

**Aplicații culturale:  
Acces la resurse electronice prin instituții  
culturale locale**

## Ghiduri de bune practici



calimera

Proiectul Calimera este finanțat  
de către Comisia europeană  
prin

**PROGRAMUL IST**



Information Society  
Technologies

# Ghidurile Calimera

## Cuprins

### Introducere

---

#### **Secțiunea 1: Ghidurile de politică socială**

---

##### **1. Incluziune socială**

Factori de risc ai excluderii sociale

Grupurile cu risc (de excludere socială)

Folosirea IST pentru combaterea excluderii sociale

Servicii mobile

Probleme de accesibilitate

##### **2. Identitatea și coeziunea culturală**

Diversitate culturală

Coeziunea comunității

Creare de conținut

Informații comunitare culturale

Conținut cultural variat

##### **3. eGovernment and Citizenship**

Integrarea procesului

Furnizare de servicii

Interoperabilitate

Informații comunitare

Consultare

Participare activă

Construirea comunității

Promovarea accesului la serviciile publice

##### **4. Învățământul (formal și informal)**

Copii și școli

- Servicii online pentru copii

Adulți

- Aptitudini de bază și competențe cheie

- Alfabetizarea digitală

- Aptitudini în legătură cu ocuparea unui loc de muncă

Acreditarea

Impactul

e-Învățare

- Medii de învățare virtuală

- Medii de învățare dirijată

- Televiziune interactivă

- Învățământ mobil

## **5. Dezvoltarea economică și socială**

[Turism cultural](#)

[Turism pentru determinarea arborelui genealogic](#)

[Investiții interne](#)

[Resurse de informare](#)

[Servicii de informare](#)

[Managementul cunoașterii](#)

[Plăți și licențe](#)

[Furnizare de servicii](#)

[Aptitudinile personalului](#)

[Regenerarea zonelor învecinate](#)

[Cultura industrială](#)

[Publicitate, marketing și analiză](#)

---

## **Secțiunea 2: Ghidurile de management**

---

### **1. Planificarea strategică**

[Planificarea strategică](#)

[Strategii culturale](#)

[Planificarea proiectului](#)

[Planificarea afacerii](#)

### **2. Cooperare și parteneriate**

[Parteneriate strategice](#)

[Parteneriate inter-disciplinare](#)

[Parteneriate în același domeniu](#)

[Parteneriate cu sectorul educațional](#)

[Parteneriate cu sectorul de voluntariat](#)

[Parteneriate cu industria și sectorul privat](#)

[Tipuri de parteneriate](#)

[Inițieri de parteneriate](#)

[Organizarea de parteneriate](#)

[Fonduri pentru parteneriate](#)

[Menținerea parteneriatelor](#)

### **3. Modele de afaceri**

[Oportunități de finanțare și financiare](#)

[Softuri gratuite și Open Source](#)

[Surse externe](#)

[Furnizori de servicii](#)

[Contracte la nivel de service](#)

[Rețele](#)

[Drepturi de proprietate intelectuală](#)

[Gestionarea relațiilor cu clienții](#)

### **4. Probleme de personal**

[Recrutare](#)

[Deprinderi](#)

[Pregătire profesională](#)

[Perfecționare profesională continuă \(CPD\)](#)

[Probleme interdisciplinare](#)

[Surse externe](#)

## **5. Performanță și evaluare**

[Statisticile bibliotecilor publice](#)

[Statisticile muzeelor](#)

[Statisticile arhivelor](#)

[Măsurătorile de performanță](#)

[Noi măsurători statistice](#)

[Comparații \(metrice și de proces\)](#)

[Măsurătorile valorii și impactului](#)

[Instrumentar practic pentru măsurarea valorii și impactului](#)

[Chestionare standardizate](#)

[Standarde](#)

[Măsurarea utilizării resurselor electronice](#)

[Noi măsurători statistice pentru evaluarea serviciilor](#)

[eMetrica](#)

## **6. Probleme legale și de drepturi**

[Copyright-ul \(drepturile de autor\)](#)

[Copyright-ul și efectele sale asupra accesului](#)

[Efectele copyright-ului asupra împrumutului public](#)

[Copyright-ul și sistemele tehnice de protecție](#)

[Punerea în aplicare a Directivei DPI](#)

[Societăți de licențe colective](#)

[Baze de date](#)

[IPR în Metadate](#)

[Copyright, arhivare, preservare și conservare](#)

[Orientare în digitizare](#)

[Licențiere](#)

[Protecția datelor și intimitate](#)

[Folosirea în comun a datelor](#)

[Libertatea informației](#)

[Refolosirea informației din sectorul public](#)

[e-Comerțul](#)

[Accesibilitate pentru persoane cu dizabilități](#)

---

## **Secțiunea 3: Ghidurile tehnice**

---

### **1. Tehnologiile și infrastructura subiacente**

[XML](#) (eXtensible Markup Language)

[Servicii web](#)

[Web-ul semantic](#)

[Serviciile Web-ului semantic](#)

[Rețele](#)

[Bandă largă](#)

[Fibra optică](#)

[Satelit](#)  
[Wireless](#)  
[WiFi](#)

## **2. Digitizare**

[Planificarea și succesiunea de activități](#)  
[Considerente financiare](#)  
[Selectia](#)  
[Hard and soft](#)  
[Formate de fișier](#)  
[Standarde](#)  
[IPR](#)  
[Designul și prezentarea](#)  
[Stocare](#)

## **3. Prezervare digitală**

[Selectia](#)  
[Prezervarea tehnologiei](#)  
[Emularea tehnologiei](#)  
[Migrarea datelor](#)  
[Autenticitatea](#)  
[Stocarea](#)  
[Conservarea](#)  
[Procedurile de recuperare după dezastre](#)  
[Formate](#)  
[Suporturi](#)  
[Standarde](#)  
[Arhivarea webului și arhivarea domeniului](#)  
[Implicații asupra personalului](#)  
[Implicații administrative și legale](#)

## **4. Descrierea resurselor**

[Interoperabilitate](#)  
[Metadate](#)  
[Standarde pentru metadate specifice domeniilor](#)  
[Descriptori la nivel de colecție](#)  
[Terminologie](#)  
[Ontologii](#)  
[Identificarea obiectelor](#)

## **5. Descoperire și regăsire**

[Interoperabilitate](#)  
[Motoare de căutare](#)  
[Lista site-urilor recomandate](#)  
[Repertorii și portaluri](#)  
[Căutare încrucișată](#)  
[Grupări](#)  
[Regăsirea imaginilor](#)  
[Rezultate](#)

[Webul semantic](#)

## **6. Managementul contextului și al conținutului**

[Contextualizare](#)

[CMS](#) (Sisteme de management al conținutului)

[ERM](#) (Managementul înregistrărilor electronice)

[DAM](#) (Sisteme de management al valorilor digitale)

[Sisteme de management al colecțiilor](#)

[Sisteme integrate pentru muzee, biblioteci și arhive](#)

[GIS](#) (Sisteme informatice geografice)

## **7. Servicii multimedia**

[Infrastructura](#)

[Formate multimedia](#)

- [e-cărți](#) and [seriale electronice](#)
- [Media pe internet](#)
- [Muzica și sunet](#)
- [Fotografie digitală](#)
- [Difuzarea materialelor audio-vizuale](#)
- [Standarde și interoperabilitate](#)

[Sisteme informatice geografice](#)

[Realitate virtuală](#)

[Vizualizare](#)

[Dispozitive electronice senzoriale](#)

[Canale de transmisie](#)

- [Internetul](#)
- [TV digitală](#)
- [Chioșcuri](#)
- [Videoconferințe](#)
- [Servicii mobile](#)
- [Tururi ghidate](#)

## **8. Interactivitate**

[Realitatea virtuală](#)

[Interacțiunea om-computer](#)

[Tehnologia jocurilor pe calculator](#)

[Crearea conținutului](#)

[Interacțiunea cu utilizatorii](#)

[Servicii de răspuns la interogări](#)

[Expoziții interactive](#)

## **9. Multilingualism**

[Limbile europene](#)

[Includerea socială](#)

[Limbaje de semne](#)

[Regăsirea informației](#)

[Tezaure multilingve](#)

[Site-uri web multilingve](#)

[Moduri de scriere](#)

[Fonturi și tastaturi](#)  
[Transliterare, transcriere și fișiere de autoritate](#)  
[Traducere automată](#)  
[Traducerea vocală](#)

## **10. Personalizare**

[Autentificarea utilizatorului](#)  
[Intimitatea](#)  
[Smartcarduri și carduri de acces](#)  
[Sisteme de plată](#)  
[Personalizare](#)  
[Sisteme de recomandare](#)  
[Regăsirea personalizată a informațiilor](#)  
[Portaluri](#)  
[Forumuri interactive și comunități online](#)  
[Muzee, biblioteci și arhive virtuale](#)  
[Etichete inteligente](#)  
[Tehnologia agenților](#)  
[Acces mobil](#)  
[Educație permanentă](#)  
Implicații pentru rolul și pregătirea [personalului](#)

## **11. Accesibilitate pentru persoane cu dizabilități**

[Disabled people and their needs](#)  
[Physical access](#)  
[Access to information](#)  
[Intellectual access](#)  
[Virtual access](#)  
[Web accessibility](#)  
[Legislation and guidelines](#)

## **12. Security**

[Securitatea rețelelor](#)  
[Firewall-uri](#)  
[Programe antivirus](#)  
[Autentificarea utilizatorului](#)  
[Licențe](#)  
[DRM \(Administrarea drepturilor digitale\)](#)  
[Criptografie](#)  
[Semnături digitale](#)  
[Filiigrane digitale](#)  
[Steganografie](#)  
[Sisteme automate de plată](#)  
Protocolul [SSL](#) (Secured Sockets Layer)  
[Autenticitate și integritate](#)  
[Depozitare digitale securizate](#)  
[Nume de domenii](#)  
[Securitatea informației](#)  
[RFID](#)

---

## INTRODUCERE

---

Aceste ghiduri au fost realizate de către Acțiunea de Coordonare CALIMERA finanțată în cadrul Programului Cadru Șase (FP6) Tehnologiile Societății Informaționale (IST) al Comisiei Europene.

Scopul lor este să le furnizeze celor care elaborează politica și specialiștilor care lucrează în instituțiile culturale de la nivel local (în special în biblioteci publice, muzee și arhive) o prezentare concisă și relevantă cu privire la modul în care sunt folosite noile tehnologii în prezent. Ghidurile sunt menite să explice cât mai clar modul în care aceste tehnologii pot fi folosite în vederea dezvoltării de servicii digitale menite să satisfacă nevoile reale ale utilizatorilor – sociale, culturale și economice – în vederea facilitării adoptării lor cât mai larg și stimulării creativității în cadrul comunității noastre de specialiști. Ele sunt menite, de asemenea, să sprijine o mai bună înțelegere a modului în care serviciile culturale locale pot juca un rol important în îndeplinirea obiectivelor principale de politică în Europa, inclusiv a celor aparținând [Planului de Acțiune e-Europe](#) [1].

Ghidurile le continuă pe cele realizate de Rețeaua Tematică [PULMAN](#) în cadrul FP5 [2] care au fost publicate în 2002/2003 și traduse în 26 de limbi. Ghidurile CALIMERA sunt organizate conform unei structuri asemănătoare. Principala diferență constă în faptul că ghidurile CALIMERA nu numai că actualizează versiunea anterioară ci își și extind aria la serviciile oferite de arhive și muzee, pe lângă cele oferite de bibliotecile publice. Planuri similare există pentru a fi traduse în numeroase limbi europene în prima parte a anului 2005. Toate versiunile sunt disponibile pe pagina web a [CALIMERA](#) [3].

Există trei ghiduri separate în total. Acestea sunt structurate ca trei grupe principale care tratează probleme Sociale, de Management și Tehnice. Pentru a putea fi ușor folosite de către cei care iau deciziile și care nu dispun de timp suficient, este disponibil, de asemenea, un sumar al fiecărui ghid, pe lângă versiunea completă. Ultima parte a fiecărui ghid conține o serie de legături către aplicații inovatoare de tehnologie care implică sau afectează instituțiile culturale locale, legături menite a-i ajuta pe utilizatori să evalueze principalele progrese din Europa din propriul lor punct de vedere.

Coordonarea ghidurilor CALIMERA a fost preluată de Consiliul Județean Essex (Marea Britanie), un partener la Acțiunea de Coordonare, sub îndrumarea editorială generală a Julia Harrison. Cu toate acestea, s-au înregistrat contribuții din partea unui mare număr de experți din Uniunea Europeană și din țările vecine, prin participarea la workshop-uri, prin pledoariile scrise și criticism editorial. Am dori să le mulțumim tuturor celor care au participat atât de entuziast și eficient la realizarea ghidurilor cât și celor care se ocupă de traducerea lor.

În timpul ultimei faze a CALIMERA, care se termină în mai 2005, va fi lansat pe pagina web un Forum de Bune Practici pentru a permite discuții detaliate cu privire la conținutul acestor ghiduri. Sperăm ca mulți membri ai comunității de specialiști să participe la dezvoltarea ulterioară a ideilor și la identificarea bunelor practici.



În final, aş dori să subliniez faptul că conţinutul ghidurilor este disponibil în mod gratuit pentru republicare. Singurul lucru de care aveţi nevoie este o confirmare a sursei şi a finanţării din partea Comisiei Europene în cadrul programului IST. Am fi încântaţi să le furnizăm editorilor, la cerere, logo-urile necesare etc.

