeley gibi atıf yönetim araçları öğrencilerin kaynakları düzgün bir şekilde atıflamasına yardımcı olur. Bu araçlar öğrencilerin akademik dürüstlük standartlarına uymasına yardımcı olurken atıfları da kolaylaştırır

Bağlantılar ve Çevrimiçi Kaynaklar

Fiziksel ve dijital araçların yanı sıra, çok sayıda çevrimiçi bağlantı ve platform, ders modüllerinin ve yönergelerinin etkili bir şekilde sunulmasını destekler. Eğitim web siteleri, dijital kütüphaneler ve akademik veri tabanları, hem öğrenciler hem de eğitmenler için zengin bir bilgi ve kaynak sunar. Bu kaynaklar, ders materyalleri ve yönergelerine temel tamamlayıcılar olarak hizmet eder.

- Üniversite ve Açık Eğitim Platformları: Birçok üniversite, MIT OpenCourseWare, edX ve Coursera gibi platformlar aracılığıyla çevrimiçi derslere, materyallere ve modüllere ücretsiz erişim sağlar . Bu kaynaklar, öğrencilerin genellikle kendi alanlarındaki önde gelen uzmanlar tarafından oluşturulan yüksek kaliteli içeriklere erişmesini sağlar. Standart ders materyallerine mükemmel bir tamamlayıcıdır ve genellikle pratik alıştırmalar, sınavlar ve sertifika seçenekleri gibi ek kaynaklar sunar.
- Konuya Özel Depolar ve Veritabanları: Belirli akademik alanlar için, fizik ve matematik için arXiv , yaşam bilimleri ve tıp için PubMed ve mühendislik için IEEE Xplore gibi özel depolar, hakemli makaleler, araştırma makaleleri ve konferans bildirileri açısından zengin bir kaynak sağlar. Bu platformlar özellikle lisansüstü düzeydeki öğrenciler veya derslerinde uzmanlaşmış konular üzerinde çalışanlar için önemlidir.
- Hükümet ve Endüstri Kaynakları: Hükümet web siteleri, kâr amacı gütmeyen kuruluşlar ve endüstriye özgü platformlar da değerli öğrenme materyalleri sağlar. Örneğin, ABD Eğitim Bakanlığı müfredat geliştirme için yönergeler sunarken, Dünya Sağlık Örgütü gibi kuruluşlar

(WHO) ve Birleşmiş Milletler (BM), halk sağlığı, uluslararası ilişkiler ve sürdürülebilirlik alanındaki derslere uygun materyaller sunmaktadır.

Çözüm

Mevcut materyallerin, araçların ve ders modüllerini ve yönergelerini destekleyen bağlantıların son teknoloji analizi, öğrenci öğrenimini geliştirmek için mevcut kaynakların geniş yelpazesini göstermektedir. Ders kitaplarından, multimedya içeriklerden ve etkileşimli simülasyonlardan öğrenme yönetim sistemlerine, değerlendirme araçlarına ve iş birliği platformlarına kadar, öğrenme sürecine teknoloji ve dijital kaynakların entegre edilmesine giderek daha fazla vurgu yapılmaktadır. Bu kaynaklar yalnızca ders içeriğini desteklemekle kalmaz, aynı zamanda öğrencilerin akademik yolculuklarını etkili bir şekilde yönetmeleri için ihtiyaç duydukları araçlara sahip olmalarını da sağlar. Bu materyallerin ve araçların net ders yönergeleriyle uyumlu hale getirildiğinde etkili kullanımı, daha ilgi çekici, esnek ve etkili bir öğrenme deneyimi sağlayabilir. Üniversiteler ve eğitimciler, eğitim teknolojisindeki en son gelişmelerden haberdar olarak, derslerinin sunumunu ve erişilebilirliğini sürekli olarak iyileştirebilir ve nihayetinde hizmet verdikleri öğrencilere fayda sağlayabilir.

9. T3: Taksonomi Mimarisi Tanımı Materyallerin sınıflandırılması için esas olarak BT cihazlarının, müzik kategorilerinin ve dinleyici tipolojisinin tanımlanmasına odaklanılmıştır.

