



MICROCREDENZIALI PER LA CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Competenza 3.3: COPYRIGHT E LICENZE

DSW
DIGITAL SKILLS WALLET



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agencia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Contenuto

Contenuto.....	3
.....	5
LIVELLO BASE	5
Leggi sul copyright (MC 3.3.A.1).....	5
Tipi di licenze (MC 3.3.A.2).....	8
Proprietà intellettuale (MC 3.3.A.3).....	10
Attribuzione e rispetto del copyright e delle licenze (MC 3.3.A.4).....	12
.....	14
LIVELLO INTERMEDIO	14
Implicazioni delle leggi sul copyright (MC 3.3.B.1).....	15
Copyright internazionale (MC 3.3.B.2).....	17
Diritti e gestione del rischio (MC 3.3.B.3).....	19
Attribuzione dei contenuti e considerazione etica (MC 3.3.B.4).....	21
Conformità alla licenza (MC 3.3.B.5).....	23
Gestione delle controversie (MC 3.3.B.6).....	25
.....	27
LIVELLO AVANZATO	27
Registrazione del copyright (MC 3.3.C.1).....	27
Competenza globale in materia di copyright (MC 3.3.C.2).....	30
Azioni relative al copyright (MC 3.3.C.3).....	32
Difesa del copyright (MC 3.3.C.4).....	34
Coinvolgimento della comunità in materia di copyright (MC 3.3.C.5).....	36
.....	38
LIVELLO ESPERTO	38
Competenze e strategie di copyright (MC 3.3.D.1).....	38
Competenze e strategie di copyright (MC 3.3.D.2).....	41
Precedenze nel copyright (MC 3.3.D.3).....	43
Digital forensics (MC 3.3.D.4).....	45
Difesa del copyright a livello mondiale (MC 3.3.D.5).....	47
Leadership in materia di copyright (MC 3.3.D.6).....	49
APPENDICE I: RISULTATI DI APPRENDIMENTO PER L'AREA DI COMPETENZA: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	51



COMPETENZA: 3.3 COPYRIGHT E LICENZE.....	51
INTRODUZIONE:.....	52
PREREQUISITI.....	53

LIVELLO BASE
(Livello 1 e Livello 2)



Leggi sul copyright (MC 3.3.A.1)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Leggi sul copyright Codice: MC 3.3.A.1
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.A.1)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.1 - 3.3.3):

- Comprendere le leggi sul copyright.
- Preoccupazione per l'uso etico.
- Riconoscere le differenze tra copyright e licenza.

Descrizione (MC 3.3.A.1)

Al livello base di competenza nella programmazione di applicazioni per la creazione di contenuti digitali, i professionisti possiedono una comprensione di base delle leggi sul copyright. Sono in grado di identificare i principi fondamentali e gli aspetti legali che regolano la protezione del copyright nella creazione di contenuti digitali, comprendendo ciò che è ammissibile per il copyright, la durata del copyright e il concetto di fair use. Inoltre, dimostrano una spiccata consapevolezza delle considerazioni etiche nella creazione di contenuti digitali. Danno priorità alle pratiche etiche, dimostrando rispetto per i diritti dei creatori di contenuti, evitando il plagio e l'uso non autorizzato di materiali protetti da copyright. Le loro preoccupazioni sull'uso etico sottolineano un quadro etico fondamentale, garantendo l'integrità delle applicazioni di programmazione e promuovendo una cultura dello sviluppo di contenuti digitali responsabile e legale.

Inoltre, i professionisti comprendono le differenze tra copyright e licenza. Il copyright è un diritto legale che garantisce al creatore di un'opera originale diritti esclusivi sul suo utilizzo e sulla sua distribuzione. La licenza è un permesso legale concesso dal titolare del copyright a un'altra parte, che consente di utilizzare l'opera protetta da copyright in modi che altrimenti sarebbero limitati dalla legge sul copyright.

Domande (MC 3.3.A.1)

1. Quali sono i principi fondamentali della legge sul copyright che i professionisti dovrebbero comprendere?
2. Quali sono le considerazioni etiche nella creazione di contenuti digitali?
3. Fornire casi o scenari specifici in cui vengono enumerate le pratiche etiche, soprattutto in relazione al rispetto dei diritti dei creatori di contenuti.
4. Siete in grado di identificare e spiegare i criteri di ammissibilità per la protezione del copyright e la durata del copyright?
5. Siete in grado di identificare il concetto di fair use in scenari pratici legati alla creazione di contenuti digitali?
6. In che modo comprendete le differenze tra le leggi sul copyright e le pratiche di licenza?

Tipi di licenze (MC 3.3.A.2)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Tipi di licenze Codice: MC 3.3.A.2
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.A.2)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.4 - 3.3.6):

- Riconoscere i tipi di licenze.
- È in grado di identificare le licenze.
- È in grado di interpretare la licenza.

Descrizione (MC 3.3.A.2)

Al livello base di competenza in Copyright e licenze per la creazione di contenuti digitali, gli sviluppatori devono riconoscere i vari tipi di licenze applicabili ai contenuti digitali, distinguendo tra modelli proprietari e open-source. Inoltre, dimostrano di essere in grado di selezionare le licenze appropriate per i contenuti creati in proprio, mostrando una comprensione delle implicazioni e dei permessi associati alle diverse opzioni di licenza.

Inoltre, devono interpretare e comprendere i termini e le condizioni delle varie licenze. Questa competenza è essenziale per garantire la conformità e l'uso etico dei contenuti digitali. Dovranno orientarsi tra i contratti di licenza, distinguendo i diritti concessi, le restrizioni imposte e gli obblighi relativi all'attribuzione o alla distribuzione. Queste conoscenze fondamentali, unite alla capacità di fare scelte informate sulle licenze per i contenuti digitali, gettano le basi per pratiche etiche e conformi nel campo della creazione di contenuti.

Domande (MC 3.3.A.2)

1. Siete in grado di riconoscere i vari tipi di licenze applicabili ai contenuti digitali?
2. Può distinguere tra i vari tipi di licenze applicabili ai contenuti digitali, distinguendo tra modelli proprietari e open-source?
3. Fornite esempi che illustrino la vostra comprensione delle implicazioni e dei permessi associati alle diverse opzioni di licenza.
4. Come si interpretano e si comprendono i termini e le condizioni dei vari tipi di licenza?
5. Fornire scenari o esempi in cui si è riusciti a navigare con successo attraverso i contratti di licenza, distinguendo i diritti concessi, le restrizioni imposte e gli obblighi relativi all'attribuzione o alla distribuzione.
6. Fornite un esempio in cui avete dimostrato considerazioni etiche nella creazione e distribuzione di contenuti sulla base di accordi di licenza.

Proprietà intellettuale (MC 3.3.A.3)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Proprietà intellettuale Codice: MC 3.3.A.3
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che conduce alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.A.3)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.7 - 3.3.8):

- Conosce la proprietà intellettuale.
- Conosce il pubblico dominio e il fair use.

Descrizione (MC 3.3.A.3)

Al livello base di competenza in Copyright e licenze, i professionisti devono possedere una comprensione di base della proprietà intellettuale, riconoscendo che essa comprende le creazioni della mente, sia artistiche che commerciali, come invenzioni, contenuti digitali, disegni, loghi, immagini e software. Comprendono i meccanismi di protezione legale - brevetti, copyright, marchi e segreti commerciali - che tutelano la proprietà intellettuale.

Inoltre, devono dimostrare di conoscere il pubblico dominio e il fair use. Sono in grado di identificare i contenuti che rientrano nel pubblico dominio e di comprendere il concetto di fair use, in particolare nel contesto dell'utilizzo di materiali protetti da copyright per scopi specifici come l'istruzione, la critica o la parodia. Questa consapevolezza di base li mette in grado di orientarsi nel panorama legale, promuovendo pratiche etiche e conformi nella creazione di contenuti digitali. Nel complesso, queste conoscenze costituiscono una solida base per rispettare i diritti di proprietà intellettuale, fare scelte informate sulle licenze e contribuire a una cultura di sviluppo responsabile dei contenuti.

Domande (MC 3.3.A.3)

1. Siete in grado di individuare esempi di proprietà intellettuale, riconoscendo i contenuti digitali sia artistici che commerciali, come disegni, loghi, immagini e software?
2. Spiegare le basi dei meccanismi di protezione legale della proprietà intellettuale, tra cui brevetti, diritti d'autore, marchi e segreti commerciali. Fornire esempi che dimostrino la comprensione di come questi meccanismi salvaguardino le creazioni intellettuali.
3. Siete in grado di identificare i contenuti di pubblico dominio?
4. Può spiegare il concetto di fair use, in particolare per quanto riguarda l'uso di materiali protetti da copyright per scopi come l'istruzione, la critica o la parodia?
5. Come potete contribuire a una cultura di sviluppo responsabile dei contenuti all'interno del vostro team o della vostra organizzazione? Fornite casi in cui la comprensione dei diritti di proprietà intellettuale e le scelte di licenza riflettono un impegno verso pratiche responsabili ed etiche.