Robert Davies  
Coordonator ştiinţific  
CALIMERA  
[rob.davies@mdrpartners.com](mailto:rob.davies@mdrpartners.com)

---

## REFERINŢE

---

- [1] e-Europe Action Plan  
[http://europe.eu.int/information\\_society/eeurope/2005/all\\_about/action\\_plan/index\\_en.htm](http://europe.eu.int/information_society/eeurope/2005/all_about/action_plan/index_en.htm)
- [2] PULMAN Thematic Network <http://www.pulmanweb.org>
- [3] CALIMERA <http://www.calimera.org>

Ghidurile Calimera  
**Secțiunea 1:**  
**Ghidurile de politică socială**

# Ghidurile Calimera

## INCLUZIUNEA SOCIALĂ

---

### DOMENIU

---

Problemele abordate în acest ghid sunt:

[Factori de risc](#) ai excluderii sociale

[Grupurile cu risc](#) (de excludere socială)

[Folosirea IST pentru combaterea excluderii sociale](#)

[Servicii mobile](#)

[Probleme de accesibilitate](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

---

[Înapoi la domeniu](#)

#### Factori de risc ai excluderii sociale

[Înapoi la domeniu](#)

Factorii de risc care favorizează sărăcia și excluderea socială includ:

- dependența, pe termen lung, de un venit mic/inadecvat (datoriile mari);
- șomajul pe termen lung;
- un loc de muncă nesigur, slab plătit sau de calitate scăzută;
- nivel redus de educație, analfabetism sau e-analfabetism;
- a fi crescut într-o familie vulnerabilă;
- dizabilitatea;
- sănătatea precară;
- a trăi într-un mediu de mare depravare (crimă, droguri, comportament anti-social);
- lipsa unui adăpost sau condiții de locuit precare;
- imigrația, etnia, rasismul și discriminarea;
- discriminarea de gen, orientare sexuală, religie sau orice alt tip;
- de-instituționalizarea (închisori, asistență instituționalizată, instituții de boli psihice).

Uniunea Europeană se angajează să avanseze în direcția eradicării sărăciei și excluderii sociale. Consiliul European de la Lisabona din martie 2000 a recunoscut faptul că este inacceptabilă extinderea sărăciei și a excluderii sociale. Crearea unei Uniuni Europene inclusive a fost considerat elementul esențial în îndeplinirea obiectivului strategic pe zece ani al Uniunii, acela de creștere economică durabilă, locuri de muncă mai multe și mai bune, o mai mare coeziune socială și eradicarea sărăciei. A fost lansat un Program de Acțiune al Comunității, și fiecare din statele membre ale Uniunii Europene a fost obligat să pregătească și să implementeze [Planul Național de Acțiune](#) pentru incluziune socială bazat pe obiectivele specifice adoptate la [Consiliul European de la Nisa](#) [1]. Unele țări au, de asemenea, politici naționale de incluziune socială.

Provocarea pentru instituțiile de moștenire culturală o reprezintă nevoia de a armoniza legislația, rapoartele și inițiativele importante și de-a le integra în serviciile lor. Politicile lor ar trebui să țină cont de [Declarația Universală a Drepturilor Omului](#) [2], [Convenția Europeană asupra Drepturilor Omului](#) [3], [Strategia Uniunii Europene pentru Persoanele cu Dizabilități](#) [4] și [Programul de Acțiune al Comunității pentru Combaterea Excluderii Sociale 2002-2006](#) [5].

Instituțiile de moștenire culturală sunt ideal situate pentru a putea contribui eficient la regenerarea comunității prin inițierea unei inițiative de a ajunge la acei oameni care sunt în pericol de a fi excluși social în localitatea lor și, de asemenea, pentru a putea contribui la întărirea coeziunii sociale în zona sau regiunea lor. Acest lucru implică adoptarea unor măsuri pozitive pentru incluziune socială, adaptarea și extinderea ariei de servicii oferite, crearea de noi legături și parteneriate cu comunitatea și provocarea unora din valorile și practicile lor cele mai tradiționale. Muzeele, bibliotecile și arhivele pot sprijini procesul de învățare, scăderea numărului de crime, dezvoltarea rurală, regenerarea economică și culturală, diversitatea culturală, creativitatea, re-calificarea, e-guvernarea și democrația, apartenența la comunitate, spiritul civic și identitatea culturală, fiecare dintre acestea contribuind la incluziunea socială.

---

## GHIDURI DE BUNE PRACTICI

[Înapoi la domeniu](#)

---

Acest ghid se aplică în egală măsură muzeelor, bibliotecilor și arhivelor. Există multe posibilități de cooperare între toate cele trei domenii.

Arhivele, create de indivizi, familii, mediul de afaceri sau instituții, ne redau trecutul, arătându-ne cum am ajuns să fim ceea ce suntem ca indivizi, comunități și națiuni. Cunoașterea istoriei duce la o mai bună înțelegere a propriei persoane, a propriilor comunități și a variatei noastre moșteniri culturale. Arhivele ne permit accesul la evenimentele istorice prin intermediul documentelor, corespondenței, filmului, înregistrărilor, hărților, planurilor, desenelor, posterelor, fotografiilor – surse primare de istorie.

Muzeele, prin abordări atente ale colecțiilor, expozițiilor, programărilor și interpretărilor pot ajuta la conturarea sentimentului de apartenență ale unor grupuri care este posibil să fi fost marginalizate, ele pot încuraja respectul reciproc, toleranța și înțelegerea între diferite comunități, să combată discriminarea și să elimine stereotipurile care stimulează intoleranța.

Bibliotecile le-au oferit oamenilor, încă de la început, materiale și resurse de informare, educaționale și de petrecere a timpului liber. Acum, ele le pot oferi celor care nu dețin un calculator, posibilitatea de-a folosi Internetul în scopuri de informare și comunicare, pot oferi facilități de scriere a temelor pentru copiii care provin din familii excluse social, servicii virtuale la care să aibă acces cei care nu se pot deplasa sau persoanele izolate și multe altele. U.E. a recunoscut contribuția pe care bibliotecile o pot avea, oferindu-le asistență financiară prin Fondul Social European (ESF), programul [EQUAL](#) [6] care testează modalități noi de combatere a discriminării și inegalității la care sunt supuși cei care au sau își caută un loc de muncă.

Fiind mai aproape de comunitățile lor, instituțiile locale pot avea un impact mai mare decât instituțiile naționale, în special atunci când încurajează indivizii și grupurile să își creeze propriile lor colecții sau arhive ale comunității, sau să participe ca voluntari. În comparație cu instituțiile naționale mari, ele pot părea mai puțin intimidante și mai puțin constrânse de proceduri birocratice, ceea ce le permite să răspundă mai repede solicitărilor și să fie mai flexibile. Legătura cu instituțiile de moștenire culturală poate avea un impact pozitiv asupra vieții oamenilor prin creșterea respectului de sine și a încrederii în propriile forțe, permițând noi calificări și asigurând modalități de explorare a unui sentiment al identității și apartenenței.

### **Grupurile cu risc** (de excludere socială)

[Înapoi la domeniu](#)

Unele instituții locale din Europa oferă deja servicii pentru următoarele grupuri cu risc (de excludere socială) deși furnizarea lor nu este, sub nici o formă, adecvată geografic sau potrivit tipului sau calității serviciului:

- persoanele cu dizabilități (inclusiv persoanele cu dizabilități temporare ca urmare a unui accident sau boală, cele cu boli de invaliditate pe termen lung cum este artrita, cele cu dizabilități legate de vârstă, cele cu deficiențe în scriere, citire, învățare și cele cu probleme psihice);
- persoanele care nu se pot deplasa;
- alte persoane cu risc de excludere socială;
- copiii care cresc în familii cu risc;
- șomerii;
- persoanele care consumă droguri sau cele care au probleme cu alcoolul;
- persoanele fără adăpost;
- refugiații și cei care cer azil;
- imigranții;
- minoritățile etnice, lingvistice, religioase și culturale;
- persoanele cărora li se cere îndemânare;
- persoanele care au părăsit școala la o vârstă fragedă;
- populația rurală;
- oamenii săraci;
- deținuții.

Instituțiile culturale pot, în continuare, combate excluderea socială prin:

- transformarea incluziunii sociale într-o prioritate de politică pentru toate serviciile lor. Cultura organizațională trebuie să fie una în care incluziunea socială să poată avea succes;
- consultarea și implicarea grupurilor excluse social, atât a utilizatorilor cât și a non-utilizatorilor, pentru a identifica nevoile și aspirațiile lor și a încerca satisfacerea lor;
- localizarea serviciilor, acolo unde se cere, dar cu îmbunătățirea facilităților și serviciilor existente, acolo unde este posibil acest lucru;
- luarea în considerare a posibilităților de co-localizare a facilităților pe care ele le oferă cu alte servicii locale;
- furnizarea unor servicii mobile pentru a ajunge în toate zonele îndepărtate, realizarea unor expoziții în comunitate, a unor expoziții mobile etc.;

- adoptarea unui program pentru public mult mai flexibil, nu neapărat un program prelungit ci adaptarea lui astfel încât să reflecte nevoile și interesele comunității;
- crearea de parteneriate pentru dezvoltarea și furnizarea de servicii;
- asigurarea unor servicii pentru persoanele instituționalizate de ex. în case de plasament, spitale și închisori;
- asigurarea faptului că colecțiile și expozițiile reflectă diversitatea socială, lingvistică și culturală a comunităților lor locale, de ex. bibliotecile trebuie să se asigure de faptul că dețin cărți, ziare etc. în limbile minorităților și în formate alternative;
- adaptarea serviciilor astfel încât să satisfacă nevoile grupurilor specifice;
- redefinirea rolului personalului pentru a îndeplini un rol mai social și educativ;
- schimbarea percepției asupra muzeelor, bibliotecilor și arhivelor pentru a le face mai primitoare pentru grupurile excluse sociale, fără îndepărtarea utilizatorilor tradiționali;
- asigurarea faptului că diversitatea populației locale este reflectată în selectarea forței de muncă de ex. recrutarea persoanelor care aparțin minorităților etnice și a celor cu dizabilități;
- folosirea la potențial maxim a IST (Tehnologiile Societății Informaționale) pentru combaterea excluderii sociale.

### **Folosirea IST pentru combaterea excluderii sociale**

[Înapoi la domeniu](#)

În epoca modernă este important ca toți oamenii să aibă acces la facilitățile IST care invadează din ce în ce mai mult orice aspect al vieții comunității. Pentru majoritatea locurilor de muncă se cere un anumit nivel de cunoștințe IST, iar a-ți face cumpărăturile, a merge la bancă sau chiar a-ți petrece timpul liber implică folosirea facilităților IST. Instituțiile culturale locale dețin un loc important în reducerea disparităților digitale existente între cei care au și cei care nu au acces la tehnologie prin asigurarea accesului pentru public la serviciile digitale.

Având o rată mare a șomajului, buget mic sau persoane cu un nivel scăzut de educație printre locuitorii lor, doar puține zone dezavantajate, atât din mediul rural cât și din mediul urban,

dispun de Internet. Acest lucru are consecințe asupra economiei locale, dar și asupra nivelului de trai al celor care trăiesc în aceste regiuni, subliniind importanța facilităților de acces pentru public. (A se vedea ghidul privind [Dezvoltarea economică și socială](#)).

Muzeele, bibliotecile și arhivele colecționează, prezervă și organizează materialele, în mod tradițional, ca obiecte fizice. IST permite crearea unor surrogate digitale care pot fi organizate diferit de ex. după subiect. Moștenirea culturală a unei comunități poate fi înregistrată ca o colecție de cărți, obiecte, fotografii, documente, documente de istorie orală, documente audio-video inter-relaționate etc. pentru care se pot efectua căutări după cuvânt cheie, subiect sau text liber. Aceasta poate fi o modalitate de furnizare a serviciilor inclusive social deoarece le permite oamenilor să folosească colecțiile corespunzător propriei lor pregătiri și în funcție de împrejurări, crescând astfel sentimentul apartenenței lor la comunitatea respectivă. (A se vedea ghidul privind [Identitatea și coeziunea culturală](#)).

Exemple de modalități în care IST pot fi folosite la grupurile cu risc (de excludere socială) includ:

- serviciile IST pot fi furnizate, fie acasă, fie la spital, persoanelor care au o stare de sănătate precară;
- persoanele în vârstă care nu mai sunt active din punct de vedere educațional sau economic pot învăța să folosească facilitățile IST, sau, dacă nu se pot deplasa, li se pot furniza servicii la domiciliu;
- copiii din familiile excluse social sau care locuiesc în zone dezavantajate pot folosi facilitățile IST pentru a-și face temele;
- persoanele fără calificare sau șomerii pot folosi facilitățile IST pentru a-și îmbunătăți abilitățile sau pentru a-și găsi un loc de muncă;
- serviciile IST pot fi folosite în închisori pentru a ajuta la reabilitarea persoanelor aflate în detenție;
- IST pot asigura persoanelor fără adăpost facilități disponibile, de obicei, doar celor care au o reședință permanentă;
- persoanele a căror limbă maternă nu este principala limbă sau cea oficială a țării de rezidență pot beneficia de servicii on-line asigurate în limbile minorităților;
- numărul mare de imigranți, refugiați, persoane care cer drept de azil în Europa se confruntă, de multe ori, cu alte criterii de excludere cum ar fi venituri mai mici, bariere lingvistice sau faptul că locuiesc în zone dezavantajate. Facilitățile on-line, în propriile limbi materne, pentru imigranți, pentru cei care cer drept de azil și pentru refugiați îi pot ajuta pe aceștia să se acomodeze în noul mediu în care trăiesc;
- persoanele fără acces personal la Internet pot folosi facilitățile IST pentru a păstra legătura cu rudele și prietenii lor, ceea ce ajută la păstrarea legăturilor familiale și îi ajută pe oameni să nu se simtă izolați. Ei pot să mai folosească facilitățile IST și pentru petrecerea timpului liber cum ar fi să se joace șah on-line, lucru care poate părea ne semnificativ dar le îmbunătățește atât abilitățile cât și calitatea vieții;
- serviciile pot fi furnizate persoanelor cu dizabilități când sunt asigurate formate accesibile.