Projenin Arka Planı ve Mevcut Platformlar

MUSense projesinin hedeflenen kullanıcıları müzik öğrencileri, öğretmenler, teknisyenler ve personel ile eğitimciler, araştırmacılar ve mevcut teknolojilerin benzersiz yeni yollarla öğretim, öğrenme ve performans ortamında kullanıldığı evrimsel süreçte yer alan profesyoneller gibi müzik endüstrisindeki diğer paydaşlardır. Ancak burada bir başka husus daha var, bir teknoloji için yenilikçi bir kullanım bulmak için kişinin ne olduğunu, nasıl işlediğini, nasıl kurulduğunu ve sorunlarını ve eksikliklerini bilmesi gerekiyor.

Açıkça bu, yalnızca müzik dünyasında değil, görsel-işitsel sektörde ve etkileşimli sanat performansı sahnesinde de yaygın bir sorundur. Bu, deponun diğer potansiyel kullanıcılarının şunları içerebileceğini gösteren daha ileri araştırmamızda açıkça resmedildi:

Yükseköğretim kurumları ve öğretim görevlileri: Bu havuz, yükseköğretim kurumları tarafından müfredat geliştirme kaynağı olarak ve müzik endüstrisindeki en son trendler ve teknikler hakkında güncel kalmanın bir yolu olarak kullanılabilir.

- **Araştırmacılar:** Depo, araştırmacılar tarafından siber ve uzaktan performanslar hakkında bilgi ve veri kaynağı olarak ve alandaki diğer araştırmacılar ve uygulayıcılarla bağlantı kurmanın bir yolu olarak kullanılabilir.
- **Müzik endüstrisi profesyonelleri:** Bu havuz, müzik endüstrisi profesyonelleri tarafından yeni teknolojiler ve en iyi uygulamalar hakkında bilgi almak için bir kaynak olarak ve ayrıca diğer profesyonellerle bağlantıda kalmak ve potansiyel işbirlikçilerle ağ kurmak için bir yol olarak kullanılabilir.
- **Müzik tutkunları:** Bu arşiv, müzik tutkunları tarafından siber ve uzaktan performanslar hakkında daha fazla bilgi edinmenin ve çevrimiçi olarak müzik deneyimi yaşamının yeni ve yenilikçi yollarını keşfetmenin bir yolu olarak kullanılabilir.
- **Ses ve Görüntü Sanatçıları ve Yaratıcıları:** Arşivde toplanan teknolojileri fikir ve projelerinin geliştirilmesi amacıyla kullanmak isteyen herkes.

Depoyu geniş bir kullanıcı yelpazesine açık ve erişilebilir hale getirerek, MUSense projesi müzik endüstrisinin ve daha geniş performans dünyasının devam eden gelişimine ve evrimine katkıda bulunabilir ve sanal performans dünyasına başarılı bir şekilde adaptasyonu destekleyebilir.

Araştırmamız, halihazırda yerleşik olan ve işlevlerini yaratıcılara sağlayan bir dizi depo belirledi. Bunlar, görsel-işitsel sanat teknolojileri hakkında bilgi ve kaynaklar sağlar ve sanatçıların ve yaratıcıların araştırma yapmasına ve seçmesine yardımcı olabilir

projeleri için teknolojiler. Çeşitli yayınlarda bildirilen bu depoların, platformların ve araştırma bulgularının bazı örnekleri şunlardır:

🕒 Creative Applications Network (www.creativeapplications.net): Bu üyelik odaklı platform, görsel-işitsel sanat teknolojileri de dahil olmak üzere yaratıcı teknolojiler hakkında çeşitli kaynaklar ve bilgiler sunar ve sanatçıların ve yaratıcıların çalışmalarını ve deneyimlerini paylaşmaları için bir topluluk forumu sağlar.