Attribuzione e rispetto del copyright e delle licenze (MC 3.3.A.4)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Attribuzione e conformità al copyright e alle licenze Codice: MC 3.3.A.4
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.A.4)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.9 - 3.3.11):

- Comprensione dell'attribuzione e della conformità.
- Capacità di attribuzione corretta.
- Assumere una mentalità collaborativa.

Descrizione (MC 3.3.A.4)

Al livello base di competenza in materia di copyright e licenze per la creazione di contenuti digitali, gli sviluppatori devono possedere una comprensione di base dell'attribuzione e della conformità, riconoscendo l'importanza di aderire alle leggi sul copyright e alle licenze quando utilizzano o condividono contenuti digitali.

Inoltre, devono dimostrare la capacità di attribuire e accreditare correttamente i creatori originali quando utilizzano o condividono i contenuti digitali. Seguono le linee guida specificate dalla licenza, assicurando che venga dato il giusto riconoscimento. Inoltre, i professionisti assumono una mentalità collaborativa, riconoscendo i vantaggi della condivisione e della collaborazione entro i limiti legali ed etici. Promuovono una mentalità che incoraggia l'uso lecito e rispettoso del lavoro altrui, contribuendo a una cultura di sviluppo responsabile dei contenuti.

Domande (MC 3.3.A.4)

1. Che cos'è l'attribuzione e la conformità alle leggi e alle licenze sul copyright nella creazione di contenuti digitali? Fornire esempi di applicazione.
2. Descrivere la corretta attribuzione e il credito ai creatori originali quando si utilizza o si condivide un contenuto digitale. Condividere i casi in cui si è aderito alle linee guida per le licenze, assicurando un adeguato riconoscimento nei progetti.
3. Come si può implementare la collaborazione entro i limiti legali ed etici. Fornire esempi di situazioni in cui si sviluppa una cultura della collaborazione nel rispetto delle considerazioni legali ed etiche relative ai contenuti digitali.
4. In che modo contribuite a una cultura di sviluppo responsabile dei contenuti? Descrivete i casi in cui una mentalità collaborativa ha portato a un uso lecito e rispettoso del lavoro altrui, allineandosi agli standard etici nel campo della creazione di contenuti digitali.
5. Come si possono utilizzare le linee guida etiche nelle pratiche di collaborazione e sviluppo dei contenuti? Fornite esempi di come si possa garantire l'allineamento con i requisiti legali e le considerazioni etiche nel campo della creazione di contenuti digitali.

LIVELLO INTERMEDIO
(Livello 3 e Livello 4)



Implicazioni delle leggi sul copyright (MC 3.3.B.1)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Implicazioni delle leggi sul copyright Codice: MC 3.3.B.1
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.B.1)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.12 - 3.3.13):

- Conoscenza approfondita del copyright.
- Tipi di licenza avanzati.

Descrizione (MC 3.3. B.1)

Al livello intermedio di competenza in Copyright e licenze, i professionisti devono dimostrare una comprensione approfondita del copyright, comprendendo una conoscenza completa delle leggi sul copyright che contribuiscono a pratiche etiche, conformi e innovative nel campo della creazione di contenuti digitali. Ciò include una comprensione sfumata dei criteri di ammissibilità, dei diritti conferiti ai titolari di copyright e dei dettagli relativi all'originalità e alla durata. Questo livello di competenza consente loro di prendere decisioni informate sull'uso e la protezione dei contenuti digitali.

Inoltre, i professionisti devono dimostrare una competenza avanzata nel trattare una varietà di tipi di licenze, comprendendo sia i modelli open source che quelli proprietari. Comprendono le implicazioni delle diverse licenze sulla creazione di contenuti digitali, facilitando il processo decisionale strategico.

Domande (MC 3.3. B.1)

1. Siete in grado di formulare gli aspetti sfumati delle leggi sul copyright, compresi i criteri di ammissibilità, i diritti conferiti ai titolari del copyright e i dettagli relativi all'originalità e alla durata? Fornite esempi specifici.
2. Come prendete decisioni informate sull'uso e la protezione dei contenuti digitali? Fornite casi in cui le vostre conoscenze hanno influenzato direttamente il processo decisionale in un contesto di creazione di contenuti digitali.
3. In che misura dimostrate una competenza avanzata nel gestire vari tipi di licenze, sia open source che proprietarie? Fornite esempi che dimostrino la vostra capacità di gestire le complessità delle diverse licenze e le loro implicazioni sulla creazione di contenuti digitali.
4. Come contribuite alle pratiche etiche e conformi nella creazione di contenuti digitali? Fornite i casi in cui avete promosso attivamente considerazioni etiche e di conformità all'interno dei vostri progetti.
5. Può illustrare casi in cui ha facilitato il processo decisionale strategico, portando a strategie di licenza innovative nella creazione di contenuti digitali? Fornite esempi in cui il vostro approccio ha contribuito al successo di un progetto o di un'iniziativa.

Copyright internazionale (MC 3.3.B.2)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Copyright internazionale Codice: MC 3.3.B.2
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.B.2)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.14 - 3.3.15):

- Trattati internazionali sul copyright.
- Il panorama legale cambia.

Descrizione (MC 3.3. B.2)

Al livello intermedio di competenza in Copyright e licenze, i professionisti mostrano conoscenze avanzate, essenziali per un panorama legale globale e in continua evoluzione. Possiedono una conoscenza dei trattati e degli accordi internazionali sul copyright, che consente loro di navigare tra le sfumature delle implicazioni globali e le differenze nella protezione del copyright. Ciò include il riconoscimento dei diversi quadri giuridici delle varie giurisdizioni e la capacità di allineare di conseguenza le pratiche relative ai contenuti digitali.

Inoltre, devono tenersi attivamente informati sui cambiamenti nel panorama legale relativo al copyright e alle licenze. Si tengono aggiornati sulle nuove decisioni dei tribunali, sugli sviluppi legislativi e sulle tendenze emergenti che hanno un impatto sul settore della creazione di contenuti digitali. Questo approccio proattivo garantisce l'adattabilità e la capacità di rispondere all'evoluzione degli standard legali, contribuendo allo sviluppo di strategie solide che si allineano ai quadri giuridici nazionali e internazionali.

Domande (MC 3.3. B.2)

1. Siete in grado di dimostrare una comprensione di come i trattati e gli accordi internazionali sul copyright abbiano un impatto sulle pratiche dei contenuti digitali e di fornire esempi di come questa conoscenza abbia influenzato il processo decisionale in un contesto globale?
2. Fornite i casi in cui il riconoscimento e la navigazione nei diversi quadri giuridici delle varie giurisdizioni in materia di copyright e licenze sono stati utilizzati per allineare di conseguenza le pratiche relative ai contenuti digitali.
3. Fornire esempi di come monitorare i cambiamenti nel panorama legale relativo al copyright e alle licenze. Come può un approccio contribuire ad adattare le strategie e le pratiche per conformarsi all'evoluzione degli standard legali?
4. Può illustrare i casi in cui l'aggiornamento sulle nuove decisioni giudiziarie e sugli sviluppi legislativi ha influenzato direttamente l'approccio alle decisioni in materia di licenze o alle strategie di conformità?
5. Fornire un esempio di una situazione in cui la reattività agli sviluppi legali è stata fondamentale per la definizione di strategie di licenza efficaci.

Diritti e gestione del rischio (MC 3.3.B.3)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Diritti e gestione del rischio Codice: MC 3.3.B.3
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.B.3)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.16 - 3.3.17):

- Gestione dei diritti digitali.
- Gestione del rischio.

Descrizione (MC 3.3. B.3)

Al livello intermedio di competenza in Copyright e licenze, i professionisti devono mostrare una comprensione avanzata delle tecnologie di gestione dei diritti digitali (DRM), comprendendo come impiegare efficacemente questi strumenti per salvaguardare i contenuti digitali. Devono comprendere come questi strumenti offrano il controllo dell'accesso, della distribuzione e dell'utilizzo dei contenuti digitali, con l'obiettivo di proteggere i diritti dei creatori e dei proprietari dei contenuti. Queste tecnologie sono comunemente utilizzate in vari settori, tra cui musica, film, software, e-book e altri media digitali. Questo include una comprensione sfumata delle applicazioni DRM in diversi contesti, garantendo la protezione e la distribuzione controllata delle opere creative.

Inoltre, gli individui di questo livello devono condurre valutazioni complete dei rischi, identificando le potenziali sfide legali che possono sorgere nel complesso panorama della creazione di contenuti digitali. Questi professionisti sono abili nel formulare e implementare strategie di mitigazione per affrontare efficacemente i rischi legali, contribuendo allo sviluppo di pratiche di contenuti digitali solide e conformi alla legge.