## **Servicii mobile**

[Înapoi la domeniu](#)

Abordările inovatoare ale furnizării serviciilor pot rezulta într-un serviciu de calitate excepțională care este disponibil tuturor, în special atunci când un procent mare din populația locală sau regională locuiește în zone rurale sau în orașele mici. Mulți oameni care trăiesc în zonele rurale sunt bogați, dar distanța, izolarea geografică, gradul redus de acces la locuri de muncă, transport, servicii și alte oportunități sunt principalele probleme cu care se confruntă grupurile cu risc (de excludere socială) din zonele rurale. Serviciile mobile pot fi folosite pentru furnizarea unor servicii comunităților și școlilor mici și indivizilor, acasă la ei, ca de exemplu activități de artă, expoziții, campanii de informare și servicii de bibliotecă. Dezvoltările tehnologice ca banda largă, rețelele optice și Sistemele Geografice de Informații (GIS) oferă mai multe căi de furnizare a serviciilor, indivizilor, acasă la ei sau în centre comunitare cum ar fi primăriile comunelor, de ex. :

- calculatoarele pot fi transportate cu mijloace mobile și folosite pentru a accesa cataloage și Internetul;
- calculatoarele pot fi duse acasă la oameni sau acolo unde locuiesc;

- laptop-urile pot fi împrumutate indivizilor sau grupurilor;
- calculatoarele, camerele digitale, echipamentul audio etc. pot fi împrumutate grupurilor în scopuri de creare de conținut.

**Probleme de accesibilitate** (A se vedea de asemenea ghidul privind [Accesibilitatea pentru persoanele cu dizabilități](#) din secțiunea ghidurilor tehnice).

[Înapoi la domeniu](#)

S-a estimat că persoanele cu dizabilități reprezintă 10 până la 15% din totalul pe care-l reprezintă populația Europei. Persoanele cu dizabilități sunt de două ori mai predispuse față de ceilalți să nu aibă nici o calificare; educația nu este foarte disponibilă și este, de multe ori, oferită la un standard academic mai slab decât pentru ceilalți, în timp ce învățământul superior și alte forme de învățământ, formare profesională și experiență de muncă sunt uneori mai puțin disponibile pentru ei. Aceștia sunt de cinci ori mai predispuși față de cei fără dizabilități la a nu își găsi un loc de muncă. Identitatea persoanelor cu dizabilități a suferit schimbări dramatice în ultimele decenii. Punctul de vedere conform căruia persoanele cu dizabilități sunt privite ca cetățeni de valoare cu drepturi egale care iau propriile decizii privind viața și orientările lor, continuă să câștige teren, prezentându-le pe persoanele cu dizabilități ca parte a societății și factor de influențare a progresului său. Cultura incluziunii sociale recunoaște existența persoanelor cu dizabilități, le satisface nevoile și creează un cadru în care ei pot participa.

Articolul 13 din Tratatul asupra Uniunii Europene, care recunoaște necesitatea de-a combate discriminarea persoanelor cu dizabilități, asigură un stimul pentru o campanie care să aibă ca scop drepturi civile egale pentru persoanele cu dizabilități. (A se vedea [Strategia Uniunii Europene pentru Persoanele cu Dizabilități](#) [4]. [Forumul European pentru Persoanele cu Dizabilități](#) [7] militează pentru o directivă clară privind persoanele cu dizabilități care să se refere la accesul la toate serviciile. Instituțiile de moștenire culturală trebuie să cunoască și să se conformeze politicilor europene, ceea ce va influența îmbunătățirea drepturilor persoanelor cu dizabilități în toate statele membre. De exemplu, în Marea Britanie, [Directiva Europeană 2000/78/EC privind Angajarea](#) [8] va avea ca efect extinderea [Actului privind Discriminarea Persoanelor cu Dizabilități 1995](#) [9] la toți angajații, indiferent de cât de puțini angajați există, începând cu 2004.

Problemele de accesibilitate pentru persoanele cu dizabilități, adică persoanele cu afecțiuni fizice (de mobilitate, energie redusă, echilibru redus sau persoane de înălțime mică), afecțiuni senzoriale (afecțiuni ale văzului și auzului) și persoanele cu dizabilități de vedere și de memorie (persoanele cu afecțiuni fizice, psihice sau vizuale cât și persoanele care suferă de dislexie și care întâmpină dificultăți în lecturarea tipăriturilor convenționale) pot fi clasificate în patru sfere principale:

- acces fizic (în clădiri, la birourile de împrumut, la stațiile de lucru, în sălile de lectură, la rafturi etc.);
- acces intelectual (la conținutul furnizorilor de informații inclusiv existența materialelor de format alternativ, a stațiilor de lucru adecvate și a software-ului special);
- acces virtual (la servicii pentru cei care nu pot vizita clădirea propriu-zisă, putând include vizite la persoanele care nu se pot deplasa dar și acces digital);



- și instruirea membrilor personalului în vederea asistării persoanelor cu dizabilități.

Instituțiile trebuie să facă accesibilitatea conformă cu valorile organizației. Atunci când se planifică un nou serviciu, sau când un serviciu existent se digitalizează, problemele privind accesibilitatea trebuie luate în calcul de la începutul perioadei de planificare și nu adăugate ulterior. Cu toate acestea, majoritatea instituțiilor vor continua să furnizeze acele servicii existente de care au nevoie pentru a atinge standardele cerute de legislație și ghiduri. O modalitate utilă de-a începe este desfășurarea unui control privind accesibilitatea luând în considerare toate aspectele – clădire, mobilier, echipament, semne de orientare, materiale publicitare, stoc, pagină web etc. Controalele pot fi desfășurate de personal sau se poate angaja un antreprenor din afară pentru a le realiza. Desfășurarea unui control specializat poate fi de folos în caz de divergențe sau solicitări de despăgubire.

Este preferabil să fie implicate și persoane cu dizabilități încă de la început, dacă este posibil, și să fie consultate în ceea ce privește nevoile lor și dacă serviciile furnizate sunt corespunzătoare.

Dacă banii reprezintă o problemă, cheltuielile cu modificările și îmbunătățirile trebuie să fie proporționale scopului serviciului și modului în care va fi folosit. În majoritatea cazurilor, se așteaptă ca instituțiile să facă ceea ce este „justificat” în ceea ce privește modificarea clădirilor etc. Directorii trebuie să verifice dacă autoritățile oferă sprijin financiar. De exemplu, pot exista reduceri de taxe sau TVA pentru cumpărarea unui echipament. Se poate, de asemenea, obține sponsorizare de la organizații caritabile sau comerciale. Contribuția financiară la buget pentru accesul persoanelor cu dizabilități ar trebui inclusă în bugetele centrale pentru renovare, achiziții, evenimente, publicații și expoziții.

Pregătirea personalului trebuie să includă cunoașterea dizabilităților, dar și pregătire specifică în folosirea oricărui echipament special și în relaționarea cu persoanele care au tipuri specifice de dizabilități. Folosirea tehnologiei în vederea furnizării de servicii persoanelor cu dizabilități este abordată în ghidul privind [Accesibilitatea pentru persoanele cu dizabilități](#) din secțiunea ghidurilor tehnice.

## Concluzii

Muzeele, bibliotecile și arhivele care sunt conduse de o autoritate locală pot colabora cu alte departamente pentru elaborarea unor politici în vederea combaterii excluderii sociale (Un exemplu de astfel de politică ar putea fi crearea posibilității ca persoanele cu dizabilități și copiii să poată împrumuta un calculator pe termen-lung cu ajutorul autorității locale sau a școlii). O metodă comună ar putea fi adoptată de fiecare autoritate locală pentru dezvoltarea propriilor politici și servicii:

- identificarea persoanelor excluse social și a distribuției lor geografice și colaborarea cu acestea pentru a determina nevoile lor;
- evaluarea și revizuirea practicilor actuale;
- elaborarea unei strategii și acordarea unei atenții deosebite resurselor;
- dezvoltarea serviciilor și instruirea personalului pentru a le furniza;
- implementarea serviciilor și facerea lor publică;

- evaluarea succesului, analiză și îmbunătățire.

Rezultatele și succesele serviciului trebuie evaluate regulat confruntându-le cu obiectivele, criteriile de succes și indicatorii de performanță predeterminați, (a se vedea de asemenea ghidul privind [Performanța și evaluarea](#)). Acest lucru va permite instituțiilor să demonstreze rolul lor pentru oamenii din comunitate, să se perfecționeze și să-și îmbunătățească continuu serviciul lor.

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

Strategii naționale și locale mai bine conturate se dezvoltă acum în multe țări ceea ce ar trebui să ajute muzeele, bibliotecile și arhivele să își dezvolte direcțiile și parteneriatele în așa fel încât să abordeze eficient problema excluziei sociale. Cu toate acestea, este nevoie de o acțiune mai concentrată și mai largă.

Autoritățile naționale trebuie să încurajeze o abordare cât mai eficientă a problemelor de incluziune socială și să recunoască rolul unic pe care muzeele, bibliotecile și arhivele îl pot juca în reînnoirea zonelor și în agenda incluziunii sociale. Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să cunoască o asemenea agendă și să se asigure că urmăresc atingerea scopurilor sau obiectivelor.

Autoritățile locale ar trebui să sprijine și să promoveze activitatea muzeelor, bibliotecilor și arhivelor, să asigure resursele adecvate, să creeze structuri pentru facilitarea parteneriatelor cu alte organizații, să recunoască și să promoveze diverse metode de evaluare.

Cei care elaborează politica trebuie să se concentreze asupra creșterii profilului public a sectorului astfel încât indivizii și organizațiile care lucrează cu incluziunea socială și la proiectele de reînnoire a zonelor să cunoască potențialul și valoarea unică a contribuției sale.

Muzeele, bibliotecile și arhivele ar trebui să fie susținători ai incluziunii sociale folosindu-se de rolul lor în asigurarea educației permanente, a e-guvernării, a regenerării regiunilor etc. ca mijloace de combatere a excluziei sociale.

Muzeele, bibliotecile și arhivele ar trebui să transforme incluziunea socială într-o prioritate de politică în cadrul tuturor serviciilor lor. Cultura organizațională ar trebui să fie una în care incluziunea socială să poată avea succes.

Muzeele, bibliotecile și arhivele ar trebui să consulte și să implice grupurile excluse social, atât utilizatorii cât și non-utilizatorii, pentru a se asigura că serviciile sunt bazate pe nevoi.

Cei care elaborează politica și personalul, prin contactul cu liderii comunității etc. ar trebui să încurajeze grupurile excluse să fie proactive în a se asigura că primesc servicii corespunzătoare nevoilor lor.

Cei care elaborează politica ar trebui să examineze toate politicile din perspectiva incluziunii sociale, de exemplu sistemele de înregistrare și politicile de transport pot fi inclusive social.

Organizațiile de formare profesională ar trebui să se asigure că programele și cursurile lor sunt relevante pentru a stimula incluziunea socială. Tot personalul, nu numai cei care lucrează direct la serviciile de relații cu publicul, are nevoie de educație continuă pentru a-și dezvolta sensibilitatea față de diversitatea culturală și socială, pentru a oferi asistență adecvată clientului și, de asemenea, pentru a îndeplini un rol de instruire în ceea ce privește IST.

Instituțiile de cercetare și agențiile de finanțare a cercetării trebuie să sprijine cercetarea detaliată a nevoilor legate de moștenirea culturală a grupurilor excluse social. Ele mai trebuie să desfășoare o monitorizare statistică detaliată a folosirii serviciilor de către categoriile de persoane excluse social și să folosească metode eficiente, cuprinzătoare de evaluare pentru a măsura impactul sectorului asupra incluziunii sociale.

Furnizorii de telecomunicații trebuie să asigure conexiuni ICT pentru toate comunitățile indiferent de localizarea geografică, de ex. prin bandă largă, cablu sau tehnologie optică.