🕒 The Creators Project: Bu çevrimiçi platform, görsel-işitsel sanat teknolojileri de dahil olmak üzere yaratıcı teknolojiler hakkında çeşitli makaleler, röportajlar ve diğer kaynaklar sunar. Ayrıca, projelerinde bu teknolojileri kullanan sanatçıların ve yaratıcıların çalışmalarından oluşan bir portföy sunar. YouTube kanalları içeriklere ve röportajlara erişim sağlar: <https://www.youtube.com/thecreatorsproject>

🕒 Creative Tech Week: Bu yıllık etkinlik, görsel-işitsel sanat teknolojileri de dahil olmak üzere en son yaratıcı teknolojileri sergiler ve sanatçıların ve yaratıcıların bu teknolojiler ve bunları çalışmalarında nasıl kullanacakları hakkında daha fazla bilgi edinmeleri için çeşitli atölye çalışmaları ve konuşmalar sunar. Türkçe: <https://www.creativetechweek.se>

🕒 Sanat İşbirliği (AC), sanat uygulamalarına, toplumsal değişim süreçlerine ve sanat alanının ötesinde daha geniş topluluklarla çalışmaya odaklanan, dünyanın dört bir yanındaki 25 farklı kuruluştan oluşan yerel ötesi bir ekosistemdir. <https://artscollaboratory.org/>

🕒 Washington'daki Ulusal Sanat Vakfı tarafından derlenen ve çevrimiçi olarak erişilebilen “Teknolojiyi Yaratıcı Bir Ortam Olarak Kullanan Sanatçıları Desteklemek” başlıklı Tech As Art (2021) yayını (<https://www.arts.gov/>) i ve ii sayfalarında, kullanıcı analizinin zaten belgelenmiş olması anlamında doğrudan araştırmamızla ilgili beş ana bulguyu bildirmektedir.

Tasarım Gereksinimleri ve İçerik Yapısı Tasarımı

MUSense projesi için hazırlanan web sitesi ve veri tabanının tasarımında, bu kitlelere olumlu bir kullanıcı deneyimi sağlamak amacıyla bir dizi tasarım faktörü dikkate alındı:

- Kullanılabilirlik: Web sitesi ve deponun gezinmesi ve kullanımı kolay olmalı, açık ve sezgisel bir yapı ve düzene sahip olmalıdır. Bu, kullanıcıların ihtiyaç duydukları bilgileri ve kaynakları hızlı bir şekilde bulmalarına ve projeye daha kapsamlı bir şekilde etkileşime girmelerine yardımcı olabilir.
- Erişilebilirlik: Web sitesi ve havuz, engelli veya farklı teknik uzmanlık seviyelerine sahip kullanıcıların sağlanan kaynaklara ve etkinliklere erişebilmesi ve bunları kullanabilmesi için erişilebilirlik düşünülerek tasarlanmalıdır. Bu, duyarlı tasarım ilkelerinin kullanılması, kullanıcı arayüzü öğeleri için erişilebilir adlar sağlanması ve açık ve basit bir dil kullanılması gibi konuları içerebilir.
- İlgililik: Web sitesi ve havuz aracılığıyla sağlanan kaynaklar ve etkinlikler, hedeflenen kullanıcılar için ilgili ve değerli olmalıdır. Bu, şunları içerebilir:

Müzik endüstrisindeki son trendler ve teknikler hakkında bilgi ve kaynaklar sağlamak veya müzik öğrencileri ve profesyonellerinin ihtiyaç ve ilgi alanlarına göre uyarlanmış eğitim programları ve atölyeler sunmak.

- Katılım: Web sitesi ve havuz, kullanıcıları projeye katılmaya ve projeye etkileşime girmeye teşvik etmek için ilgi çekici ve etkileşimli olacak şekilde tasarlanmalıdır. Bu, sosyal medya öğelerini dahil etmeyi, kullanıcı tarafından oluşturulan içerik için fırsatlar sağlamayı veya etkileşimli etkinlikler ve zorluklar sunmayı içerebilir.