Domande (MC 3.3. B.3)

1. Potete dimostrare come le tecnologie di gestione dei diritti digitali vengono applicate in vari settori, tra cui musica, film, software e libri elettronici? Fornite un esempio in un contesto.
2. Qual è il ruolo delle tecnologie di gestione dei diritti digitali nella salvaguardia dei contenuti digitali?
3. Fornite esempi di come la gestione dei diritti digitali possa essere applicata a uno scenario di creazione di contenuti digitali.
4. Come si possono valutare i rischi legati al copyright e alle licenze nella creazione di contenuti digitali? Fornire casi in cui le potenziali sfide legali sono state identificate con successo.
5. Siete in grado di formulare e attuare strategie di mitigazione per affrontare efficacemente i rischi legali?

Attribuzione dei contenuti e considerazione etica (MC 3.3.B.4)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Attribuzione dei contenuti e considerazioni etiche Codice: MC 3.3.B.4
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.B.4)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.18 - 3.3.20):

- Decisioni strategiche di licenza.
- Attribuzione dei contenuti.
- Considerazione etica.

Descrizione (MC 3.3. B.4)

Al livello intermedio di competenza in Copyright e licenze, i professionisti dimostrano di saper prendere decisioni strategiche sui modelli di licenza per i contenuti digitali. Ciò comporta una considerazione completa degli obiettivi del progetto, delle dinamiche di collaborazione, delle implicazioni legali, della generazione di ricavi e del coinvolgimento della comunità. La capacità di allineare le decisioni relative alle licenze con gli obiettivi generali contribuisce al successo delle iniziative sui contenuti digitali.

Inoltre, devono dimostrare competenza nell'attribuzione dei contenuti, garantendo il corretto riconoscimento dei creatori originali e il rispetto dei requisiti di attribuzione specificati nelle licenze. Dovrebbero sostenere un forte atteggiamento etico, sottolineando l'importanza di rispettare i diritti di proprietà intellettuale e di aderire agli obblighi legali e di licenza. Queste considerazioni sono importanti per bilanciare il processo decisionale strategico, le pratiche di attribuzione corretta e l'impegno nei confronti dei principi etici e legali nel panorama in evoluzione della creazione di contenuti digitali.

Domande (MC 3.3. B.4)

1. Può fornire esempi di come il processo decisionale strategico abbia contribuito al successo dell'implementazione di modelli di licenza per i contenuti digitali? Come considerate gli obiettivi del progetto, le dinamiche di collaborazione, le implicazioni legali, la generazione di ricavi e il coinvolgimento della comunità nel processo decisionale?
2. Come si possono allineare le decisioni relative alle licenze con gli obiettivi del progetto e con quelli generali?
3. Come riconoscete i creatori originali e come rispettate i requisiti di attribuzione specificati nelle licenze? Fornite esempi che evidenzino l'impegno verso pratiche di attribuzione trasparenti e rispettose.
4. Come sostenete un forte atteggiamento etico nel campo dei diritti di proprietà intellettuale e degli obblighi legali? Può illustrare l'importanza delle considerazioni etiche nel bilanciare il processo decisionale strategico e le pratiche di attribuzione corrette?
5. Come si fa a navigare nella complessa interazione tra obblighi legali, accordi di licenza e considerazioni etiche per garantire pratiche di contenuto digitale lecite e responsabili?

Conformità alla licenza (MC 3.3.B.5)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Conformità alla licenza Codice: MC 3.3.B.5
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.B.5)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.21 - 3.3.22):

- Conformità alle licenze complesse.
- Impegno alla conformità.

Descrizione (MC 3.3. B.5)

Al livello intermedio di competenza in Copyright e licenze, i professionisti gestiscono scenari complessi valutando e garantendo la conformità a intricati accordi di licenza, in particolare in situazioni che coinvolgono licenze multiple con requisiti o dipendenze distinte.

Inoltre, sottolineano un forte impegno per il rispetto delle leggi sul copyright e degli accordi di licenza. La loro dedizione va oltre la semplice comprensione dei quadri giuridici. Riflette una coscienziosa priorità alle considerazioni etiche e legali in ogni aspetto della creazione di contenuti digitali. Questo impegno funge da principio guida, garantendo che il loro lavoro aderisca ai più alti standard di legalità, pratica etica e sviluppo responsabile dei contenuti.

Domande (MC 3.3. B.5)

1. Può fornire esempi di come possono essere gestiti scenari complessi nella creazione di contenuti digitali, in particolare per valutare e garantire la conformità a intricati accordi di licenza? Evidenziate gli aspetti delle licenze multiple con requisiti o dipendenze diverse.
2. Come rispettate le leggi sul copyright e gli accordi di licenza? Fornite esempi specifici con un approccio coscienzioso alle considerazioni etiche e legali nella creazione di contenuti digitali.
3. Come si può garantire che l'impegno verso i principi etici influenzi il processo decisionale, la collaborazione e lo sviluppo complessivo dei contenuti?
4. Come si fa a garantire che i più alti standard di legalità, pratica etica e sviluppo responsabile dei contenuti siano costantemente sostenuti durante tutto il processo di creazione dei contenuti digitali?

Gestione delle controversie (MC 3.3.B.6)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Gestione delle controversie Codice: MC 3.3.B.6
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.B.6)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.23 - 3.3.24):

- Abilità di negoziazione.
- Gestione delle controversie .

Descrizione (MC 3.3. B.6)

Al livello intermedio di competenza in Copyright e licenze per la creazione di contenuti digitali, i professionisti dimostrano un elevato livello di competenza nella negoziazione e nella stesura di contratti di licenza, dimostrando di comprendere il complesso panorama della creazione di contenuti digitali. Le loro trattative tengono conto dei diversi interessi di più parti interessate, tra cui i creatori di contenuti, i distributori e gli utenti finali. Questa competenza riflette una miscela armoniosa di competenza legale e comunicazione efficace, che consente loro di gestire con successo le trattative e di raggiungere accordi reciprocamente vantaggiosi.

Inoltre, sono in grado di gestire e risolvere controversie relative a violazioni del copyright o a disaccordi sulle licenze. Il loro approccio è caratterizzato da professionalità e aderenza ai principi legali. Sia che si tratti di questioni relative ai diritti di proprietà intellettuale o di conflitti di licenza, le loro competenze nella risoluzione delle controversie contribuiscono a mantenere relazioni positive all'interno dell'ecosistema della creazione di contenuti digitali.

Domande (MC 3.3. B.6)

1. Fornite esempi di negoziazione e redazione di accordi di licenza per la creazione di contenuti digitali. Come considerate i diversi interessi di più parti interessate e quali strategie possono essere attuate per raggiungere accordi reciprocamente vantaggiosi?
2. Come si fa a prendere in considerazione gli interessi delle varie parti interessate, compresi i creatori di contenuti, i distributori e gli utenti finali, in un processo di negoziazione? Fornisca un esempio.
3. Come si può combinare la competenza giuridica con una comunicazione efficace nella pratica negoziale? Potrebbe fornire un esempio pratico?
4. Fornire esempi di come le controversie relative a violazioni del copyright o a disaccordi sulle licenze possano essere gestite e risolte in modo professionale e legalmente valido.

LIVELLO AVANZATO
(Livello 5 e Livello 6)



Registrazione del copyright (MC 3.3.C.1)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Registrazione del copyright Codice: MC 3.3.C.1
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.C.1)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.25 - 3.3.27):

- Registrare un copyright a livello nazionale.
- Copyright interdisciplinare.
- Strategia di licenza avanzata.

Descrizione (MC 3.3. C.1)

Al livello avanzato di competenza in materia di copyright e licenze per la creazione di contenuti digitali, i professionisti devono essere in grado di registrare un copyright a livello nazionale, seguendo i passaggi legali con l'agenzia governativa appropriata. Ciò comporta una comprensione approfondita del processo di richiesta, delle tasse di registrazione, dei requisiti di presentazione e dell'importanza di ottenere un certificato di registrazione. Inoltre, dimostrano un approccio interdisciplinare, integrando le conoscenze legali con gli aspetti tecnici, commerciali e creativi della creazione di contenuti digitali. Questo approccio olistico consente loro di prendere decisioni informate che trascendono le considerazioni legali, comprendendo il panorama più ampio della tecnologia, del commercio e della creatività.

Inoltre, devono dimostrare un alto livello di competenza nella stesura di intricati quadri di licenza. Queste strategie devono essere allineate con gli obiettivi aziendali, i modelli di reddito e l'impegno della comunità, garantendo la tutela degli interessi di tutti gli stakeholder coinvolti.