Creatorii de hardware și software trebuie să continue să creeze noi metode de furnizare a serviciilor folosind IST și să îmbunătățească formatele accesibile și serviciile multilingve.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

[1] Planurile Naționale de Acțiune pentru Incluziune Socială ([http://europa.eu.int/comm/employment\\_social/news/2001/jun/napsincl2001\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/employment_social/news/2001/jun/napsincl2001_en.html)) bazate pe obiectivele comune adoptate la Consiliul European de la Nisa ([http://europa.eu.int/comm/employment\\_social/soc-prot/soc-incl/com\\_obj\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/employment_social/soc-prot/soc-incl/com_obj_en.htm))

[2] Declarația Universală a Drepturilor Omului <http://www.un.org/Overview/rights.html>

[3] Convenția Europeană asupra Drepturilor Omului <http://www.hri.org/docs/ECHR50.html>

[4] Strategia Uniunii Europene pentru Persoanele cu Dizabilități [http://europa.eu.int/comm/employment\\_social/soc-prot/disable/strategy\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/employment_social/soc-prot/disable/strategy_en.htm)

[5] Programul de Acțiune al Comunității pentru Combaterea Excluderii Sociale 2002-2006 [http://www.europa.eu.int/comm/employment\\_social/soc-prot/soc-incl/ex\\_prog\\_en.htm](http://www.europa.eu.int/comm/employment_social/soc-prot/soc-incl/ex_prog_en.htm)

[6] Bibliotecile publice și Agenda EQUAL: Biblioteci publice: Incluziune socială și educație permanentă în Marea Britanie, Italia și Franța de Robert Davies și David Fuegi cu contribuția lui Pier Giacomo Sola și Alessandra Tagliavini. August 2004.  
<http://www.learneast.com/transnational/documents/EQUALcomparativestudy-finalsept.04.pdf>

[7] Forumul European pentru Persoanele cu Dizabilități <http://www.edf-feph.org/>

[8] Directiva Europeană 2000/78/EC privind Angajarea  
[http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2000/l\\_303/l\\_30320001202en00160022.pdf](http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2000/l_303/l_30320001202en00160022.pdf)

[9] Actul privind Discriminarea Persoanelor cu Dizabilități 1995  
<http://www.hmsso.gov.uk/acts/acts1995/1995050.htm>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

### Europa

*Accesul la moștenirea culturală: Politici de prezentare și folosire (ACCU) / Access to Cultural Heritage: Policies of Presentation and Use (ACCU)*

Un proiect al Uniunii Europene pe o perioadă de trei ani cu începere din septembrie 2004 având ca scop promovarea accesibilității la moștenirea culturală. Va promova cooperarea între cei care lucrează în domeniul administrării patrimoniului și oferă instrumente noi care pot fi folosite de specialiști în abordarea problemelor privind accesibilitatea. Instituțiile culturale din șase țări europene vor participa la acest proiect condus de Comitetul Național Finlandez pentru Antichități (Helsinki, Finlanda).  
<http://www.accessculture.org/>

### EQUAL

Finanțat de Fondul Social European (ESF), EQUAL este parte a strategiei Uniunii Europene de a crea mai multe locuri de muncă și mai bune și de a garanta că nimănui nu-i este interzis accesul la aceste locuri de muncă. Agenda sa abordează trei probleme relaționate, adică incluziunea socială, educația permanentă și angajarea. El testează modalități noi de combatere a discriminării și inegalității cu care se confruntă cei care au sau își caută un loc de muncă. Pe lângă acestea, el abordează și un subiect distinct care se referă la nevoile celor care cer drept de azil.  
[http://europa.eu.int/comm/employment\\_social/equal/index\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/employment_social/equal/index_en.html)

### Infobus

Proiectul privind Centrele Mobile de Informare și Comunicare (MICC), cunoscut sub denumirea de Infobus, furnizează resurse de informare și instrumente autorizate pentru grupurile dezavantajate din Sud-Estul Europei (Albania, Kosovo, Macedonia, Muntenegru și Serbia), asigurând accesul la informație, educație și formare, facilitând dezvoltarea economică și comunitară și o comunicare mai eficientă autorități – cetățeni.  
<http://www.infobus.org/>

## Republica Cehă

### *Sprijin pentru programele sociale / Support for social programmes*

- *Člověk v tísni* – îi sprijină pe oamenii nevoiași prin activități în domeniul drepturilor omului, printr-un program de activitate în domeniul social, prin proiecte educaționale etc. <http://www.clovekvtisni.cz>
- *Nadace rozvoje občanské společnosti (NROS)* – Fundația pentru Dezvoltarea Societății Civile sprijină organizațiile non-profit care acordă asistență grupurilor dezavantajate și amenințate, respectă drepturile omului și valorile democratice și contribuie la toleranța față de și comunicarea cu minoritățile în cadrul societății. <http://nros.cz>
- *Fondul pentru o Societate Deschisă din Praga/Open Society Fund in Pargue* – sprijină programele care se concentrează pe domnia legii, administrație publică, drepturile omului, educație, șanse egale, artă și cultură și alte domenii. <http://osf.cz>

## Finlanda

### *Info Bank*

Paginile Info Bank conțin informații importante pentru imigranți cu privire la funcționarea societății și la oportunitățile existente în Finlanda. Este disponibilă în mai multe limbi. <http://www.caisa.hel.fi/>

## Italia

### *ABSIDE (Apprendere in Biblioteca nella Società dell'Informazione per ridurre la Discriminazione e l'Emarginazione sociale)*

Finanțat de Programul EQUAL, ABSIDE are ca scop folosirea educației pentru reducerea discriminării și excluderii sociale. Dorește să extindă rețeaua punctelor de educare din cadrul bibliotecilor publice și să promoveze rolul bibliotecarului de educator, consultant și asistent pentru persoanele cu nevoi de formare profesională. <http://www.abside.net/>

## Polonia

### *Proiectul Icon / Ikonka project (Icon Project)*

Scopul acestui proiect al Ministerului Științei și Informării este crearea unor Puncte de Acces la Internet pentru Public în cadrul bibliotecilor locale și a centrelor comunitare din Polonia, în special în orașele mici și în comune. Proiectul are ca obiectiv specific eradicarea problemelor create de diferențele digitale prin furnizarea accesului gratuit la Internet și instruire în utilizarea calculatorului.

<http://www.informatyzacja.gov.pl/en/projekty.html>

## Rusia

### *Tineretul din Moscova / The Youth of Moscow*

Sistemul Centralizat de Bibliotecă al Districtului Administrativ de Nord-Vest al Moscovei a creat acest program care dorește să promoveze un mod de viață sănătos în rândul adolescenților și al tinerilor, combătând dependența față de droguri și abuzul de alcool, crima și comportamentul anti-social. <http://www.horoshevo.ru/>

## Spania

*España.es*

Include următoarele programe:

- Internet în biblioteci (<http://internetenlasbibliotecas.red.es/>);
- Internet în școli (<http://internetenlaescuela.red.es/>);
- Internet în zonele rurale (<http://internetrural.red.es/>).

Scopul este crearea unei rețele vaste a punctelor de acces pentru public la Internet cu conexiuni rapide.

[http://www.red.es/Redes-Page-PlantPageStandard\\_espana.html](http://www.red.es/Redes-Page-PlantPageStandard_espana.html)

## Turcia

*T.C. Başbakanlık Özürlüler İdaresi Başkanlığı (Prim-Minister, Portalul Departamentului pentru Persoanele cu Dizabilități) / Prime Ministry, Department for the Disabled Portal*

Pagina web a departamentului nu conține numai totalitatea informațiilor legislative și practice referitoare la educație și oportunități de muncă, reabilitare și alte servicii disponibile, ci include și legături către adrese ale ONG-urilor, alte agenții guvernamentale, școli etc. [http://www.ozida.gov.tr/tr\\_files/index.htm](http://www.ozida.gov.tr/tr_files/index.htm)

## Marea Britanie

*Accesul Comunității la Proiectul privind Arhivele (CAAP) / Community Access to Archives Project (CAAP)*

Acest proiect este coordonat și finanțat de Arhivele Naționale (TNA) în parteneriat cu Serviciul pentru Arhive din West Yorkshire (WYAS), Departamentul pentru Arhive din Hackney (HAD), Arhivele Naționale din Scoția (NAS), Consiliul Național pentru Arhive (NCA), Biblioteca Națională a Țării Galilor (NLW), Arhivele Publice din Irlanda de Nord (PRONI), și Commanet. Dezvoltă un "model de practici de succes" în abordarea practicabilității elaborării de proiecte online pentru arhive bazate pe comunitate cu scopul de-a încuraja incluziunea socială prin prezentarea arhivelor unor noi categorii de public. <http://www.nationalarchives.gov.uk/archives/caap/>

*LearnEast*

LearnEast este un proiect susținut și finanțat în cadrul Programului EQUAL care testează modalități noi de desfășurare a activității de către bibliotecile publice, sprijinind angajarea grupurilor dezavantajate, în special a femeilor care doresc să se întoarcă la serviciu, a șomerilor sau a celor care au un loc de muncă și care doresc să-și îmbunătățească calificările necesare pentru angajare, a minorităților etnice, a persoanelor mai în vârstă care călătoresc și muncesc. Implică bibliotecile publice din estul Angliei și parteneri din Italia și Franța. <http://www.learneast.com/>

*Proiectul privind biblioteca mobilă pentru cei care călătoresc / Mobile Library Traveller Project*

Bibliotecile Consiliului Județean din Essex oferă un serviciu mobil celor care călătoresc în șase locuri într-o săptămână. Pe lângă furnizare de cărți, materiale video, DVD-uri și informații, cei care călătoresc pot folosi laptop-uri. Romii și cei care călătoresc sunt, de asemenea, încurajați să folosească accesul la Internet în bibliotecile tradiționale. Bibliotecile din Essex lucrează în strânsă legătură cu Navigatorii Virtuali (<http://www.groundswelluk.net/~fft/cyberpilots/About.htm>), o pagină web pentru toți romii, pentru toți călătorii, copiii care sunt folosiți în spectacole și la târguri sau expoziții în aer liber.

<http://www.cilip.org.uk/aboutcilip/medalsandawards/LibrariesChangeLives/lclawinrep04.htm>

*MLA (Consiliul pentru Muzeu, Biblioteci și Arhive) / (Museums, Libraries and Archives Council)*

MLA a produs seturi de instrumente pentru instituțiile de moștenire culturală care pot fi folosite ca puncte de plecare în asigurarea faptului că principiile de acces și incluziune sunt parte a activității instituției;

Instrumentul de Incluziune Socială

[http://www.mla.gov.uk/documents/socialinc\\_tk.doc](http://www.mla.gov.uk/documents/socialinc_tk.doc)

Instrumentul de Acces pentru Toți

[http://www.mla.gov.uk/documents/access\\_mla\\_tk.pdf](http://www.mla.gov.uk/documents/access_mla_tk.pdf)

*Biblioteca Scoțiană și Consiliul de Informare (Slic) / Scottish Library & Information Council (Slic)*

Slic a publicat un raport denumit *Să le facem importante: bibliotecile, ICT&incluziunea socială*, iunie 2004 care conține descrieri ale proiectelor realizate în bibliotecile publice scoțiene.

<http://www.slainte.org.uk/Files/pdf/pnet/gates/gatesreport04.pdf>. Un exemplu de astfel de proiect este proiectul Dundee *“Să învățăm împreună cu ajutorul memoriilor”* a cărui realizări au fost o pagină web și publicarea unei cărți bazate pe memorii din trecut înregistrate de către cei care au locuit în acele locuri. Ca parte a proiectului, multe persoane au fost instruite în utilizarea calculatorului, și s-a creat o legătură cu elevii din acea zonă pentru a crea o experiență de învățare inter-generații.

<http://www.dundee.gov.uk/gates/>

[Înapoi la cuprins](#)



# Ghidurile Calimera

## Identitatea și coeziunea culturală

### DOMENIU

Problemele abordate în acest ghid sunt:

[Diversitate culturală](#)

[Coeziunea comunității](#)

[Creare de conținut](#)

[Informații comunitare culturale](#)

[Conținut cultural variat](#)

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

Există multe definiții ale culturii. O societate sau o comunitate poate fi identificată după cultura sa, după cunoștințele pe care le împărtășește și după tradițiile care se transmit de la o generație la alta. În acest sens, Europa are o singură cultură și mai multe, în același timp. Orice individ are nevoie de un sentiment al identității, al apartenenței la o comunitate, la un loc, și la o cultură. Cu toate acestea, după cum spunea și Ghandi, *Nici o cultură nu poate dăinui dacă încearcă să fie exclusivă*. Astfel, diversitatea culturală se leagă de incluziunea socială; coeziunea comunității există într-o societate inclusivă social în care culturi diferite conviețuiesc prin înțelegere reciprocă. Romano Prodi, președintele Comisiei Europene în februarie 2004, a descris Europa ca *O Uniune a diversității în care diferențele sunt acceptate și percepute ca îmbogățind întregul*. El a afirmat că europenii trăiesc cu un foarte mare devotament – față de orașul, regiunea, țara din care provin și față de Uniunea Europeană. [1]

Noul comisar european pentru Societatea Informațională și Media, Viviane Reding, a promis că va fi *„comisarul pentru inovație, incluziune și creativitate”*. *„Inovația trebuie să acționeze ca o forță activă în procesul de la Lisabona; incluziunea va combate diferențele digitale și va întări identitatea europeană și diversitatea sa culturală cu ajutorul pluralismului media care va asigura exprimarea liberă a creativității”*. D-na Reding a adăugat că *„noile tehnologii trebuie să contribuie la o distribuire mai largă a imaginilor, poveștilor, istoriilor și identităților locuitorilor Europei”*. [2].

Există o idee larg răspândită potrivit căreia cultură este „tot ceea ce facem” și că există interfețe între cultură și cunoștințe, educație și informare pentru viața de zi cu zi.

Uniunea Europeană sprijină acțiunile menite să stimuleze prezervarea, dezvoltarea și promovarea culturii [3], pe care o definește ca *„limba, literatura, interpretarea artei, artele vizuale, arhitectura, meșteșugul, cinema și televiziunea”* [4]. Centrele sale de politică culturală în ceea ce privește identitatea și diversitatea culturală și ea însăși au ca scop prezervarea și sprijinirea acestei diversități și facerea ei accesibilă pentru toți.