MUSense Depo Taksonomi Mimarisi

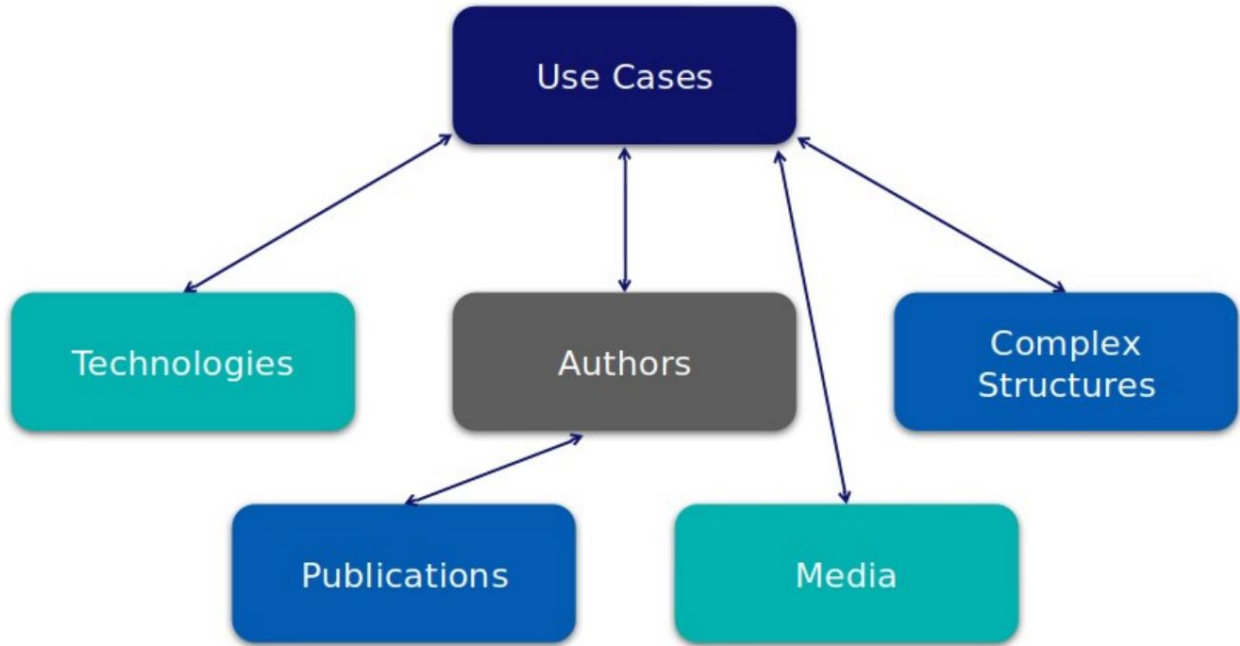
MUSense için temel veri yapısı dört ana varlıktan oluşur: Kullanım Örnekleri, Teknolojiler, Karmaşık Yapılar, Yazarlar ve Yayınlar.