Domande (MC 3.3. C.1)

1. Può descrivere il processo di registrazione del copyright a livello nazionale?
2. Come si possono integrare le conoscenze giuridiche con gli aspetti tecnici, commerciali e creativi nel processo decisionale per la registrazione del copyright? Fornire casi in cui questo approccio interdisciplinare ha portato a decisioni ben informate che considerano il panorama più ampio della tecnologia, del commercio e della creatività.
3. Fornire una bozza di quadro di riferimento per le licenze per uno specifico settore applicativo. Come si possono allineare gli obiettivi commerciali, i modelli di guadagno e l'impegno della comunità? Offrite esempi che dimostrino la tutela degli interessi di tutti gli stakeholder coinvolti.
4. Come fate a garantire che le strategie di licenza siano strategicamente allineate con gli obiettivi aziendali e i modelli di guadagno? Inoltre, fornite casi in cui queste strategie hanno protetto efficacemente gli interessi di tutte le parti interessate, compresi i creatori di contenuti, i distributori e gli utenti finali.

Competenza globale in materia di copyright (MC 3.3.C.2)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Competenza globale in materia di copyright Codice: MC 3.3.C.2
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.C.2)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.28 - 3.3.30):

- Copyright globale.
- Formazione legale continua.
- Competenza giurisprudenziale.

Descrizione (MC 3.3. C.2)

Al livello avanzato di competenza in Copyright e licenze, i professionisti mostrano una profonda comprensione delle leggi globali sul copyright. Ciò include direttive, regolamenti, trattati e accordi che regolano il copyright su scala internazionale. Non solo conoscono i quadri giuridici, ma comprendono anche le entità responsabili del monitoraggio e dell'interpretazione delle leggi a livello globale. Inoltre, possiedono un'esperienza giurisprudenziale che dimostra una conoscenza approfondita dei casi giuridici precedenti relativi alla creazione di contenuti digitali. Questa competenza consente un'interpretazione e un'applicazione sfumata dei principi legali, contribuendo a un processo decisionale informato e allo sviluppo di best practice nel panorama globale del copyright e delle licenze.

Inoltre, questi esperti mantengono un impegno costante nella formazione legale continua. Si tengono attivamente al passo con l'evoluzione delle leggi, delle decisioni dei tribunali e delle tendenze internazionali.

Domande (MC 3.3. C.2)

1. È in grado di elencare le leggi sul copyright a livello mondiale, comprese le direttive, i regolamenti, i trattati e gli accordi?
2. Fornire esempi specifici che dimostrino la consapevolezza dei quadri giuridici e degli enti responsabili del monitoraggio e dell'interpretazione giuridica a livello globale.
3. Fornire casi in cui l'esperienza giurisprudenziale del professionista ha contribuito all'interpretazione e all'applicazione sfumata dei principi legali nella creazione di contenuti digitali.
4. Può fornire esempi di accordi internazionali specifici che hanno un impatto sul copyright nella creazione di contenuti digitali? In che modo questo contribuisce a navigare nelle complessità legali su scala globale?
5. Come mantenete un impegno costante nella formazione legale continua? Fornite esempi di azioni specifiche intraprese per rimanere al passo con l'evoluzione delle leggi, delle decisioni dei tribunali e delle tendenze internazionali nella creazione di contenuti digitali.
6. Fornite esempi concreti in cui l'esperienza nelle leggi globali sul copyright ha influenzato il processo decisionale, le strategie legali o lo sviluppo di approcci innovativi nella creazione di contenuti digitali.

Azioni relative al copyright (MC 3.3.C.3)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Azioni relative al copyright Codice: MC 3.3.C.3
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che conduce alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.C.3)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.31 - 3.3.33):

- Tendenze legali emergenti.
- Valutazione della proprietà intellettuale.
- Pianificazione strategica dell'azione legale.

Descrizione (MC 3.3. C.3)

Al livello avanzato di competenza in Copyright e licenze, i professionisti possiedono una spiccata capacità di analizzare le tendenze legali emergenti nel panorama dinamico della creazione di contenuti digitali. Questa competenza garantisce l'adattabilità a un panorama legale in evoluzione, consentendo loro di anticipare e gestire efficacemente le complessità legali. Dimostrano inoltre un elevato livello di competenza nella valutazione della proprietà intellettuale. Hanno la capacità di valutare e assegnare il valore della proprietà intellettuale, fornendo preziose indicazioni per il processo decisionale strategico nel campo degli accordi di licenza e della monetizzazione dei contenuti. Si tratta di comprendere il valore economico delle opere creative e di sfruttarlo per ottenere risultati commerciali ottimali.

Inoltre, i professionisti possono elaborare piani informati e strategici per le azioni legali legate al copyright, tra cui la valutazione dei rischi, la risoluzione delle controversie e la difesa in tribunale. Questo approccio strategico non solo riduce i rischi, ma li posiziona anche come difensori efficaci per la protezione e l'applicazione del copyright nell'ambito della creazione di contenuti digitali.

Domande (MC 3.3. C.3)

1. Siete in grado di analizzare secondo le condizioni più recenti le tendenze legali emergenti nella creazione di contenuti digitali?
2. Come si implementa la competenza nella valutazione della proprietà intellettuale? Fornite esempi specifici in cui la capacità di valutare e assegnare valore alla proprietà intellettuale ha influenzato il processo decisionale strategico negli accordi di licenza e nella monetizzazione dei contenuti.
3. In che modo prendete in considerazione il valore economico delle opere creative per ottenere risultati aziendali ottimali?
4. Fornire esempi di decisioni strategiche nei contratti di licenza che dimostrino la massimizzazione del valore della proprietà intellettuale.
5. Siete in grado di elaborare piani strategici per le azioni legali legate al copyright? Fornite esempi di casi in cui avete condotto valutazioni efficaci del rischio, risolto controversie o vi siete impegnati in azioni legali in tribunale per proteggere e far rispettare i diritti d'autore nella creazione di contenuti digitali.

Difesa del copyright (MC 3.3.C.4)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Difesa del copyright Codice: MC 3.3.C.4
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.C.4)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.34 - 3.3.36):

- Difesa delle politiche.
- Leadership etica.
- Difesa dell'innovazione.

Descrizione (MC 3.3. C.4)

Al livello avanzato di competenza in Copyright e licenze, i professionisti devono contribuire attivamente allo sviluppo delle normative sul copyright e sulle licenze, assicurando che tali normative favoriscano l'innovazione e l'uso corretto. Ciò comporta la partecipazione attiva alle discussioni legislative e di settore, dando forma a politiche che bilanciano gli interessi dei creatori, degli utenti e del più ampio ecosistema dei contenuti digitali.

Inoltre, questi esperti dimostrano una leadership etica nella gestione delle aree grigie della legge. Promuovono una cultura organizzativa che dà priorità alla creazione di contenuti responsabili e alle pratiche di licenza, sottolineando l'integrità e la conformità. La loro leadership etica assicura che le considerazioni legali siano in linea con gli standard etici, promuovendo un clima di fiducia e responsabilità all'interno delle loro organizzazioni.

Inoltre, i professionisti devono promuovere approcci innovativi ai modelli di licenza. Dovrebbero adattarsi alle mutevoli tendenze del settore e ai requisiti aziendali, contribuendo attivamente allo sviluppo delle best practice del settore. La promozione dell'innovazione garantisce che le strategie di licenza rimangano dinamiche e allineate alle esigenze in evoluzione del panorama della creazione di contenuti digitali.

Domande (MC 3.3. C.4)

1. In che modo contribuite attivamente allo sviluppo delle norme sul copyright e sulle licenze, in particolare per promuovere l'innovazione e il fair use?
2. Fornite esempi specifici della vostra partecipazione a discussioni legislative e di settore, mostrando come sia possibile bilanciare gli interessi dei creatori, degli utenti e del più ampio ecosistema dei contenuti digitali.
3. Fornite un esempio di leadership etica utilizzata per navigare nelle aree grigie della legge.
4. In che modo avete promosso una cultura organizzativa che dà priorità alla creazione di contenuti responsabili e alle pratiche di licenza, assicurando che le considerazioni legali si allineino agli standard etici?
5. Fornire esempi di come si possa instaurare un clima di fiducia e responsabilità all'interno di un'organizzazione, sottolineando in particolare l'integrazione delle considerazioni legali con gli standard etici nella creazione di contenuti e nelle pratiche di licenza.
6. In che modo si possono includere approcci innovativi ai modelli di licenza?
7. Fornire esempi di best practice che hanno plasmato le strategie di licenza, favorendo l'adattabilità al mutevole panorama della creazione di contenuti digitali.

Coinvolgimento della comunità in materia di copyright (MC 3.3.C.5)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Impegno comunitario legato al copyright Codice: MC 3.3.C.5
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.C.5)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.37 - 3.3.39):

- Mentorship e condivisione delle conoscenze.
- Coinvolgimento della comunità.
- Contributo open-source.