Pagina web [Acțiune și Politică Culturală](#) a Consiliului Europei [5] prezintă publicații utile referitoare la subiecte precum diversitatea culturală și prevenirea conflictelor.

U.E. sprijină coeziunea comunității printr-o varietate de acțiuni, politici, teme, programe și proiecte care includ:

- Programul [Culture 2007](#) (2007-2013) [6]. Acesta intenționează să înlocuiască [Culture 2000](#) [7] care se termină în 2006. Plecând de la comunicatul din martie 2004 intitulat *Să facem cetățenia funcțională: stimularea culturii și diversității europene prin programe pentru tineret, cultură, audiovizual și participare civică* [8], obiectivul său general este crearea unui spațiu cultural comun prin cooperare culturală și a unei identități europene de la început. Acestea le vor acorda instituțiilor culturale și cetățenilor mai multe oportunități de-a promova moștenirea culturală, de-a crea rețele, le va permite să implementeze proiecte, să fie mobile și să stimuleze dialogul cultural în cadrul Europei și cu alte părți ale lumii;
- Programul [eContentplus](#) (2005-2008) [9]. Acesta a fost propus ca succesor al programului [eContent](#) [10] care se termină în 2004. El va încuraja combinarea informației din diferite sisteme, indiferent de format, limbă sau locație. Pentru a realiza acest lucru, conținutul digital trebuie să fie mai bine adaptat în vederea satisfacerii nevoilor utilizatorilor și apt de a fi distribuit via diferite programe. Programul se va concentra pe trei tipuri de informații: informații geografice, material educațional și conținut cultural;
- Programul [Digicult](#) [11] care desfășoară cercetări în tehnologiile care pot îmbunătăți accesibilitatea, vizibilitatea și recunoașterea resurselor culturale și științifice ale Europei;
- Subiectul [Cultură și Societate](#) [12] care se concentrează pe eGuvernare, incluziune socială, cultură și limbi;
- Programul [eIncluziune](#) [13] care are ca obiectiv promovarea eIncluziunii ca pe „un pilon orizontal principal în realizarea Societății Informaționale pentru a se asigura acces și participare egală pentru toți cei care trăiesc în Europa”;

Conferința U.E. privitoare la IST (Tehnologiile Societății Informaționale) ținută în noiembrie 2004 a inclus un workshop numit *Patrimoniul Interactiv Viu*, în cadrul căruia s-a dezbătut „nevoia de a debloca potențialul creativ al cetățeanului european, al comunităților Europei extinse, și al diverselor sale organizații culturale, mari sau mici (incluzând, dar nefiind limitate la biblioteci, muzee și arhive)”. [14]

[Portalul Europa și Cultura](#) [15] oferă informații referitoare la evenimente, domenii de activitate, finanțare și legături către portaluri și pagini web de cultură naționale individuale.

Declarația Universală asupra Diversității Culturale, UNESCO, 2001 [16], adoptată cu puțin înainte de evenimentele de la New York din 11 septembrie 2001, este relevantă pentru muzee, biblioteci și arhive deoarece subliniază faptul că cultura se află în atenția dezbaterilor contemporane cu privire la identitate, coeziune socială și dezvoltarea unei economii bazate pe cunoștințe. Pentru o discuție cu privire la rolul pe care instituțiile culturale îl au în prezervarea identității culturale și promovarea coeziunii sociale, a se vedea *Diversitate culturală: moștenirea comună, identități multiple*, Unesco, 2002 [17].

Instituțiile de memorie și patrimoniu trebuie să conlucreze pentru a crea resurse noi cu privire la istoria locală, evenimente culturale, conținut cultural local și informații comunitare. Este importantă folosirea de standarde pentru a evita problemele cu interoperabilitatea (a se vedea ghidurile privind [Digitizarea](#) și [Prezervarea digitală](#)). Se pot face multe în legătură cu coordonarea activităților la nivel național și regional, cât și la nivel local. Exemple de bune practici la nivel național sunt Consiliul Muzeelor, Bibliotecilor și Arhivelor din Marea Britanie și Autoritatea Norvegiană a Arhivelor, Bibliotecilor și Muzeelor (a se vedea [Legături](#)).

---

## GHIDURI DE BUNE PRACTICI

---

[Înapoi la domeniu](#)

### Diversitate culturală

[Înapoi la domeniu](#)

Diversitatea culturală este abordată în Tratatul asupra Uniunii Europene [3]. „*Limba, literatura, interpretarea artei, artele vizuale, arhitectura, meșteșugul, cinematografia și televiziunea fac parte din diversitatea culturală a Europei. Deși aparțin unei anumite țări sau regiuni, ele sunt parte din moștenirea culturală a Europei. Obiectivul Uniunii Europene este dublu: prezervarea și sprijinirea acestei diversități și facerea ei accesibilă celorlalți*”. [4] Diversitatea culturală este considerată de către unii ca fiind la fel de importantă pentru umanitate cum este biodiversitatea pentru natură și, în consecință, trebuie apărută în fața amenințării globalizării – această teorie sprijină Declarația Universală asupra Diversității Culturale, UNESCO, 2001 [16]. Odată cu integrarea noilor țări în Uniunea Europeană, populația totală va fi de aproape 500 de milioane până în 2007, reprezentând o bogăție fără margini de diversitate culturală. În calitate de depozite a acestei moșteniri culturale diferite, muzeele, bibliotecile și arhivele din Europa au fost implicate demult într-o varietate de activități menite să sprijine accesul la cultură. Există două tendințe:

- asigurarea accesului unui potențial public general la resursele culturale locale printr-o cât mai bună folosire a ICT. Acest lucru le poate permite oamenilor să cunoască celelalte culturi și să sprijine turismul cultural;
- asigurarea accesului unei comunități locale distincte din punct de vedere cultural la servicii și resurse (a se vedea ghidul privind [Incluziunea socială](#)). Nu mai trebuie amintit faptul că muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să respecte legislația cu privire la diversitatea culturală, cum ar fi legislația privind relațiile rasiale, drepturile omului, oportunități egale, anti-discriminare. Organizațiile de moștenire culturală vor trebui, în primul rând, să descopere alcătuirea comunităților lor țintă prin realizarea profilului acelor comunități, să stabilească barierele pe care le întâmpină diferitele grupuri și să identifice orice lacună a serviciilor oferite. Ei trebuie să se asigure de faptul că colecțiile și expozițiile reflectă diversitatea culturală și socială a comunităților pe care le servesc prin, de exemplu:
  - elaborarea unor politici și programe permanente care să sprijine diversitatea culturală;
  - furnizarea de servicii care sunt sensibile pentru fiecare sector
  - furnizarea de servicii și materiale în toate limbile importante (a se vedea ghidul privind [Multilingvismul](#));
  - colecționarea de materiale cu referire la istoria și cultura tuturor sectoarelor;

- participarea la expoziții și evenimente care celebrează diversitatea culturală;
- încorporarea diversității culturale în toate expozițiile și evenimentele în care este posibil acest lucru;
- angajarea de personal din diferite sectoare culturale al comunității și/sau angajarea de personal cu cunoștințe de limbi străine și cu alte cunoștințe culturale;
- promovare și marketing pentru toate sectoarele;
- consultarea și crearea de parteneriate cu toate sectoarele pentru a se asigura că serviciile satisfac nevoile lor și pentru a măsura impactul.

Sprijinirea diversității culturale aduce beneficii educaționale, economice și sociale și contribuie la realizarea agendelor pentru educație permanentă, incluziune socială și regenerare economică:

- oamenii pot cunoaște alte culturi;
- persoanele cu toate tipurile de trecuturi culturale vor fi încurajate să folosească serviciile, să dobândească încredere, noi abilități care le-ar putea facilita angajarea sau le-ar crea șanse mai mari de a-și găsi un loc de muncă etc;
- un număr mai mare al celor care folosesc serviciul ar putea atrage mai multe oportunități de finanțare pentru organizație;
- un punct de plecare bazat pe un utilizator diferit cultural poate aduce noi idei și inovații serviciului;
- se poate asigura o piață pentru lucrările minorităților și cele de interes specializat, indiferent de beneficiile economice. Digitizarea și Internetul asigură un cadru pentru aceste produse;
- turismul cultural poate fi stimulat (a se vedea ghidul privind [Dezvoltarea economică și socială](#)).

Istoria locală, istoriile caselor, locurilor, imigrarea, populațiile indigene, grupurile de refugiați, etc. și genealogia sprijină identitatea culturală și stimulează sentimentul apartenenței la comunitate. Acestea sunt subiecte principale pentru muzee, biblioteci și arhive și domenii importante ale cooperării între acestea. Crește interesul pentru genealogie și pentru căutarea identității personale. În cazul minorităților etnice, aceasta poate include aflarea provenienței strămoșilor lor, de ce s-au mutat ei sau strămoșii lor etc. Muzeele, bibliotecile și arhivele pot asigura resursele pentru această cercetare cum ar fi cele de literatură, artă, muzică, obiecte din toată lumea, registre cu evidența numărului de nașteri, a numărului de morți, a adopțiilor, a persoanelor care au imigrat, documentele privind recensământul. Digitizarea face posibilă căutarea resurselor referitoare la o anumită cultură indiferent dacă acestea se află într-un muzeu, bibliotecă sau arhivă sau în alt oraș sau țară.

### **Coeziunea comunității**

[Înapoi la domeniu](#)

Grupul independent de experți [Demos](#) a publicat un raport „*Europa în era de creație*” în care prezintă punctul de vedere conform căruia persoanele creative preferă să trăiască în societăți tolerante și că în consecință societățile tolerante atrag persoanele talentate și creative care contribuie la inovația tehnologică. [\[18\]](#)

În 1997 ICOM (Consiliul Internațional al Muzeelor) a publicat *Muzeele și diversitatea culturală: Declarație privind politica*, care recunoaște rolul crucial pe care muzeele îl pot avea în promovarea și întărirea coeziunii comunității. Acesta se poate aplica întregului sector de moștenire culturală. [19] Este crucial faptul că diversitatea culturală nu are ca rezultat divizarea ci coeziunea comunității care implică existența unui sentiment comun al apartenenței, a unei înțelegeri și a unui respect pentru ceea ce este diferit, din punct de vedere lingvistic, etnic, religios și cultural. U.E. este de părere că tuturor europenilor trebuie să li se acorde șansa de a-și dezvolta un sentiment al identității cu Europa și cu comunitatea lor locală, bucurându-se în același timp de propria lor identitate culturală. Muzeele, bibliotecile și arhivele pot juca un rol important în promovarea coeziunii comunității:

- ele dețin resursele din care oamenii își pot afla rădăcinile și modul în care interacționează cu ceilalți (a se vedea ghidul privind [Învățarea](#));
- ele pot asigura spații și activități în care oameni cu pregătire diferită pot munci și se pot juca împreună (a se vedea ghidul privind [Incluziunea socială](#));
- ele pot asigura acces persoanelor cu dizabilități (a se vedea ghidul privind [Accesibilitatea pentru Persoanele cu Dizabilități](#));
- ele pot coopera cu alte agenții pentru combaterea crimelor și a comportamentului anti-social (a se vedea ghidul privind [Cooperarea și parteneriatele](#));
- pot furniza informații de care oamenii au nevoie pentru a deveni cetățeni activi (a se vedea ghidul privind [eGuvernarea și cetățenia](#));
- le pot oferi oamenilor oportunități de a învăța noi deprinderi și pot contribui la dezvoltarea economică și socială (a se vedea ghidul privind [Dezvoltarea economică și socială](#));
- pot asigura acces la resurse în toate limbile relevante (a se vedea ghidul privind [Multilingvismul](#));
- pot aduna oamenii laolaltă în comunități de interese sau comunități virtuale indiferent de așezare geografică, pregătire sau circumstanțe;
- îi pot ajuta pe oameni să creeze arhive și pagini web ale comunității (a se vedea [crearea de conținut](#)). Participarea la acest tip de proiect poate fi folosită pentru a aduce laolaltă comunitățile divizate. Un exemplu bun este sistemul de arhive al comunității [commanET](#) care a fost folosit în Irlanda de Nord și Cipru (a se vedea [Legături](#)).

### **Creare de conținut**

[Înapoi la domeniu](#)

Digitizarea crescândă se desfășoară în instituțiile locale de moștenire culturală cu implicarea membrilor comunității. Școlile, colegiile, grupurile și indivizii comunității pot realiza propriile lor arhive care să conțină fotografii, materiale audio și video, documente personale, materiale de istorie orală și efemere. Exemple bune sunt proiectele [CHIMER](#) și [COINE](#) (a se vedea [Legături](#)). Asemenea colecții pot contribui eficient la resursele de istorie locală. Muzeele, bibliotecile și arhivele pot juca un rol important prin sprijinirea creatorilor în implementarea standardelor, în asigurarea calității, digitizării, în indexarea și clasificarea unor asemenea colecții și punerea lor la dispoziția publicului larg.

Deși o asemenea creare de conținut începe, de obicei, cu fotografii de familie și memorii personale, persoanele în cauză își pot dezvolta interese istorice mai largi. Acest lucru asigură posibilitatea ca muzeele, bibliotecile și arhivele să contribuie la

educația permanentă prin sprijinirea persoanelor care își cercetează trecutul. Persoanele implicate învață, de asemenea, deprinderi ICT, își pot îmbunătăți abilitățile și își pot mări încrederea în propria persoană.