1. “use_cases” adlı varlık , tekil bir öğrenme/öğretme etkinliği (use case) ile ilgili bilgileri içerir. Bu varlık, etkinlik için bir başlık, bir dizi anahtar sözcük, bir açıklama, boşluklardaki gereksinimlerini ve diğer pratik ve teknik konuları ayrıntılı olarak açıklayan bir metin, katılımcılarının deneyimlerini açıklayan bir metin, bir veya daha fazla ilgili teknoloji (teknolojiler varlığıyla bir ilişki olarak), bir veya daha fazla ilgili karmaşık yapı (karmaşık yapılar varlığıyla bir ilişki olarak), bir veya daha fazla ilgili kişi (insanlar varlığıyla bir ilişki olarak), isteğe bağlı öne çıkan bir resim, müzik notaları, posterler vb. gibi ek materyal içeren ekli PDF/DOC/ZIP dosyaları ve etkinliğin kendisinden veya katılımcıların röportajlarından bir veya daha fazla medya bağlantısı (ses/video) içerecektir.
2. “Teknolojiler” adlı varlık, bir öğrenme/öğretme etkinliği sırasında kullanılan teknolojilerle ilgili bilgileri içerir. Bu varlık, her teknoloji için bir başlık, bir açıklama, uygulanmasına ilişkin talimatlar içeren bir metin, bir veya daha fazla ilgili kullanım durumu (kullanım durumları varlığıyla bir ilişki olarak), isteğe bağlı bir öne çıkan resim ve teknik özellikler veya kullanım kılavuzları içeren ekli PDF/DOC/Zip dosyaları içerir.
3. “complex_structures” adlı varlık, müfredat veya bir atölye/festival gibi birden fazla kullanım durumundan oluşan daha karmaşık yapılara ilişkin bilgiler içerir. Bu varlık, karmaşık yapı için bir başlık, bir açıklama, bir veya daha fazla ilgili etkinlik (kullanım durumları varlığıyla ilişki olarak), isteğe bağlı bir öne çıkan resim ve bununla ilgili materyal içeren ekli PDF/DOC/ZIP dosyaları (posterler, davetiyeler, programlar vb.) içerecektir. Karmaşık bir yapıdaki ilgili kullanım durumlarının sırası özelleştirilebilir olacak ve genel organizasyon açıklamada ayrıntılı olarak belirtilecektir.
4. “Yazarlar” adlı varlık, bir öğrenme/öğretme etkinliğine dahil olan kişilerle ilgili bilgileri içerir. Bu varlık, her kişi için bir ad, kişinin kısa bir biyografisi, bir kuruluşla olan bağlantıları hakkında bilgi ve bir veya daha fazla ilgili kullanım durumu (kullanım durumları varlığıyla bir ilişki olarak) içerir.

5. "Yayınlar" adlı varlık, MUSense konusunun tüm spektrumuyla ilgili bilgileri içerir. Kategoride sağlanacak Bilgiler şunlar olacaktır:

- Yayının başlığı
- Özet
- Bir alıntı
- İlgili unsurlar (Yazarın adı)
- Yayının pdf hali veya ihtiyaç halinde yayına bağlantı

MUSense Depo Taksonomisi



Arama ve çapraz referans olanakları

Ana içerik kategorilerinin yanı sıra, MUSense ayrıca ek arama ve çapraz referans olanakları da sunmaktadır:

- Arama: Arama motoru, depoda arama yapma olanağı sunuyor anahtar sözcüklerle içerik. Arama, "gelişmiş seçenekler" kullanılarak belirli içerik kategorilerine odaklanabilir
- Yazarlar: Bu seçenek, içerik yazarlarının tam listesini sağlar

- Medya: Bu seçenek, deponun medya içeriğinin tam listesini sağlar

Diğer MUSense deposu menüleri

- Gönderim: MUSense deposu ayrıca bir çevrimiçi içerik gönderim formu içerir. Bu form, gelecekte içerikleri / medyaları / vaka çalışmaları / makaleleri / yayınları vb. ile MUSense deposunu zenginleştirmek isteyen tüm içerik oluşturucuları tarafından kullanılabilir. İçerik gönderildikten sonra içerik, bu belgenin 5. bölümünde açıklanan işleme göre incelenecektir .
- Kullanım Şartları: Bu bölümde Musense deposu kullanıcısı kullanım şartlarını bulabilir. Kullanım şartları bu belgenin 6. bölümünde sunulmuştur.



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](#)

Depo "Arama Menüsü"

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 available media types.

* **Url:**

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: "Telif hakkı ve veri koruması ile ilgili yasaların ve lisansların ve kullanım koşullarının incelenmesi; materyallerin paylaşımı konusunda yasama organının saygısını garanti altına almak için etik gerekliliklerin belirlenmesi"

1. Telif Hakkı Hukuku

A. Telif Hakkı Hukukunun Temelleri

Telif hakkı yasası, edebi, sanatsal, müzikal ve diğer yaratıcı eserler gibi özgün yazarlık eserlerini korumak için tasarlanmıştır. Özgün içerik oluşturduğunuzda, otomatik olarak o eserin telif hakkını kazanırsınız ve başkalarının sizin izniniz olmadan onu kullanması yasaktır.