Descrizione (MC 3.3. C.5)

Al livello avanzato di competenza in materia di copyright e licenze, i professionisti dimostrano un impegno di mentorship e di condivisione delle conoscenze. Si assumono la responsabilità di condividere le conoscenze avanzate con gli utenti finali e i membri del team, facilitando una comprensione completa dei problemi di copyright, dei termini di licenza e dell'uso responsabile dei contenuti digitali. Inoltre, questi esperti si impegnano attivamente con la comunità, promuovendo collaborazioni e contribuendo a discussioni che danno forma al futuro del copyright e delle licenze nella creazione di contenuti digitali. Il loro coinvolgimento si estende al di là della loro sfera professionale immediata, posizionandoli come leader di pensiero che contribuiscono attivamente all'evoluzione delle pratiche del settore.

Inoltre, sono coinvolti in progetti open-source, tra cui un approccio collaborativo e trasparente alla creazione di contenuti digitali, in linea con i principi di apertura e innovazione condivisa.

Domande (MC 3.3. C.5)

1. Descrivete come potete essere coinvolti nella mentorship e nella condivisione delle conoscenze per facilitare una comprensione completa delle questioni relative al copyright, ai termini di licenza e all'uso responsabile dei contenuti digitali.
2. Può evidenziare i contributi specifici apportati durante gli impegni della comunità che hanno plasmato il futuro del copyright e delle licenze nella creazione di contenuti digitali?
3. Fornire prove di partecipazione attiva a discussioni e collaborazioni che vadano oltre la propria sfera professionale.
4. Fornire esempi di come si contribuisce attivamente all'evoluzione delle pratiche del settore, dimostrando di avere un'influenza che va oltre la propria cerchia professionale.
5. Contribuite a progetti open-source? Se sì, fornite esempi del vostro coinvolgimento, compresi progetti specifici, che dimostrino l'allineamento con i principi di apertura e innovazione condivisa.
6. Può fornire esempi di coinvolgimento in attività di mentorship, condivisione di conoscenze, impegno nella comunità? Spiegare.

LIVELLO ESPERTO
(Livello 7 e Livello 8)



Competenze e strategie di copyright (MC 3.3.D.1)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Competenze e strategie di copyright Codice: MC 3.3.D.1
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	ESPERTO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.D.1)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.40 - 3.3.41):

- Competenza legale su problemi complessi.
- Strategie di licenza complesse.

Descrizione (MC 3.3.D.1)

Al livello altamente specializzato di competenze in materia di copyright e licenze per la creazione di contenuti digitali, i professionisti possiedono competenze legali su problemi complessi, dimostrando di padroneggiare le intricate leggi sul copyright con un'attenzione particolare ad affrontare questioni complesse caratterizzate da definizioni limitate. Questa competenza si estende alla navigazione nelle normative internazionali, nazionali e specifiche del settore, consentendo loro di fornire soluzioni sfumate alle intricate sfide legali nel panorama dei contenuti digitali.

Inoltre, questi esperti sono in grado di elaborare strategie di licenza complesse. Eccellono nello sviluppo di strutture complesse che tengono conto di diversi stakeholder, di modelli di guadagno complessi e del panorama dinamico delle tendenze emergenti del settore. Il loro approccio strategico non solo garantisce una protezione ottimale della proprietà intellettuale, ma si allinea anche alle esigenze in evoluzione dell'ecosistema della creazione di contenuti digitali.

Domande (MC 3.3. D.1)

1. Fornire esempi di navigazione in sfide legali intricate, affrontando problemi legali complessi nell'ambito del copyright e delle licenze, in particolare quelli caratterizzati da definizioni limitate.
2. Può esemplificare una soluzione efficace alle sfide legali nel campo della creazione di contenuti digitali, dove sono state coinvolte diverse normative (internazionali, nazionali e specifiche del settore)?
3. Fornire un esempio di strutture intricate nel campo del copyright, tenendo conto di diverse parti interessate, di modelli di reddito complessi e del panorama in continua evoluzione delle tendenze emergenti del settore.
4. In che modo una strategia di licensing dovrebbe allinearsi al panorama dinamico delle tendenze emergenti del settore?
5. Come anticipare e adattare le strategie di licenza per soddisfare le esigenze in evoluzione dell'ecosistema di creazione di contenuti digitali?
6. Come può un approccio strategico alle licenze garantire una protezione ottimale della proprietà intellettuale? Fornire esempi in cui i quadri di licenza hanno efficacemente salvaguardato i diritti dei creatori di contenuti, pur rimanendo adattabili alle mutevoli esigenze del panorama della creazione di contenuti digitali.

Competenze e strategie di copyright (MC 3.3.D.2)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Competenze e strategie di copyright Codice: MC 3.3.D.2
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	ESPERTO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.D.2)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.42 - 3.3.43):

- Conoscenze specifiche del settore.
- Integrazione tecnologica.

Descrizione (MC 3.3.D.2)

Al livello altamente specializzato di competenze in materia di copyright e licenze per la creazione di contenuti digitali, i professionisti dimostrano una profonda comprensione delle sfide specifiche dell'industria, mettendo in mostra conoscenze specializzate e adattate alle sfumature di particolari settori. Che si tratti di sviluppo di software, produzione di media o piattaforme online, questi esperti affrontano le sfide del copyright specifiche di ogni settore. La loro capacità di applicare conoscenze contestualizzate garantisce soluzioni precise ed efficaci ai complessi problemi di copyright in questi settori.

Inoltre, i professionisti integrano una comprensione tecnologica avanzata nelle loro competenze in materia di copyright. Possiedono una comprensione approfondita degli aspetti tecnologici che hanno un impatto sul copyright, tra cui blockchain, intelligenza artificiale e gestione dei diritti digitali. Questa integrazione consente loro di adattare le strategie e le soluzioni all'evoluzione del panorama tecnologico, garantendo che le pratiche di copyright e di licenza rimangano all'avanguardia dell'innovazione e in linea con le complessità della creazione di contenuti digitali in diversi settori.

Domande (MC 3.3. D.2)

1. Fornite esempi su come navigare e affrontare le sfide del copyright in settori specifici, come lo sviluppo di software, la produzione di media o le piattaforme online. Descrivete la soluzione efficace.
2. Come dovrebbe essere applicata la conoscenza contestualizzata delle leggi sul copyright nei diversi settori? Fornire casi in cui le sfide specifiche del settore hanno portato a soluzioni di copyright personalizzate ed efficaci.
3. Come possiamo integrare tecnologie avanzate (ad esempio, blockchain, intelligenza artificiale) nelle strategie di copyright? Fornite esempi di come questa integrazione abbia adattato strategie e soluzioni al panorama tecnologico in evoluzione.
4. Come si può allineare un approccio innovativo al copyright e alle licenze con l'evoluzione del panorama tecnologico? Descrivete un esempio.
5. In che modo le pratiche di copyright e di licenza possono essere allineate alle complessità della creazione di contenuti digitali in diversi settori? Fornire esempi di come le pratiche rimangano adattabili e adeguate alle sfide uniche presentate dai diversi settori dell'ecosistema dei contenuti digitali.

Precedenze nel copyright (MC 3.3.D.3)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Precedenze nel copyright Codice: MC 3.3.D.3
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	ESPERTO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.D.3)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.44 - 3.3.45):

- Comprensione giurisprudenziale.
- Padronanza della risoluzione delle controversie.

Descrizione (MC 3.3.D.3)

Al livello altamente specializzato di competenza in materia di copyright e licenze per la creazione di contenuti digitali, i professionisti dimostrano una comprensione avanzata dei principi giurisprudenziali, sottolineando una profonda comprensione dei precedenti legali che danno forma ai casi di copyright e licenze. La loro capacità di navigare in contesti legali complessi e di interpretare precedenti ricchi di sfumature contribuisce al processo decisionale strategico nella creazione di contenuti digitali, assicurando l'allineamento con gli standard legali e le best practice.

Inoltre, questi esperti dimostrano la loro maestria nella risoluzione delle controversie, dimostrando la loro esperienza nel risolvere intricate controversie in materia di copyright. Che si tratti di negoziazione, mediazione o procedimento legale, essi apportano un approccio sofisticato per affrontare sfide complesse. La loro abilità nella risoluzione delle controversie non solo riflette una profonda comprensione delle complessità legali, ma contribuisce anche a mantenere l'integrità del copyright e delle pratiche di licenza nell'ambito della creazione di contenuti digitali.