Pagini web pe care persoanele își spun propria poveste devin foarte populare. Există sute de pagini web care îi încurajează pe oameni să-și adauge propria lor poveste într-o arhivă. Se pot trimite, în unele cazuri, fotografiile și înregistrările. Un exemplu este [Al doilea război mondial – războiul oamenilor al BBC](#) (a se vedea [Legături](#)). Arhivele comunității pot fi alcătuite în jurul oricărui subiect – comunități ale oamenilor din aceeași regiune sau care au același interes sau care au trăit o anumită experiență. Făcând ceva activ ca de exemplu dezvoltarea unei arhive stimulează sentimentul apartenenței și poate fi începutul participării active la comunitate. Voluntarii sunt deseori implicați în asemenea proiecte, ajutându-i pe oameni să-și scrie propriile povestiri sau să le pună pe web, să înregistreze istorii orale, să facă fotografii etc., iar aceasta poate fi o modalitate de a participa activ la societate.

Instituțiile de moștenire culturală pot crea, de asemenea, pagini web virtuale ale comunității, unde oamenii se reunesc în funcție de interesele comune pe care le au indiferent de barierele geografice sau culturale. (A se vedea [Legături](#)).

**Informații comunitare culturale** (a se vedea ghidul privind [Dezvoltarea economică și socială](#)) [Înapoi la domeniu](#)

Instituțiile locale de moștenire culturală se află bine situate pentru a furniza acest tip de informații ceea ce este în mod clar favorabil digitizării. Pot include:

- evenimente locale;
- atracții locale;
- teatre, cinematografe, concerte locale etc.;
- grupuri locale de voluntariat inclusiv organizații pentru societăți de dramă și corale, cluburi de fotografie, cluburi de grădinărit etc.;
- informații turistice.

În orașele și regiunile mari există, deseori, departamente centralizate ale autorităților locale care sponsorizează instituțiile culturale care au un interes strategic puternic pentru aceste activități. Bibliotecile publice sunt bine situate pentru a demonstra că sunt capabile să conducă în acest domeniu în numele autorităților locale, colaborând cu alte agenții și organizații locale pentru a oferi informații clare și actuale într-o formă compatibilă cu standardele convenite. Multe biblioteci publice creează baze de date cu informații comunitare în care se pot efectua căutări după subiect, loc și numele organizației și asigură legături către alte pagini care prezintă informații comunitare din aceeași regiune.

**Conținut cultural variat** (a se vedea ghidul privind [Serviciile multimedia, digitizare și preservare digitală](#)) [Înapoi la domeniu](#)

Diversitatea culturală include întreaga gamă a expresiilor, creațiilor și activităților culturale ale unui grup definit, iar muzica, filmul, literatura și televiziunea se află printre acestea. Diseminarea resurselor audio-vizuale este o modalitate eficientă de împărtășire a identităților culturale. Instituțiile culturale locale pot organiza

evenimente pentru a promova diferite experiențe și puncte de vedere și pentru a încuraja dialogul între grupuri. Ele au, de asemenea, datoria de a reflecta diversitatea în materialele pe care le achiziționează și prezervă.

**Muzica și sunetul** (de ex. muzica folk, muzica contemporană, istoria orală) sunt o parte foarte importantă a identității culturale. Rolul instituțiilor de moștenire culturală în ceea ce privește muzica și sunetul digital este furnizarea unor servicii ca:

- informații referitoare la muzica și cultura orală a societăților;
- asigurarea de sunet și muzică descărcabile (supuse aspectelor legate de copyright);
- facilități pentru înregistrarea și prezervarea arhivelor de muzică și sunet;
- furnizarea de muzică și sunet pentru organizațiile de radio-televiziune;
- crearea de și accesul la resursele de istorie orală și la arhivele de sunet.

**Resursele vizuale** ca de exemplu filmele, materialele video și fotografiile sunt, de asemenea, importante pentru identitatea culturală a unei comunități. Aproximativ 700.000 de copii ale filmelor sunt ținute în diverse arhive de film din Uniunea Europeană. Luând în considerare locul fundamental pe care cinematografia îl ocupă în moștenirea culturală și istorică a Europei, conservarea acestei colecții vaste de filme este, în mod clar, de o importanță vitală. Programe ca [MEDIA \[20\]](#) doresc să sprijine acest lucru prin instruire și promovarea festivalurilor de film etc. Comisia Europeană a propus, de asemenea, adoptarea unei recomandări a Parlamentului European și Consiliului cu privire la depozitul legal al materialelor audio-vizuale și finanțarea acordată de stat pentru prezervarea filmelor [\[21\]](#).

Cooperarea cu cei implicați în sfera audiovizualului cum ar fi producătorii de film și companiile de televiziune este dorită pentru a putea digitiza filmele și programele de televiziune și a le putea face disponibile pe Internet. Majoritatea emisiunilor de televiziune se realizează în prezent în format digital. Companiile de televiziune, cum este Institutul Olandez pentru Sunet și Imagine, [\[22\]](#) lucrează la crearea unor strategii pentru prezervarea, în moduri autentice, a sutelor de mii de ore de material filmat.

Camerele digitale au revoluționat modul în care fotografiile sunt făcute și folosite. În prezent este foarte ușor să adaugi fotografii pe paginile web etc., dar există o amenințare rezultată din faptul că fotografiile au devenit efemere și disponibile. Dacă oamenii ar înceta să păstreze, de exemplu fotografiile de familie în forma fizică, aceasta ar însemna o pierdere pentru arhivele istorice. În consecință, prezervarea materialului fotografic ar trebui să fie esența oricărui proiect de digitizare. Proiectul finanțat de U.E., [SEPIA](#) cercetează digitizarea, catalogarea și prezervarea materialelor fotografice. [\[23\]](#)

Digitizarea poate furniza acces larg la conținutul cultural și poate întări rețelele culturale (a se vedea ghidul privind [Digitizarea](#)). Din ce în ce mai multe resurse culturale, în diferite formate, devin accesibile electronic și online. Muzeele, bibliotecile și arhivele își digitizează colecțiile lor cu pași rapizi și devenind, de asemenea, ele însele, creatoare de conținut cultural. Paginile web ale muzeelor, bibliotecilor și arhivelor la includ pe cele ale instituțiilor fizice și instituțiilor virtuale. Există multe



proiecte menite să le permită tuturor o mai bună participare la arte și cultură (a se vedea [Legături](#)).

U.E. a sprijinit un număr de proiecte în cadrul Programului Cadru Cinci și Șase pentru desfășurarea unor activități de cercetare în cadrul proiectelor privind resursele audio-vizuale, filmele și istoria locală incluzând [BRAVA](#), [CHIMER](#), [CIPHER](#), [COINE](#), [DIAMANT](#), [ECHO](#), [FIRST](#), [METAVISION](#), [PRESTO](#) și [PRESTOSPACE](#). Detalii cu privire la acestea, plus o listă cuprinzătoare a proiectelor, se pot găsi pe pagina web a [IST](#) (Tehnologiile Societății Informaționale). [24]

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

---

Diversitatea culturală ar trebui să facă parte din activitatea de politică și integrată în politici, planificare și buget. Manifestul UNESCO pentru Bibliotecile Publice proclamă „*convingerea că biblioteca publică este o forță vie pentru educație, cultură și informație, și un agent esențial în militarea pentru pace și bunăstare spirituală în gândirea bărbaților și a femeilor*” [25]. Acesta se poate aplica în mod egal muzeelor și arhivelor.

Muzeele, bibliotecile și arhivele ar trebui să testeze crearea resurselor relevante nevoilor comunităților lor, care în metropolele mari pot fi foarte diverse. Tendința este ca utilizatorii să devină din ce în ce mai implicați în crearea și colecționarea resurselor, iar acest lucru ar trebui încurajat întrucât îi ajută pe oameni să dobândească noi abilități, îi implică în comunitate și sprijină agendele pentru e-învățare, eGuvernare și incluziune socială.

Coeziunea comunității este întărită atunci când oamenii învață unii despre ceilalți. Muzeele, bibliotecile și arhivele sunt bine situate pentru a le permite oamenilor să învețe despre alte culturi.

Generarea de conținut, cum ar fi informațiile comunitare, poate deveni mai sofisticată și poate implica proiecte de cooperare. Instituțiile pot crea și promova instrumente care să-i ajute pe indivizi să lucreze împreună, ca grup.

Digitizarea colecțiilor culturale va continua până când un procent semnificativ al moștenirii culturale a Europei va fi disponibil, într-un mod sau altul, prin mijloace digitale. Conținutul local va forma o mare parte a acestei imagini. Muzeele, bibliotecile și arhivele de toate tipurile, organizațiile comunitare și cele de voluntariat, sectoarele private sau de afaceri vor trebui să lucreze în comun pentru a se asigura că acest material este accesibil.

Din ce în ce mai mult material se va „naște digital”, iar muzeele, bibliotecile și arhivele vor trebui să elaboreze strategii pentru a face față acestei tendințe, pentru ca acesta să poată rămâne generațiilor viitoare. E-mail-ul a înlocuit considerabil corespondența tradițională; imaginile digitale au înlocuit fotografiile, cine-filmul și materialele video; companiile de radio-televiziune produc emisiuni și programe de radio digitale non-stop care au înlocuit casetele și materialele video; muzica care poate fi descărcată înlocuiește înregistrările, casetele, CD-urile și DVD-urile. Este de o

importanță maximă asigurarea faptului că moștenirea culturală variată a comunităților nu se pierde într-o lume în continuă globalizare. (A se vedea ghidul privind [Prezervarea digitală](#)).

Personalul din muzee, biblioteci și arhive trebuie instruit cu privire la legislația relevantă referitoare la drepturile omului etc., și să fie sensibili față de diversitatea culturală a populației care le frecventează.

Personalul specializat sau cel instruit în acest domeniu trebuie să asigure muzică, film etc.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

---

[1] Romano Prodi, Președintele Comisiei Europene: O Uniune de minorități. Seminar despre Europa – Împotriva anti-semitismului, pentru o Uniune a Diversității. Bruxelles, 19 februarie 2004

<http://europa.eu.int/rapid/pressReleasesAction.do?reference=SPEECH/04/85&format=HTML&aged=1&language=EN&guiLanguage=fr>

[2] Pledoariile lui Reding „inovație, incluziune și creativitate” în societatea informațională.

<http://www.euractiv.com/Article?tcmuri=tcm:29-130372-16&type=News>

[3] *"Comunitatea trebuie să contribuie la înflorirea culturilor statelor member în același timp cu respectarea diversității lor naționale și regionale și aducerea moștenirii culturale commune în prim-plan"* (articolul 151 al Tratatului asupra Uniunii Europene)

<http://europa.eu.int/eur-lex/en/treaties/selected/livre234.html>

[4] Activități ale Uniunii Europene: Cultura

[http://europa.eu.int/pol/cult/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/pol/cult/index_en.htm)

[5] Consiliul Europei: Politică și acțiune culturală

[http://www.coe.int/T/E/Cultural\\_Co-operation/culture/](http://www.coe.int/T/E/Cultural_Co-operation/culture/)

[6] Propunere pentru o decizie a Parlamentului European și a Consiliului care stabilește programul Culture 2007 (2007-2013). Iulie 2004.

[http://europa.eu.int/comm/dgs/education\\_culture/newprog/com1\\_en.pdf](http://europa.eu.int/comm/dgs/education_culture/newprog/com1_en.pdf)

[7] CULTURE 2000 [http://europa.eu.int/comm/culture/eac/index\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/culture/eac/index_en.html)

[8] Să facem cetățenia funcționabilă: stimularea culturii și diversității europene prin programe pentru tineret, cultură, audiovizual și participare civică.