- Sahiplik: Eserin yaratıcısı, telif hakkı başka bir varlığa (örneğin, işveren veya yayıncı) devredilmediği veya atanmadığı sürece, genellikle telif hakkına sahiptir.
- Verilen Haklar: Telif hakkı, yaratıcıya şunlar üzerinde münhasır haklar verir:
 - Eseri çoğaltmak. • Kopyalarını dağıtmak. • Eseri kamuya açık bir şekilde sergilemek veya icra etmek. • Türev eserler yaratmak.
- Süre: Birçok yargı alanında telif hakkı, yaratıcının ömrü ve ayrıca bir sonraki kullanım süresi boyunca sürer. ek yıl sayısı (ABD ve AB'de genellikle 70 yıl). Bundan sonra, çalışma kamu malı haline gelir, yani herkes tarafından özgürce kullanılabilir.

B. Adil Kullanım ve Adil İşlem

- Adil Kullanım (ABD): ABD yasalarına göre, telif hakkına tabi eserlerin belirli kullanımları "adil" olarak kabul edilir; bu, eleştiri, yorum, eğitim, araştırma veya parodi gibi belirli koşullar altında izin alınmadan kullanılabilen anlamına gelir.
- Adil Kullanım (İngiltere, Kanada, vb.): Adil kullanım gibi adil kullanım da telif hakkıyla korunan materyalin araştırma, eleştiri ve inceleme gibi amaçlarla sınırlı kullanımına izin verir, ancak kapsamı daha dardır.

C. Lisanslama ve İzinler

Lisanslar, başkalarının telif hakkıyla korunan eserleri belirli koşullar altında kullanmalarına izin veren anlaşmalardır. İki yaygın tür şunlardır:

- Münhasır Lisans: Lisans sahibi (lisansı alan kişi), münhasır lisansa sahiptir.
 - Münhasır Olmayan Lisans:

Yaratıcı, aynı hakları birden fazla kişiye verebilir .
lisans sahipleri.

- Creative Commons Lisansları: Bunlar, yaratıcıların eserlerini belirli koşullarla paylaşmalarına izin veren açık lisanslardır. Yaygın lisanslar şunları içerir: • CC BY (atıf gereklidir), • CC BY-SA (benzer paylaşım gereksinimi),

- CC BY-NC (sadece ticari olmayan kullanım için).

D. İhlal ve Uygulama

Telif hakkına tabi materyallerin izinsiz kullanımı ihlal olarak değerlendirilir ve telif hakkı sahibi, kaldırma bildirimleri göndermek, tazminat davası açmak veya diğer çözümler aramak gibi yasal yollara başvurabilir .

2. Veri Koruma Yasaları

A. GDPR (Genel Veri Koruma Yönetmeliği)

- Kapsam: AB içerisinde veya AB içerisinde kişilere mal veya hizmet sunan kuruluşlar tarafından bireylerin kişisel verilerinin toplanması, saklanması ve işlenmesine uygulanır.
- Temel İlkeler:
 - Veri Minimizasyonu: Yalnızca amaçlanan amaç için gerekli olan verileri toplayın. amaç.
 - Amaç Sınırlaması: Veriler yalnızca toplandığı belirli amaçlar doğrultusunda kullanılmalıdır.
 - Şeffaflık: Bireyler, verilerinin nasıl işlendiği konusunda bilgilendirilmelidir. kullanılmış.
 - Veri Güvenliği: Kuruluşlar, uygun önlemleri uygulamalıdır. verileri ihlallerden koruyun.
 - Bireylerin Hakları: Erişim, düzeltme, silme (hak) haklarını içerir unutulması), taşınabilirlik ve itiraz.
- Onay: Kişisel verilerin toplanmasından önce çoğu zaman bireyin onayı gerekir, ve özgürce verilmiş, belirli, bilgilendirilmiş ve belirsizliğe yer vermeyecek şekilde olmalıdır.