Domande (MC 3.3. D.3)

1. In che modo i principi giurisprudenziali possono essere applicati per dare forma al processo decisionale strategico in casi specifici di copyright e licenze nell'ambito della creazione di contenuti digitali? Illustrare i casi di successo.
2. Come si possono interpretare precedenti sfumati per il processo decisionale strategico nel settore della creazione di contenuti digitali? Fornite esempi specifici in cui l'applicazione dei principi giuridici si è allineata alle best practice e agli standard legali.
3. Fornite esempi di risoluzione di controversie complesse in materia di copyright. Quale contributo apportano la negoziazione, la mediazione o i procedimenti legali a una risoluzione efficace?
4. Come si può mantenere l'integrità del copyright e delle pratiche di licenza nell'ambito della creazione di contenuti digitali in una risoluzione delle controversie? Illustrare i casi in cui l'integrità ha contribuito alle migliori pratiche legali e ha favorito un clima di creazione di contenuti etici e responsabili.

Digital forensics (MC 3.3.D.4)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Digital forensics Codice: MC 3.3.D.4
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che conduce alla microcredenziale	ESPERTO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.D.4)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.46 - 3.3.47):

- Digital forensics.
- Riduzione del rischio.

Descrizione (MC 3.3.D.4)

Al livello altamente specializzato di competenze in materia di copyright e licenze per la creazione di contenuti digitali, i professionisti dimostrano di essere competenti in materia di digital forensics, dimostrando la capacità di condurre indagini complete per rintracciare e verificare le origini e l'utilizzo dei contenuti digitali. Questa competenza prevede l'utilizzo di strumenti e metodologie tecnologiche avanzate per esaminare gli artefatti digitali, i metadati e altre informazioni rilevanti, contribuendo alla creazione di tracce probatorie nei casi di copyright e licenze.

Inoltre, questi esperti adottano un atteggiamento proattivo nei confronti della mitigazione del rischio, dimostrando la capacità di identificare e affrontare i rischi emergenti nel dinamico panorama del copyright e delle licenze. Il loro approccio strategico prevede di rimanere aggiornati sulle tendenze del settore, sugli sviluppi legali e sui progressi tecnologici per anticipare le potenziali sfide. Identificando tempestivamente i rischi, possono implementare strategie di mitigazione efficaci, garantendo la protezione della proprietà intellettuale e l'aderenza agli standard legali ed etici nell'ambito della creazione di contenuti digitali.

Domande (MC 3.3. D.4)

1. Fornite un caso di studio dettagliato in cui la digital forensics viene utilizzata per rintracciare e verificare le origini e l'utilizzo di contenuti digitali in casi specifici di copyright e licenze. Illustrate in che modo è possibile stabilire tracce probatorie e supportare i procedimenti legali.
2. Come si possono utilizzare strumenti e metodologie tecnologiche avanzate nella pratica della digital forensics per i casi di copyright e licensing?
3. Fornire esempi di strumenti o approcci specifici utilizzati per la digital forensics e spiegare come questi contribuiscono a un'indagine approfondita.
4. Come identificare e affrontare i rischi emergenti nel dinamico panorama del copyright e delle licenze? Condividete i casi in cui la lungimiranza e l'approccio strategico hanno portato a un'identificazione precoce e a un'efficace mitigazione delle sfide potenziali.
5. Come si fa a rimanere aggiornati sulle tendenze del settore, sugli sviluppi legali e sui progressi tecnologici per anticipare i rischi nel panorama del copyright e delle licenze?
6. Fornite esempi di casi in cui le strategie proattive di mitigazione del rischio sono state implementate in modo efficace, garantendo la protezione della proprietà intellettuale e l'aderenza agli standard legali ed etici nel settore della creazione di contenuti digitali?

Difesa del copyright a livello mondiale (MC 3.3.D.5)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Difesa del copyright a livello globale Codice: MC 3.3.D.5
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	ESPERTO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.D.5)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.48 - 3.3.50):

- Influenza strategica della politica.
- Difesa globale.
- Coinvolgimento del pubblico.

Descrizione (MC 3.3.D.5)

Al livello altamente specializzato di competenze in materia di copyright e licenze, i professionisti mostrano un'influenza strategica sulle politiche, dimostrando la capacità di plasmare e influenzare le politiche sul copyright sia a livello di policy maker (nazionali/internazionali) che di settore. La loro competenza va oltre la profonda comprensione delle politiche esistenti. Contribuiscono attivamente allo sviluppo e all'evoluzione delle normative sul copyright, assicurandosi che siano in linea con le complesse sfide del panorama dei contenuti digitali.

Inoltre, questi esperti dimostrano un impegno di advocacy globale, partecipando attivamente a discussioni internazionali per sostenere e contribuire alla definizione di standard globali di copyright. La loro influenza va oltre i confini nazionali, riconoscendo l'interconnessione della creazione di contenuti digitali su scala globale.

Inoltre, si impegnano nella sensibilizzazione del pubblico, dimostrando un coinvolgimento attivo in attività che promuovono la consapevolezza dei problemi legati al copyright. Il loro impegno nel coinvolgimento del pubblico si estende alla difesa del valore della proprietà intellettuale nell'era digitale, favorendo una più ampia comprensione dell'importanza del copyright nel proteggere e incentivare gli sforzi creativi.

Domande (MC 3.3. D.5)

1. Esibire un'esperienza di successo nella definizione e nell'influenza delle politiche sul copyright sia a livello di policy maker che di industria, in un ambiente normativo complesso?
2. Come possiamo contribuire attivamente alle discussioni e alle iniziative internazionali volte a stabilire standard globali di copyright?
3. Può fornire esempi della sua influenza sulle considerazioni transfrontaliere sul copyright e sulle pratiche industriali globali?
4. In che modo è possibile impegnarsi efficacemente in attività di sensibilizzazione del pubblico sui temi del copyright?
5. Fornite esempi di coinvolgimento in iniziative che hanno avuto successo nell'educare e informare il pubblico sul valore della proprietà intellettuale nell'era digitale?
6. Come collaborare con le parti interessate, compresi i responsabili politici, i leader del settore e i gruppi di difesa, per promuovere partnership e alleanze significative che contribuiscano all'avanzamento delle politiche e delle pratiche di copyright?
7. Siete in grado di dimostrare approcci innovativi alla difesa del copyright, mostrando strategie creative ed efficaci utilizzate per influenzare le politiche?

Leadership in materia di copyright (MC 3.3.D.6)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Copyright leadership Codice: MC 3.3.D.6
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	IRLANDA, ITALIA, CIPRO, GRECIA, ROMANIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	ESPERTO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente. Numero di domande: 10 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.3.D.6)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1-2 3.3.51 - 3.3.54):

- Iniziative di educazione legale.
- Contributo dell'ecosistema della conoscenza.
- Leadership nell'innovazione.
- Leadership etica.

Descrizione (MC 3.3.D.6)

Al livello altamente specializzato di competenza in materia di copyright e licenze, i professionisti si impegnano in iniziative di formazione legale per migliorare la comprensione all'interno delle comunità legali e di creazione di contenuti digitali. Ciò comporta la partecipazione attiva a programmi educativi, workshop e seminari per condividere conoscenze avanzate e approfondimenti in materia di copyright e licenze.

Inoltre, gli specialisti contribuiscono volentieri e in modo significativo al più ampio ecosistema della conoscenza attraverso pubblicazioni, conferenze e tutoraggio. Condividono attivamente la loro esperienza con colleghi, studenti e professionisti del settore, promuovendo una cultura di apprendimento continuo e di diffusione delle conoscenze.

Inoltre, questi esperti dimostrano un atteggiamento proattivo verso la leadership dell'innovazione, guidando e adattando attivamente le strategie alle tecnologie d'avanguardia e ai cambiamenti del settore. La loro capacità di rimanere all'avanguardia dei progressi tecnologici garantisce che le loro pratiche di copyright e di licenza rimangano innovative e allineate con il panorama in evoluzione.

Inoltre, è evidente l'impegno verso una leadership di pensiero etica, in quanto questi professionisti danno priorità a pratiche responsabili e corrette nella creazione di contenuti digitali.

Domande (MC 3.3.D.6)

1. In che modo è impegnato in iniziative di educazione legale all'interno delle comunità di creazione di contenuti legali e digitali? Fornite esempi di workshop, seminari o programmi educativi a cui avete partecipato o che avete condotto per condividere conoscenze avanzate su copyright e licenze.
2. In che modo contribuite al più ampio ecosistema della conoscenza? Fornire esempi di pubblicazioni, conferenze o attività di tutoraggio che dimostrino l'impegno a diffondere le conoscenze nel campo del copyright e delle licenze.
3. Fornire esempi di leadership innovativa nelle pratiche di copyright e di licenza.
4. Come dimostrano il vostro impegno per una leadership di pensiero etica nella creazione di contenuti digitali? Fornite esempi di come date priorità a pratiche responsabili ed eque nell'approccio al copyright e alle licenze.
5. Come si può valutare l'impatto delle iniziative di formazione giuridica, dei contributi all'ecosistema della conoscenza, della leadership nell'innovazione e della leadership di pensiero etico sulle comunità di creazione di contenuti legali e digitali?