[http://europa.eu.int/comm/dgs/education\\_culture/comcitizen\\_en.pdf](http://europa.eu.int/comm/dgs/education_culture/comcitizen_en.pdf)

[9] Programul eContentplus 2005-2008

[http://www.cordis.lu/ist/directorate\\_e/telearn/econtentplus.htm](http://www.cordis.lu/ist/directorate_e/telearn/econtentplus.htm)



- [10] Programul eContent 2001-2004 <http://www.cordis.lu/econtent/home.html>
- [11] Prezervarea și mărirea Moștenirii Culturale / DigiCULT  
[http://www.cordis.lu/ist/directorate\\_e/digicult/programme.htm](http://www.cordis.lu/ist/directorate_e/digicult/programme.htm)
- [12] Cultura și societatea europeană în era digitală  
[http://europa.eu.int/information\\_society/soccul/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/soccul/index_en.htm)
- [13] programul eIncluziune <http://www.cordis.lu/ist/so/einclusion/home.html>
- [14] evenimentul IST 2005: detalii privind workshopul conferinței: Moștenire Vie Interactivă.  
[http://europa.eu.int/information\\_society/istevent/2004/cf/vieweventdetail.cfm?ses\\_id=373&eventType=session](http://europa.eu.int/information_society/istevent/2004/cf/vieweventdetail.cfm?ses_id=373&eventType=session)
- [15] portalul Europa și Cultura [http://europa.eu.int/comm/culture//index\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/culture//index_en.htm)
- [16] Declarația Universală asupra Diversității Culturale, UNESCO, 2001  
[http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL\\_ID=2450&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2450&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)
- [17] Diversitatea culturală: moștenire comună, identități multiple, Unesco, 2002  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127161e.pdf>
- [18] Florida, Richard și Tinagli, Irene: Europa în era de creație. Demos, 2004  
[http://www.demos.co.uk/catalogue/creativeeurope\\_page370.aspx](http://www.demos.co.uk/catalogue/creativeeurope_page370.aspx)
- [19] ICOM: Muzeele și diversitatea culturală: Declarație de politică.1997  
<http://icom.museum/diversity.html>
- [20] MEDIA [http://europa.eu.int/comm/avpolicy/media/index\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/avpolicy/media/index_en.html)
- [21] Comunicat din partea Comisiei către Consiliu, Parlamentul European, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor cu privire la reacția față de comunicarea Comisiei cu privire la anumite aspecte legale în legătură cu materialele cinematografice și alte materiale audiovizuale. Bruxelles, 16.3.2004 COM(2004) 171 final. [http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/lip/latest/doc/2004/com2004\\_0171en01.doc](http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/lip/latest/doc/2004/com2004_0171en01.doc)
- [22] Institutul Olandez pentru Sunet și Imagine  
<http://www.geheugenvannederland.nl/gvnNL/handler.cfm/event/onpage/pageID/8FAE9963-0FAB-4112-BF19-325991A23477/collectionid/A1C3C760-1070-49C8-9257-A9AF9FB858BB>
- [23] SEPIA (Salvgardarea Imaginilor Fotografice pentru a fi Accesate)  
<http://www.knaw.nl/ecpa/sepia/home.html>
- [24] IST (Tehnologiile Societății Informaționale)  
[http://www.cordis.lu/ist/directorate\\_e/digicult/projects\\_all.htm](http://www.cordis.lu/ist/directorate_e/digicult/projects_all.htm)

[FIRST \(Film Conservation and Restoration Strategies\)](http://www.film-first.org) has recently published its final report and State of the Art Reports <http://www.film-first.org>

[25] Manifestul UNESCO pentru Bibliotecile Publice  
<http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman.html>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Australia

*Biblioteca de Stat a Tasmaniei | State Library of Tasmania*

O pagină web bogată cultural cu câteva servicii electronice, inclusiv Tasmania Online <http://www.tas.gov.au/> care oferă acces la paginile web ale autorităților, mediului de afaceri și comunității. <http://www.statelibrary.tas.gov.au/>

### Europa

*CHIMER (Modele de Moștenire Interactive ale Copiilor pentru Depozitele Crescânde) / CHIMER (Children's Heritage Interactive Models for Evolving Repositories)*

Acest proiect, finanțat de programul R&D Societatea Informațională al Comisiei Europene, este o rețea internațională deschisă aparținând copiilor, profesorilor și muzeologilor din Europa care lucrează la crearea unei arhive multimedia multilingvă de moștenire digitală menite să fie un mediu de stocare pe termen lung a depozitelor culturale europene. Copiii învață să folosească instrumente de creație noi cum sunt PC-urile, camerele digitale, GPS, camerele video și camerele web.

<http://www.chimer.org/index.asp> și

<http://dbs.cordis.lu/cordis-cgi/srchidadb?ACTION=D&SESSION=153372004-11-27&DOC=1&TBL=EN PROJ&RCN=EP RCN:61828&CALLER=EISIMPLE EN PROJ>

*CIPHER (Comunități de Interese care Promovează Moștenirea Regiunilor Europene) / CIPHER (Communities of Interest Promoting Heritage of European Regions)*

În cadrul temei *Moștenire pentru toți* au fost înființate în toată Europa patru forumuri de moștenire culturală, definite ca spații online unde oamenii pot participa și pot învăța prin accesarea și contribuirea la o varietate de resurse de moștenire organizate în jurul unei teme comune:

- Moștenirea Naturală și Culturală Irlandeză (Dublin);
- Moștenirea Nordică prin Relatarea de Povestiri și Artificieri Istorice (Helsinki) ;
- Moștenirea Comună a Europei Centrale (Austria/Republica Cehă) ;
- Tradiția Inovației Tehnologice în Anglia de Centru-Sud (Marea Britanie).

<http://cipherweb.open.ac.uk/d13/>

*COINE (Obiecte Culturale în Medii legate în Rețea) / COINE (Cultural Objects in Networked Environments)*

Finanțat de U.E., acest proiect are ca obiectiv crearea unei părți de software care îi va permite oricui să-și spună propriile povestiri privind moștenirea digitală, să-și poată publica propriile expoziții pe Internet, sau să împărtășească o povestire celorlalți. Proiectul implică cinci parteneri din Europa (Grecia, Polonia, Spania, Irlanda

și Marea Britanie) și este coordonat de Universitatea Metropolitană din Manchester în colaborare cu Muzeul din Armitt. [http://fp.armitt.plus.com/coins\\_project.htm](http://fp.armitt.plus.com/coins_project.htm)

#### *commaNET*

commaNET este o organizație non-profit care promovează și sprijină arhivele comunitare prin consultanță și instruire, vinde software-ul comm@ și inscripționează arhivele create pe CD-ROM și pe Internet. Finanțarea europeană a făcut posibilă dezvoltarea proiectului în Europa. Software-ul este multilingv, adică câmpurile din baza de date pot fi traduse în alte limbi (în prezent ele sunt în limbile daneză, olandeză, germană și italiană) ceea ce permite crearea arhivelor comunității într-o anumită limbă și căutarea în arhivă după altă limbă. Pentru mai multe informații a se vedea *Ascultând trecutul, vorbind către viitor*. MLA, 2004. ISBN [1903743494](http://www.mla.gov.uk/documents) (<http://www.mla.gov.uk/documents>); și *Creatorii de arhive* [de] Simon Parker în The Guardian, 13 noiembrie, 2002. (<http://society.guardian.co.uk/internet/story/0,8150,838615,00.html>). <http://www.commanet.org>

### **Armenia**

#### *Muzeul-Institut Armen privind Genocidul / Armenian Genocide Institute-Museum*

O expunere savantă a materialelor documentar-istorice, documentelor de arhivă, fotografiilor reprezentând genocidul armean din 1915-1923 ; tururi ghidate ale muzeului în limbile engleză, franceză, germană, rusă și armeană ; acumulare de noi informații.

<http://www.armenocide.am>

### **Bulgaria**

#### *Participare și Dezvoltare Comunitară prin Rețeaua Chitalishte/Community Development and Participation through the Chitalishte Network*

Scopul este întărirea rolului comunitar al Chitalishta (bibliotecile publice principale) în calitatea lor de centre educaționale și culturale tradiționale și prezentarea unor modele de lucru în scopul participării lor la dezvoltarea comunității.

<http://www.chitalishte.bg>

### **Republica Cehă**

#### *Chimeru*

O pagină web a școlii, referitoare la moștenirea locală

<http://chimer-chanovice.wz.cz/ChimerOf.html>

#### *Místní kultura*

Informații cu privire la cultura locală <http://mistnikultura.cz>

#### *Městská knihovna Český Těšín*

Pagină web a bibliotecii locale a Cesky Tesin în poloneză (cea mai mare minoritate națională). <http://www.knihovna.ctesin.cz>

### **Danemarca**

### *Kulturnat Danmark*

Un portal către cultura daneză pe Internet. <http://www.kulturnet.dk/index.html>

## **Finlanda**

### *Proiectul Agricola / Agricola project*

Proiect al arhivelor care promovează activitățile de cercetare și predare a istoriei finlandeze.

<http://agricola.utu.fi/>

## **Franța**

### *Mediateca / Médiathèque*

O pagină web multimedia model și o cale către resurse, pagina conținând înregistrări, materiale video, analize muzicale și fragmente audio.

<http://mediatheque.ircam.fr/index-e.html>

## **Irlanda**

### *Ardkeen Online*

Ardkeen Online le va permite celor fără experiență tehnică să creeze pagini web pe Internet și să facă parte din rețeaua lor locală. Tinde să fie un punct important pentru comunitatea Ardkeen, pentru evenimentele locale, grupurile, informațiile și mediile de afaceri ale comunității respective. <http://www.ardkeen.ie/>

### *Bibliotecile și Diversitatea Culturală / Libraries and Cultural Diversity*

Acesta este un proiect de cercetare comună a Bibliotecilor Publice Municipale din Dublin, a Serviciului de Bibliotecă al Consiliului Municipal Waterford, a Serviciului de Bibliotecă Județean Meath și a Chomhairle Leabharlanna.

<http://www.waterfordcity.ie/library/libraryprojects.htm>

## **Italia**

### *Museo diffuso del Mugello, Alto Mugello e Val di Sieve*

Acesta este un mare parteneriat între numeroase instituții publice și private și o rețea de muzee locale mici care acoperă domenii precum arta, arheologia, antropologia și istoria naturală a regiunii.

<http://www.cm-mugello.fi.it/musei/04%20museo%20diffuso.htm>

## **Olanda**

### *Platforma olandeză pentru vârstnicii din Europa/ Nederlands Platform Ouderen en Europa / Netherlands Platform for Older People in Europe*

Memoriile personale ale vârstnicilor, împreună cu fotografiile, obiectele, documentele și peliculele sunt scanate și încărcate tematic și sunt disponibile, cu ajutorul multimedia, pe CD-Rom și pe Internet. Folosește tehnologia commanet.

<http://www.seniorweb.nl/npoe/projecttooneng.asp?ProjectID=16>

## Norvegia

### *Arhiva Digitală / Digitalarkivet (The Digital Archive)*

“Digital Inn” face parte din Arhiva Digitală care permite crearea de conținut nou de către utilizatori (organizații și indivizi). Ea reprezintă un important exemplu de modalități noi de folosire a web-ului pentru publicarea unor seturi de date la nivel național și oferă o abordare interesantă a expozițiilor istorice bazate pe surse din arhivă, fiind astfel noi căi de promovare a arhivelor și a serviciilor lor. <http://digitalarkivet.uib.no/>

## Polonia

### *Culture.pl*

Această pagină web este administrată de Institutul Adam Mickiewicz (AMI), o instituție culturală guvernamentală a cărei misiune este promovarea culturii poloneze în toată lumea. În special, sarcinile statutare ale AMI includ crearea și actualizarea unui sistem integrat de informații referitoare la cultura poloneză și diseminarea acestor informații în limba poloneză și în alte limbi, pe Internet. <http://www.culture.pl/en/culture>

## Rusia

### *Mozaicul Arhival al Culturii Kareliene / Archival Mosaic of Karelian Culture*

Asigură acces gratuit la un catalog adnotat al grupurilor de documente arhivale cu privire la tema culturii Karelian. Proiectul este, de asemenea, disponibil în limba engleză. <http://archives.karelia.ru/nark/projects/mosaic>

### *Arhivele Federației Ruse / Archives of the Russian Federation*

Secțiunea privind “Victoria” conține fotografiile și filme documentare realizate în timpul Marelui Război Patriotic. <http://www.rusarchives.ru>

### *Armenii din Novgorod / Armenia in Novgorod*

Biblioteca Regională de Referințe Universale a început acest proiect pentru a-i familiariza pe oameni cu cultura și istoria armeană și pentru a sprijini distribuția ideilor privind toleranța în regiunea Novgorod.

<http://www.reqlib.natm.ru/reqlib/projects/armenian/task.asp>

### *Proiectul Biblionight / Biblionight project*

Carnavalul-artă “Biblionight” al tineretului de la biblioteca municipală centrală N.A. Nekrasov a creat această pagină web pentru tinerii din Izhevsk. Proiectul are ca obiectiv crearea de oportunități pentru activitatea creativă a tinerilor, crearea unei imagini pozitive asupra tinerilor, asigurarea unui cadru pentru dialogul constructiv cu tinerii și crearea unei rețele de informare. <http://www.biblionight.udm.ru>

### *Cartea Republicii Ciuvașă / The Chuvash Book*

Biblioteca Națională a Republicii Ciuvașe a elaborat și implementat acest proiect pentru a asigura accesul la resursele și evenimentele referitoare la ciuvași și la istoria, limba și cultura lor. [http://lib.chuvashia.ru/chuvash\\_book.phtm](http://lib.chuvashia.ru/chuvash_book.phtm)

*Acțiunea Internațională: Generația Tânără împotriva Amenințării Nucleare / International Action: the Young Generation against the Nuclear Threat*

Biblioteca Municipală Centrală a Novouralsk a elaborat acest proiect. Acesta se desfășoară în Centrele Educaționale și Informaționale ale orașelor implicate în activitățile de producție nucleară (Novouralsk (Russia) și Los-Alamos (USA)) și Biblioteca Municipală Centrală a Novouralsk. Obiectivele proiectului includ: o mai bună cunoaștere de către tineri a problemelor privind pacea, înțelegerea reciprocă și non-violența; crearea deprinderilor pentru evitarea extremismului, naționalismului și xenofobiei; crearea dialogului civil cu scopul de a preveni conflictele sociale și internaționale; favorizarea potențialului creativ și intelectual al copiilor și tinerilor; stimularea prieteniei între copiii și tinerii din diferite țări. <http://www.municipal-library.novotec.ru/>

*Proiect KOMart – itinerarii culturale ale Kareliei / Project KOMart - cultural itineraries of Karelia*

Centrul Cultural al Agenției pentru Muzee din Karelia a elaborat acest proiect pentru stimularea turismului cultural în Karelia, atât la nivel național cât și internațional, pentru a atrage tinerii cetățeni spre sfera culturală cu ajutorul Internetului și pentru crearea unor mecanisme de colaborare între turismul local și instituțiile culturale, mass-media, firmele comerciale și organizațiile publice. <http://www.adit.ru>

## **Slovenia**

*SK Cinema / Cinematografia slovacă*

Sistem Informațional cu privire la Cinematografia Slovacă și Baza de Date a Filmului Slovac – proiect al Institutului Slovac de Film. <http://www.sfd.sfu.sk>

## **Slovenia**

*KAMRA*

Acest portal furnizează un singur punct de acces la conținuturile create de arhive, biblioteci, muzee și alți parteneri de la nivel local, acoperind aria informării comunitare. Portalul va fi inovator prin folosirea unor noi sisteme pentru editarea și descrierea conținutului și asistență pentru solicitările utilizatorilor. Interoperabilitatea se va asigura prin folosirea serviciilor web bazate pe MS Share Point Portal Server. <http://www.kamra.si> (în construcție, disponibil din septembrie 2005).