B. CCPA (California Tüketici Gizliliği Yasası)

- Kapsam: Kaliforniya sakinlerinin kişisel verilerini toplayan işletmeler için geçerlidir. Yasa, bireylere hangi kişisel verilerin toplandığını bilme, bunlara erişim talep etme ve bunları silme hakları sağlar. • Temel Haklar: • Hangi verilerin toplandığını bilme hakkı. • Kişisel verileri silme hakkı. • Veri satışlarından vazgeçme hakkı.

C. Diğer Bölgesel Yasalar

- Veri Koruma Yasası (İngiltere): İngiltere'de kişisel veri işlemeyi düzenler ve GDPR ile.
- HIPAA (Sağlık Sigortası Taşınabilirliği ve Sorumluluk Yasası, ABD): Korur tıbbi veri.
- PDPA (Kişisel Verilerin Korunması Yasası, Singapur): Veri korumasını düzenler Singapur.

3. Lisanslar ve Kullanım Şartları

A. İçerik Lisanslama

- Lisans Anlaşmaları: Çevrimiçi bir havuzda içerik paylaşırken, başkalarının içeriği nasıl kullanabileceğini belirtmek için. İçeriği yasal olarak kullanmak için izin vermek için bir lisansa ihtiyaç vardır.
 - Açık Erişim Lisanslaması: Genellikle eğitim ortamlarında kullanılır; burada içerikler serbestçe kullanılabilir ancak lisanslamaya dayalı kısıtlamalarla (örneğin Creative Commons) sunulur.
 - Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi (EULA): Yazılımlar için kullanılır ve kullanıcıların programla nasıl etkileşime girebileceğini belirtir.
- Lisans Uygulaması: Bir lisansın şartları açık olmalı ve kullanıcılar, bunlara uyun. Bir kullanıcı bir lisans anlaşmasını ihlal ederse, içerik yaratıcısı yasal işlem başlatabilir.

B. Platformlar İçin Kullanım Şartları

- Neleri İçerir: Kullanım Şartları, kullanıcıların platformla nasıl etkileşime girebileceğini, hangi içerikleri yükleyebileceklerini ve neyin yasak olduğunu tanımlar. Ayrıca platformun haklarını ve kullanıcı sorumluluklarını da belirtir.
 - Kabul Edilebilir Kullanım Politikası (AUP): Kabul edilebilir olmayan davranış türlerini ayrıntılı olarak açıklar. platformda kabul edilebilir.
 - İçerik Sahipliği ve Lisanslama: Platforma yüklenen içeriğin kime ait olduğunu ve nasıl kullanılabileceğini veya paylaşılabilirliğini açıklığa kavuşturur.
 - Gizlilik ve Veri Koruması: Platformun kullanıcılarının kişisel verilerini nasıl işlediğini açıklar.
 - Anlaşmazlık Çözümü: Herhangi bir anlaşmazlığın çözümüne yönelik yöntemleri belirtir (örneğin, tahkim, mahkeme işlemleri).

4. Materyal Paylaşımında Etik

A. Telif Haklarına Saygı

- Uygun Atıf: Kurallara uyararak her zaman orijinal yaratıcıya atıfta bulunun lisansın.
- İhlalden Kaçınma: Dağıtma hakkınız olmayan materyalleri asla yüklemeyin veya paylaşmayın. Materyaller telif hakkıyla korunuyorsa, gerekli izinlerin veya lisansların mevcut olduğundan emin olun.

B. Veri Koruma Etiği

- Kullanıcı Gizliliği: Kişisel verilerin paylaşılmadığından veya uygunsuz şekilde kullanılmadığından emin olun. Veriler paylaşılırsa, kullanıcılar tam olarak bilgilendirilmeli ve onayları alınmalıdır.

- Anonimleştirme: Mümkün olduğunda, kimlikleri korumak için anonimleştirilmiş verileri kullanın. bireyler.
- Şeffaflık: Topladığınız veriler, bunların nasıl kullanılacağı ve kim tarafından kullanılacağı konusunda net olun. erişimi var.

