

Nella valorizzazione il project manager deve definire quale tipologia di valorizzazione sarà realizzata, dovrà scegliere hardware e software da utilizzare, valutando costi e limiti, infine dire cosa ci guadagnano dal progetto.

Consulenti, sono fondamentali, devono fornire idee e consigli al product manager per individuare la migliore valorizzazione possibile.

Esperti nei diritti, devono fornire informazioni sui diritti dei autori e editori.

Editori

Autori creano contenuti aggiuntivi che saranno necessari per valorizzare il bene culturale.

Tecnici informatici, hanno tutte le attrezzature hardware e software necessarie alla valorizzazione.

Riconoscimento ottico delle note musicali e riconoscimento ottico della voce

I software OMR ha un tasso di errore molto più alto della OCR, per testi stampati e scritti, nel riconoscimento ottico dei caratteri non è stata raggiunta dal OMR.

La difficoltà dei simboli, per riconoscerli, deriva da sovrapposizione di simboli e più simboli. C'è molto più sovrapposizione dei simboli della musica che dei testi. Però nella musica implica che più simboli si fondono in un simbolo solo.

OMR riconoscimento ottico delle note musicali la musica di autori che scrivono pochissimo si riesce a riconoscere meglio perché è corto e c'è meno sovrapposizione.

L'accessibilità

Le normative rispettano cose giuridiche, rispondono alle domande

Si può pubblicarlo su internet? Si può vendere la digitalizzazione, si possono fornire duplicati?

Le risposte a queste domande sono incerte, richiedono molta interpretazione, è uno dei aspetti più critici, cioè se sai rispondere a queste domande allora okay.

La legge stanca, introduce una tematica, che specifica i requisiti, chi fa siti pubblici, in Italia, devono temperare le istituzioni pubbliche, i enti pubblici, pubbliche amministrazioni, le aziende private che aderiscono a servizi pubblici devono rispettare la legge stanca.

Definisce 22 requisiti che devono essere requisiti. Un esempio, l'accessibilità senza mouse o tastiera, testi in audio, o viceversa etc etc....

La legge stanca e i suoi derivati devono essere soddisfatti in Italia, ma se voglio andare fuori dall'Italia c'è ne sono molti altri.

L'obbligo è per le enti pubbliche, un ente privato può non rispettare questi requisiti, ma se non le ha, è meno accessibile. Esempio, ci sono persone che hanno problemi agli occhi, è un problema, chi fornisce una multimodalità, sia traduzione testuale immagini o audio, hanno un costo alto, ma fornisce una accessibilità migliore.

Il progettista del sito, deve avere in tasca tutta la legge stanca, ma deve valutare il costo di ognuno e realizzarlo. La maggior parte di testo è tiff per conservazione jpg per valorizzazioni.

Questa legge è per ridurre l'accessibilità dei disabili.

La agid obbliga la pubblica amministrazione a pubblicare l'archivio su cloud.

Il diritto d'autore ha ampliato il proprio campo d'azione anche nelle applicazioni informatiche e nelle banche dei dati.

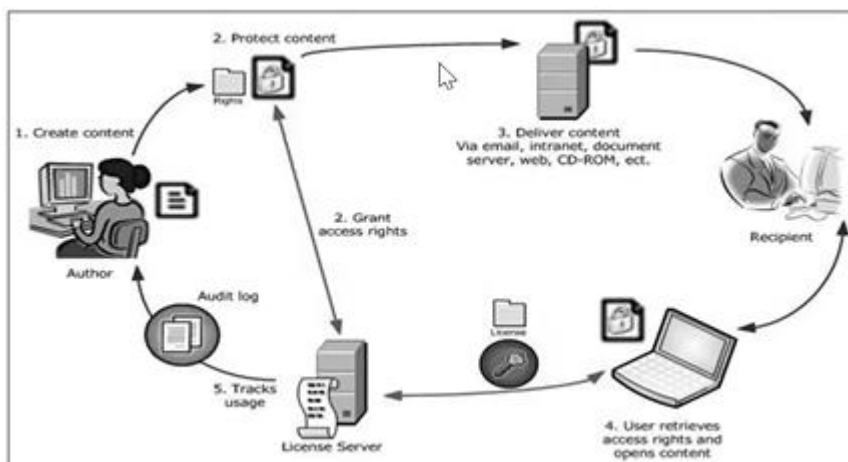
I diritti d'autore sono

Pubblicare, riprodurre, trascrivere, eseguire o recitare in pubblico, distribuire, tradurre elaborare, affermare, noleggiare e dare in prestito.

Il diritto morale, ma mira a tutelare in via immediata la sua personalità, se io compongo qualcosa, qualcuno lo vuole usare, io autore posso dire che non voglio che la mia opera sia dentro a qualcosa, questo è l'autore morale.

Drm

Drm vuol dire prima di tutto gestione dei contenuti digitali e protezione dei contenuti digitali.



Nel momento in cui lo metto in rete, implica una transazione economica, una parte di questa transazione economica deve rifornire economicamente i autori.

Sicurezza:

la crittografia

watermarking, inserimento di informazioni visibili o nascoste all'interno del contenuto digitali, inserire informazione percepibili oppure no, possono essere interessanti a seconda dei casi, nell'audio, watermarking evita la pirateria, è inefficace, può essere spazzato via dall'audio facilmente, il watermark non è udibile perché è audio, ma tutto quello che non è udibile viene buttato via dalla compressione lossy

fingerprinting, identificare e riconoscere un oggetto digitale automaticamente, attraverso un impronta digitale.