APPENDICE I: RISULTATI DI APPRENDIMENTO PER L'AREA DI COMPETENZA: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

COMPETENZA: 3.3 COPYRIGHT E LICENZE

INTRODUZIONE:

Nel campo del software, il copyright e le licenze sono concetti fondamentali che regolano l'uso, la distribuzione e la modifica dei contenuti digitali. La comprensione e il rispetto del copyright e delle licenze sono essenziali per i creatori, gli utenti e i distributori di contenuti digitali, per garantire l'uso corretto e la protezione della proprietà intellettuale.

Il copyright è un diritto legale che concede al creatore di un'opera originale diritti esclusivi sul suo utilizzo e sulla sua distribuzione, solitamente per un periodo di tempo limitato, con l'intento di consentire al creatore di ricevere un compenso per il suo investimento intellettuale. Ciò significa che altri non possono utilizzare il contenuto digitale senza autorizzazione. Il contenuto digitale è automaticamente protetto da copyright quando viene creato. Nel momento in cui il codice viene scritto, l'autore (o l'ente che possiede l'opera) detiene il copyright, avendo i diritti esclusivi di riprodurre, distribuire, eseguire, mostrare e creare opere derivate basate sul contenuto digitale. Il copyright protegge anche l'espressione delle idee nel codice, non le idee stesse. Non impedisce ad altri di sviluppare in modo indipendente funzionalità simili.

Una licenza è un accordo legale che concede il permesso di fare qualcosa con un'opera che altrimenti non sarebbe consentito dalla legge sul copyright. Le licenze vengono utilizzate per definire i termini in cui un'opera può essere utilizzata, condivisa o modificata. Una licenza software è uno strumento legale che fornisce il permesso di utilizzare il contenuto digitale a determinate condizioni. In sostanza, delinea ciò che gli utenti possono o non possono fare con il contenuto.

PREREQUISITI

Per sviluppare le conoscenze, le abilità e le attitudini relative alla competenza COPYRIGHT E LICENZE, diverse aree fungono da prerequisiti. Queste includono:

1. **Le competenze di sviluppo di contenuti digitali** si riferiscono alle abilità e alle competenze necessarie per creare, produrre e gestire contenuti in formato digitale (dati, informazioni e contenuti digitali). Lo sviluppo di contenuti coinvolge un'ampia gamma di media, tra cui testo, grafica, audio, video, linguaggi di programmazione, strumenti di sviluppo e architettura software.
2. **Copyright**: una solida conoscenza della legge sul copyright, soprattutto per quanto riguarda i contenuti digitali e i suoi principi di originalità, diritti esclusivi e durata della protezione del copyright.
3. **Il diritto della proprietà intellettuale** non si limita al copyright, ma comprende anche i brevetti e i marchi, soprattutto se si intersecano con i contenuti digitali.
4. I sistemi di **controllo delle versioni** sono spesso utilizzati per gestire e tracciare le modifiche al codice sorgente. Questo è importante per capire come i contenuti digitali si evolvono nel tempo.
5. **Comunicare** in modo efficace su concetti giuridici e di licenza complessi a interlocutori tecnici e non.

AREA DI COMPETENZA: 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI DIMENSIONE 3: LIVELLO DI COMPETENZA		
COMPETENZA: 3.3 COPYRIGHT E LICENZE		
1	A livello di base e con la guida, sono in grado di farlo:	<ul style="list-style-type: none"> • identificare semplici regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.
2	A livello di base e con l'autonomia e la guida appropriata dove necessario, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • identificare semplici regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.
3	Da solo e risolvendo problemi semplici, posso farlo:	<ul style="list-style-type: none"> • indicare le regole ben definite e di routine del copyright e delle licenze che si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.
4	In modo indipendente, in base alle mie esigenze e risolvendo problemi ben definiti e non routinari, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • discutere le regole del copyright e delle licenze che si applicano alle informazioni e ai contenuti digitali.
5	Oltre a guidare gli altri, posso:	<ul style="list-style-type: none"> • applicare le diverse regole del copyright e delle licenze che si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.
6	A livello avanzato, in base alle mie esigenze e a quelle degli altri, e in contesti complessi, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • scegliere le regole più appropriate per applicare il copyright e le licenze a dati, informazioni e contenuti digitali.
7	A livello altamente specializzato, posso:	<ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata, relativi all'applicazione del copyright e delle licenze a dati, informazioni e contenuti digitali. • integrare le mie conoscenze per contribuire alla pratica e alla conoscenza professionale e guidare gli altri nell'applicazione dei diritti d'autore e delle licenze.
8	Al livello più avanzato e specializzato, posso:	<ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti legati all'applicazione di copyright e licenze a dati, informazioni e contenuti digitali. • proporre nuove idee e processi al settore...

AREA DI COMPETENZA: 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
COMPETENZA: 3.3 COPYRIGHT E LICENZE			
BASE			
Risultato dell'apprendimento	Livello	K - S - A	Esempio
1. Comprendere le leggi sul copyright	L1 - L2	K	Identificare i principi e le leggi di base che regolano la protezione del copyright nella creazione di contenuti digitali, compresi gli elementi protetti dal copyright, la durata del copyright e il fair use.
2. Preoccupazioni per l'uso etico	L1 - L2	A	Valorizzare le pratiche etiche nella creazione di contenuti digitali, rispettare i diritti dei creatori di contenuti ed evitare il plagio o l'uso non autorizzato di materiali protetti da copyright.
3. Riconoscere le differenze tra copyright e licenza.	L1 - L2	S	Il copyright e la licenza sono concetti correlati nell'ambito della proprietà intellettuale, ma si riferiscono ad aspetti diversi dei diritti associati alle opere creative. Il copyright è un diritto legale del creatore. La licenza è un permesso legale concesso dal titolare del copyright a un'altra parte.
4. Riconoscere i tipi di licenze	L1 - L2	K	Riconoscere i diversi tipi di licenze per i contenuti digitali.
5. È in grado di identificare le licenze	L1 - L2	S	Capacità di identificare le licenze appropriate per i contenuti creati in proprio, comprendendo le implicazioni e i permessi concessi dalle diverse opzioni di licenza.
6. È in grado di interpretare la licenza	L1 - L2	S	Capacità di interpretare e comprendere i termini e le condizioni delle varie licenze per garantire la conformità e l'uso etico dei contenuti digitali.
7. Conosce la proprietà intellettuale	L1 - L2	K	Sa che la proprietà intellettuale si riferisce alle creazioni della mente, sia artistiche che commerciali, come invenzioni, contenuti digitali, disegni, marchi, immagini e software utilizzati nel commercio. La proprietà intellettuale è protetta dalla legge attraverso brevetti, copyright, marchi e segreti commerciali.

8. Conosce il dominio pubblico e il fair use	L1 - L2	K	Identificare i contenuti che rientrano nel pubblico dominio e il concetto di fair use (uso equo) nell'utilizzo di materiali protetti da copyright per scopi specifici come l'istruzione, la critica o la parodia.
9. Comprensione dell'attribuzione e della conformità	L1 - L2	K	Conoscenza di base dei requisiti di attribuzione e dell'importanza di rispettare le leggi e le licenze sul copyright quando si utilizzano o condividono contenuti digitali.
10. Capacità di attribuire correttamente	L1 - L2	S	Capacità di attribuire e accreditare correttamente i creatori originali quando si utilizza o si condivide il contenuto digitale, seguendo le linee guida specificate dalla licenza.
11. Assumere una mentalità collaborativa	L1 - L2	A	Riconoscere i vantaggi della condivisione e della collaborazione entro i limiti legali ed etici, promuovendo una mentalità che incoraggi l'uso lecito e rispettoso del lavoro altrui.

AREA DI COMPETENZA: 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
COMPETENZA: 3.3 COPYRIGHT E LICENZE			
INTERMEDIO			
Risultato dell'apprendimento	Livello	K - S - A	Esempio
12. Conoscenza approfondita del copyright	L3-L4	K	Conoscenza completa delle leggi sul copyright, compresi gli elementi che possono essere protetti e i diritti conferiti al titolare del copyright, i dettagli sull'originalità, la durata e i diritti concessi ai titolari del copyright.
13. Tipi di licenza avanzati	L3-L4	K	Comprensione e competenza nel trattare una varietà di tipi di licenze, sia open source che proprietarie, e le loro implicazioni sulla creazione di contenuti digitali.
14. Trattati internazionali sul copyright	L3-L4	K	Conoscenza dei trattati e degli accordi internazionali sul copyright, per orientarsi tra le implicazioni e le differenze globali nella protezione del copyright.
15. Cambiamenti nel panorama legale	L3-L4	K	Mantenersi aggiornati sui cambiamenti nel panorama legale relativo al copyright e alle licenze, comprese le nuove decisioni dei tribunali, la legislazione e le tendenze emergenti.
16. Gestione dei diritti digitali	L3-L4	K	Conoscenza avanzata delle tecnologie di gestione dei diritti digitali e della loro applicazione per la protezione dei contenuti digitali.
17. Gestione del rischio	L3-L4	S	Abilità nel condurre valutazioni del rischio relative a questioni di copyright e licenze, compresa l'identificazione di potenziali sfide legali e strategie di mitigazione.
18. Decisioni strategiche di licenza	L3-L4	S	Capacità di prendere decisioni strategiche sui modelli di licenza per i contenuti digitali, considerando gli obiettivi del progetto, le dinamiche di collaborazione, le implicazioni legali, la generazione di ricavi e il coinvolgimento della comunità.
19. Attribuzione dei contenuti	L3-L4	S	Capacità di attribuire correttamente i contenuti ai loro creatori originali e di rispettare i requisiti di attribuzione specificati nelle licenze.