C. Net Lisanslama Bilgilerinin Sağlanması

- Lisanslamada Şeffaflık: Lisanslama koşullarını açık ve anlaşılır hale getirin, kullanıcıların materyalleri tam olarak nasıl kullanabileceklerini bilmelerini sağlayın. • Etik Standartlara Uygunluk: Lisans seçerken etik hususları göz önünde bulundurun. uyguladıkları kısıtlamaların (örneğin ticari olmayan kullanım, aynı amaçla paylaşım) etkileri ve bunların eğitim içeriğinin paylaşılması ve yeniden kullanımını nasıl etkilediği.

D. Kullanıcı Eğitimi

- Farkındalık Yaratma: Kullanıcıları deponun kullanımı sırasında yasal ve etik yükümlülükleri konusunda eğitin. Telif hakkı, veri koruması ve lisanslama konusunda kaynaklar veya rehberlik sağlayın, böylece bilinçli kararlar alabilirler.

5. Mevzuata Saygıyı Garantilemek İçin Etik Gereksinimler

- Şeffaflık: Tüm kullanıcıların ve katkıda bulunanların yasal düzenlemelerden haberdar olmasını sağlayın. Paylaştıkları içerikle ilgili lisanslama, telif hakkı ve veri koruma yükümlülükleri de dahil olmak üzere çerçeve.
- Bilgilendirilmiş Onay: Veri toplama ve kullanımı için açık onay alın ve bireylerin verilerinin nasıl işleneceğini ve paylaşılacağını anlamalarını sağlayın. • Adil ve Eşit Erişim: Belirli grupları sömürebilecek veya onlara karşı ayrımcılık yapabilecek uygulamalardan kaçının. İçeriğin kapsayıcılığı ve adaleti teşvik edecek şekilde sunulmasını sağlayın. • Veri En Aza İndirme: Yalnızca belirtilen amaç için gerekli verileri toplayın ve kullanıcılara bilgilerini kontrol etmeleri için net seçenekler sunun.
- Yaratıcı Haklarına Saygı: Fikri mülkiyet haklarını tanıyın ve saygı gösterin uygun atıf sağlayarak ve kullanım koşullarına uyararak yaratıcıların lisanslar.

11. T5. Depoya ve Web Sitesine dahil edilen materyallerin, PR'lerin yürütülmesi sırasında elde edilen çıktıları da dikkate alarak sürekli güncellenmesi

MUSense web sitesi ve deposu, programın tüm eylemleri ve sonuçlarıyla ilgili konular ve içeriklerle sürekli olarak güncellenme sürecindedir. Taahhüdümüze dayanarak, depo en azından önümüzdeki 5 yıl boyunca zenginleştirilmeye devam edecektir. Aynı şekilde, web sitesi, yönetim ekibinin yayınlanmasının önemli olduğuna karar vereceği herhangi bir içerikle güncellenecektir.

MUSense projesi tamamlandıktan sonra, web sitesinin aşağıdaki bölümleri talep üzerine içerikle güncellenmeye devam edecektir:

- Etkinlikler bölümü: Bu bölümde Musense projesinin olası etkileri, depo güncellemeleri vb. ile ilgili gelişmeler raporlanacaktır.
- Depo bölümü: Bu bölüm, en azından önümüzdeki 5 yıl boyunca çevrimiçi kalacak olan deponun bağlantısı olduğundan, web sitesinin "en canlı" yeri olmaya devam edecektir.
- Forum bölümü: MUSense forumunun önümüzdeki yıllarda sanatçılar, öğrenciler, araştırmacılar ve tabii ki diğer olası paydaşlar için bir buluşma ve akademik ve sanatsal diyalog mekanı olmasını umuyoruz.
- İletişim bölümü: Çevrimiçi iletişim formu aracılığıyla, MUSense web sitesi ve veri tabanının ziyaretçileri ve kullanıcıları, ihtiyaç duydukları ek bilgiler için Koordinasyon Kurumu (Conservatorio di Musica Alessandro Scarlatti di Palermo) ile istedikleri zaman iletişime geçebilecek, kullanım şartlarının ihlalini veya konsorsiyum başkanının bilmesi gereken herhangi bir konuyu rapor edebileceklerdir.



The Museense Project