20. Considerazione etica	L3-L4	A	Una forte posizione etica verso il rispetto dei diritti di proprietà intellettuale e l'adesione agli obblighi legali e di licenza.
21. Conformità alle licenze complesse	L3-L4	S	Capacità di valutare e garantire la conformità con accordi di licenza complessi, in particolare in scenari che coinvolgono più licenze o dipendenze.
22. Impegno per la conformità	L3-L4	A	Un forte impegno per garantire la conformità alle leggi sul copyright e agli accordi di licenza, dando priorità a considerazioni etiche e legali.
23. Abilità di negoziazione	L3-L4	S	Competenza nella negoziazione e nella stesura di contratti di licenza, tenendo conto degli interessi di più soggetti coinvolti nella creazione di contenuti digitali. Utilizzo di una combinazione di conoscenze legali e comunicazione efficace per negoziare con successo i contratti di licenza.
24. Gestione delle controversie	L3-L4	S	Capacità di gestire e risolvere in modo professionale e legale le controversie relative a violazioni del copyright o a disaccordi sulle licenze.

AREA DI COMPETENZA: 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
COMPETENZA: 3.3 COPYRIGHT E LICENZE			
AVANZATO			
Risultato dell'apprendimento	Livello	K - S - A	Esempio
25. Registrare un copyright a livello nazionale	L5-L6	K	Conosce le fasi della procedura legale con l'agenzia governativa appropriata che fornisce il riconoscimento formale e la documentazione dei diritti del creatore o del proprietario di un'opera originale. Ciò può includere la domanda, la tassa di registrazione, la presentazione di una copia dell'opera, il certificato di registrazione.
26. Copyright interdisciplinare	L5-L6	K	Integrazione delle conoscenze legali con la comprensione degli aspetti tecnici, commerciali e creativi della creazione di contenuti digitali per un processo decisionale olistico.
27. Strategia di licenza avanzata	L5-L6	S	Abilità nella stesura di complesse strategie di licenza che si allineano con gli obiettivi aziendali, i modelli di guadagno e l'impegno della comunità, proteggendo gli interessi di tutte le parti interessate.
28. Copyright globale	L5-L6	K	Sapere in cosa consiste la legge globale sul copyright (direttive, regolamenti, trattati, accordi) e chi è responsabile del monitoraggio e dell'interpretazione legale.
29. Formazione giuridica continua	L5-L6	A	Impegno nella formazione legale continua, per rimanere al passo con l'evoluzione delle leggi, delle decisioni dei tribunali e delle tendenze internazionali nella creazione di contenuti digitali.
30. Competenza giurisprudenziale	L5-L6	K	Conoscenza approfondita di casi legali precedenti relativi alla creazione di contenuti digitali, che consentono un'interpretazione e un'applicazione sfumata.

31. Tendenze legali emergenti	L5-L6	S	È in grado di analizzare le tendenze legali emergenti nella creazione di contenuti digitali, garantendo l'adattabilità ai paesaggi legali in evoluzione.
32. Valutazione della proprietà intellettuale	L5-L6	S	Capacità di valutare e assegnare valore alla proprietà intellettuale, aiutando a prendere decisioni strategiche per gli accordi di licenza e la monetizzazione dei contenuti.
33. Pianificazione strategica delle azioni legali	L5-L6	S	È in grado di effettuare una pianificazione strategica per azioni legali legate al copyright, compresa la valutazione dei rischi, la risoluzione delle controversie e l'assistenza in tribunale.
34. Difesa delle politiche	L5-L6	S	Capacità di impegnarsi nella difesa delle politiche, contribuendo allo sviluppo di norme sul copyright e sulle licenze che favoriscano l'innovazione e l'uso equo.
35. Leadership etica	L5-L6	A	Leadership etica nella navigazione delle aree grigie legali, promuovendo una cultura organizzativa che dia priorità alla creazione di contenuti responsabili e alle pratiche di licenza.
36. Difesa dell'innovazione	L5-L6	A	Sostegno ad approcci innovativi ai modelli di licenza, per adattarsi alle mutevoli tendenze del settore e ai requisiti aziendali, contribuendo alle best practice del settore.
37. Mentorship e condivisione delle conoscenze	L5-L6	A	Disponibilità a fare da tutor e a condividere con gli utenti finali e i membri del team conoscenze avanzate su questioni di copyright, termini di licenza e utilizzo responsabile dei contenuti digitali.
38. Coinvolgimento della comunità	L5-L6	A	Partecipazione attiva alla comunità, promuovendo collaborazioni e contribuendo alle discussioni che modellano il futuro del copyright e delle licenze nella creazione di contenuti digitali.
39. Contributo open-source	L3-L4	S	Capacità di contribuire e collaborare a progetti open-source, compresa la comprensione dei sistemi di controllo delle versioni (come Git).

AREA DI COMPETENZA: 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
COMPETENZA: 3.3 COPYRIGHT E LICENZE			
ESPERTO			
Risultato dell'apprendimento	Livello	K - S - A	Esempio
40. Competenza legale su problemi complessi	L7-L8	K	Padronanza delle intricate leggi sul copyright, comprese le sfumature delle normative internazionali, nazionali e specifiche del settore per problemi complessi con definizioni limitate.
41. Strategie di licenza complesse	L7-L8	S	Capacità di elaborare strategie di licenza estremamente complesse, tenendo conto di diversi stakeholder, modelli di guadagno e tendenze emergenti del settore.
42. Conoscenze specifiche del settore	L7-L8	K	Conoscenze specializzate, adatte alle sfide uniche del copyright in settori specifici, come lo sviluppo di software, la produzione di media o le piattaforme online.
43. Integrazione tecnologica	L7-L8	K	Conoscenza approfondita degli aspetti tecnologici che hanno un impatto sul copyright, come la blockchain, l'intelligenza artificiale e la gestione dei diritti digitali.
44. Comprensione giurisprudenziale	L7-L8	K	Comprensione avanzata dei precedenti legali e dei principi giurisprudenziali che regolano i casi di copyright e licenze.
45. Padronanza della risoluzione delle controversie	L7-L8	S	Esperienza nella risoluzione di complesse controversie in materia di copyright attraverso la negoziazione, la mediazione o l'azione legale.
46. Digital forensics	L7-L8	S	Capacità di condurre indagini forensi digitali per tracciare e verificare l'origine e l'utilizzo dei contenuti digitali.
47. Riduzione del rischio	L7-L8	A	Una posizione proattiva nell'identificare e mitigare i rischi emergenti nel panorama del copyright e delle licenze.

48. Influenza della politica strategica	L7-L8	S	Capacità di influenzare e plasmare le politiche sul copyright a livello governativo e industriale.
49. Difesa globale	L7-L8	A	Impegno a sostenere gli standard di copyright globali e a contribuire alle discussioni internazionali sull'armonizzazione delle normative.
50. Coinvolgimento del pubblico	L7-L8	A	Coinvolgimento attivo in attività di coinvolgimento del pubblico, promuovendo la consapevolezza delle questioni relative al copyright e sostenendo il valore della proprietà intellettuale nell'era digitale.
51. Iniziative di educazione legale	L7-L8	A	Impegno in iniziative educative per migliorare la comprensione del copyright e delle licenze all'interno delle comunità legali e di creazione di contenuti digitali.
52. Contributo dell'ecosistema della conoscenza	L7-L8	A	Disponibilità a contribuire in modo significativo al più ampio ecosistema della conoscenza attraverso pubblicazioni, conferenze e mentorship.
53. Leadership nell'innovazione	L7-L8	A	Un atteggiamento proattivo verso approcci innovativi al copyright e alle licenze, adattando le strategie alle tecnologie d'avanguardia e ai cambiamenti del settore.
54. Leadership di pensiero etico	L7-L8	A	Un impegno per una leadership di pensiero etica, che promuova pratiche responsabili e corrette nella creazione di contenuti digitali.

Coordinatore del progetto:



Partner:



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.