## **Spania**

*Scriitori locali pe Net / Local writers on the Net*

Ghid online cu privire la autorii din provincia Huelva. Autorii înșiși au contribuit la pagina web cu informații referitoare la activitatea lor, aceasta mai include și informații locale cu privire la cărți și literatură.

[http://www.bibliotecaspublicas.es/huelva/seccont\\_278.htm](http://www.bibliotecaspublicas.es/huelva/seccont_278.htm)

*Câte ceva din istoria noastră: memoria bibliotecii și memoria comunității / A bit of our history: the library memory and memory of the community*

Cititorii mai vechi ai Bibliotecii Publice de Stat din Huelva au furnizat informații referitoare la diferitele sedii pe care le-a avut biblioteca. Pagina web prezintă

fotografii vechi și comunicate de presă, dar și un sumar al înregistrărilor și inventarului arhivelor de bibliotecă.

<http://www.bibliotecaspublicas.es/huelveng/index.htm>

#### *G.I.O. (Genealogía, Informática y Ocio)*

Are ca scop crearea unui rol nou pentru arhive în societatea informațională prin oferirea posibilității pentru cetățeni de a-și depista istoria locală a familiei folosind informațiile computerizate conținute în registrele civile din Torrelavega și în registrele parohiale. Va fi posibilă, de asemenea, extragerea de informații în vederea realizării unor studii demografice. Publicat pe CD-ROM și accesibil printr-un sistem digital localizat la Primărie și în final via Internet.

### **Suedia**

#### *SVAR (Svensk Arkivinformation)*

Se specializează pe cronicile de familie și pe cursurile în genealogie. Asigură facilități de cercetare, produce și distribuie microcarduri și asigură materiale scanate și digitizate pentru clienți. SVAR mai distribuie cărți și alte publicații via Internet.

<http://www.svar.ra.se/>

### **Turcia**

#### *Muzeul și Arhiva Municipală Ahmet Priştina, Izmir / APIKAM - Ahmet Priştina Kent Arşivi ve Müzesi, İzmir / Ahmet Priştina City Archive and Museum, İzmir*

Această instituție, recent înființată, este încă în construcție și are ca obiectiv crearea unei arhive a orașului, accesibilă pe Internet. Un element al acestei arhive va fi istoria orală. Se așteaptă ca localnicii să adauge pe pagina web povestiri, aceștia fiind încurajați să aducă contribuții de istorie orală. <http://www.apikam.org.tr/>

### **Ucraina**

#### *Copiii Ucrainei / Children of Ukraine*

Acest proiect le oferă copiilor ocazia de-a contribui cu povestiri, poezii, desene și imagini la realizarea paginii web. [http://www.chl.kiev.ua/ENG/kids\\_e.htm](http://www.chl.kiev.ua/ENG/kids_e.htm)

#### *Cercetare Genealogică Online / Genealogical Research Online*

Serviciu de arhive accesibil online care le permite cetățenilor să caute informații genealogice, să realizeze arborele genealogic, să studieze istoria locurilor de naștere ale rudelor, să realizeze prezentări video și fotografiile ale locurilor în care rudele lor au locuit și să traducă toate documentele studiate în limba engleză.

<http://www.genealogicaltree.org.ua>

### **Marea Britanie**

#### *Al Doilea Război Mondial – războiul oamenilor al BBC / BBC WW2 People's War*

Acest site este dedicat cuprinderii povestirilor personale cu privire la Al Doilea Război Mondial într-o arhivă care să să dăinuie în timp. Este un proiect bazat doar pe Internet care are ca țintă generația care a trăit în timpul celui de-al doilea război



mondial, permițându-le să învețe noi cunoștințe ICT stimulând un sentiment al istoriei și al identității culturale. <http://www.bbc.co.uk/dna/ww2>

#### *Accesul Comunității la Proiectul de Arhive (CAAP) / Community Access to Archives Project (CAAP)*

Acesta este un proiect pilot coordonat și finanțat de Arhivele Naționale (TNA), în colaborare cu Serviciul de Arhive din West Yorkshire (WYAS), Departamentul de Arhive din Hackney (HAD), Arhivele Naționale ale Scoției (NAS), Consiliul Național cu privire la Arhive (NCA), Biblioteca Națională a Țării Galilor (NLW), Arhivele Publice din Irlanda de Nord (PRONI) și Commanet. Tinde să le creeze participanților un sentiment al mândriei și posesiunii față de comunitate prin implicarea în proiectele de arhivă ale comunității. <http://www.nationalarchives.gov.uk/archives/caap/>

#### *Get a Life*

Acest proiect inovator a fost elaborat de Bibliotecile, Informațiile și Arhivele Dumfries și Galloway în colaborare cu dramaturgul de la Asociația locală de Arte. Găzduit de Intranet-ul Consiliului este un produs online interactiv în care tinerii pot crea propriile lor caractere, pot întâlni alte caractere și pot crea propriile lor povestiri. <http://www.dumgal.gov.uk/lia>

#### *Moving Here*

Aceasta este o bază de date cu fotografii, hărți, obiecte, documente și materiale audio din 30 de arhive, muzee, biblioteci locale și naționale care conțin și ilustrează motivele pentru care oamenii au venit în Anglia în ultimii 200 de ani. <http://www.movinghere.org.uk/> (Pentru a avea o descriere, a se vedea *DigiCULT Thematic Issue 5: Virtual communities and collaboration in the heritage sector. 2004. ISBN 3902448124.* <http://www.digicult.info/pages/Themiss.php>)

#### *SALIDAA (Arhiva Artelor și Literaturii Diasporei Sud-Asiatice) / South Asian Diaspora Literature and Arts Archive*

Această arhivă digitală are ca scop evidențierea bogăției și diversității artei și literaturii contemporane sud-asiatice din Anglia. <http://www.salidaa.org.uk/>

#### *Istoria Comunității din Wiltshire / Wiltshire Community History*

Această pagină web conține informații cu privire la 261 de comunități din Wiltshire, informații adunate de Patrimoniul și Bibliotecile din Wiltshire. Fiecare pagină a comunității va conține, în cele din urmă, informații administrative, informații despre populație, ziare locale, hărți, informații despre biserici și școli, clădiri, autori locali, asociații literare, informații istorice, acces la fotografii vechi, o listă cu cărți și legături către alte pagini web care prezintă interes. <http://www.wiltshire.gov.uk/community>

## **S.U.A**

#### *Imagini cu Popoarele Indiene din Marile Câmpii Nordice / Images of the Indian Peoples of the Northern Great Plains*

Un proiect de colaborare între muzeele și bibliotecile din Montana în a cărei câmpii indienii își descoperă mai mult din propria lor moștenire prin intermediul unei baze de date online care conține imagini tribale din trecut.

<http://libmuse.msu.montana.edu/epubs/nadb/>



*Povestirile din Wisconsin / Wisconsin Stories*

Televiziunea Publică din Wisconsin și Societatea Istorică de Stat din Wisconsin s-au aliat pentru a forma Colecțiile din Wisconsin care combină resursele arhivale ale societății istorice cu expertiza tehnică a companiei de televiziune pentru a crește folosirea informației istorice detaliate în scopuri educaționale și de recreere.  
<http://www.wisconsinstories.org/>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## eGuvernarea și cetățenia

---

### DOMENIU

---

Problemele abordate în acest ghid sunt:

[Integrarea procesului](#)

[Furnizare de servicii](#)

[Interoperabilitate](#)

[Informații comunitare](#)

[Consultare](#)

[Participare activă](#)

[Construirea comunității](#)

[Promovarea accesului la serviciile publice](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

Cetățenia Uniunii Europene, prevăzută în Tratatul de la Roma și mai apoi în cel de la Maastricht [1] este caracterizată de drepturi și obligații și implicare în viața politică. A fost creată o pagină web pentru a furniza oamenilor informații cu privire la drepturile și obligațiile lor [2]. Realitatea este că mulți cetățeni privesc Uniunea Europeană și propriile lor guverne ca pe niște entități economice și politice izolate. O cale de încurajare a cetățeniei active este îmbunătățirea accesului la informații și servicii, iar acesta este unul dintre obiectivele eGuvernării.

Uniunea Europeană definește eGuvernarea ca „*folosirea tehnologiilor informaționale și de comunicații în administrațiile publice, combinată cu schimbarea organizațională și noi abilități pentru îmbunătățirea serviciilor publice și întărirea sprijinului pentru politicile publice*” [3] și declarându-o prioritate a Planului de Acțiune eEurope 2005 [4]. În septembrie 2003, Comisia a adoptat o comunicare cu privire la eGuvernare [5] solicitându-le tuturor administrațiilor să asigure accesul la serviciile publice tuturor cetățenilor prin investirea în abordări multi-program (PC, TV digitală, terminale mobile, puncte de acces pentru public etc.). Recenta extindere a U.E. este o oportunitate de-a extinde eGuvernarea la tot continentul. Erkki Liikanen, fostul comisar european pentru Afaceri și Societate Informațională a subliniat înclinația și angajamentul pentru schimbare a noilor state membre [6] deși participarea la alegerile pentru Parlamentul European a fost neșteptat de mică mai ales în aceste țări.

---

### GHIDURI DE BUNE PRACTICI

[Înapoi la domeniu](#)

Prin competiția pentru libertatea intelectuală și pentru dreptul de acces la informații, instituțiile de moștenire culturală și-au dovedit rolul pe care îl au în stimularea cetățeniei active. Pot face acest lucru la două niveluri:

- ca servicii publice, ele trebuie să furnizeze propriile lor servicii electronic. (De fapt, bibliotecile publice sunt printre 20 de servicii principale analizate în Topul Paginilor Web [Z] și sunt e-serviciul public cu cel mai mare nivel de utilizare online);
- ca servicii de informare, ele pot furniza informații despre și acces la alte servicii locale, naționale și europene ale eGuvernării. Informația este un instrument democratic puternic, dar trebuie organizat și administrat în așa fel încât să nu ne afecteze, iar acest lucru rămâne în sarcina bibliotecilor și arhivelor în special.

Introducerea eGuvernării implică integrarea procesului (schimbări în „biroul din spate”), îmbunătățiri în furnizarea serviciilor (schimbări în „biroul din față”) și interoperabilitate. Pentru muzee, biblioteci și arhive, aceasta înseamnă:

- pentru **integrarea procesului** – depistarea procedurilor lor care pot fi trecute de la faza offline la cea online pentru a obține o funcționare mai rapidă, mai puține duplicații, o mai ușoară măsurare a performanței, economii financiare etc. De exemplu, se poate constata că aceleași informații sunt colectate și depozitate în mai multe locuri, iar împărtășirea informațiilor ar putea face posibilă folosirea acelorași informații în mai multe scopuri;
- pentru îmbunătățiri în **furnizarea serviciilor** – introducerea unor noi metode de accesare a serviciilor de ex. Internet, TV digitală, terminale mobile, puncte de acces pentru public, centre pentru centrale telefonice etc., pentru completarea interacțiunilor față în față din ce în ce mai tradiționale de la birourile de informații. Beneficiile care se doresc a fi aduse sunt cele pe care le doresc clienții – economie de timp, fără așteptare, servicii disponibile 24 de ore pe zi și 7 zile pe săptămână și servicii ușor de folosit și găsit fără să fie nevoie să știi ce instituție sau departament trebuie contactat; [Înapoi la domeniu](#)
- pentru **interoperabilitate** – facilitarea ca sistemele și instituțiile să lucreze împreună în beneficiul utilizatorilor:
  - interoperabilitatea ar putea conduce la facilitarea găsirii, de către utilizatorii interesați de un anumit subiect, a unor informații utile într-o multitudine de muzee, biblioteci și arhive fără să trebuiască să știe exact unde să caute în prealabil;
  - interoperabilitatea poate contribui la realizarea unui guvern unit. Datorită existenței unei interoperabilități între diferite departamente și nivele de guvernare, informațiile și sistemele pot fi împărtășite, iar serviciile pot fi furnizate. După cum a spus și Arvo Ott, Șeful Departamentului de Informatică din Ministerul Estonian al Economiei, „acest lucru va face guvernarea mai eficientă. Nu va mai fi nevoie să alergi în tot orașul la diferite birouri publice. Poți să dai o raită pe web”;
  - la nivel european, Comisia Europeană a anunțat recent versiunea finală a [Cadrului European pentru Interoperabilitate](#) [8], care „furnizează recomandări și definește standardele generice cu privire la aspectele organizaționale, semantice și tehnice ale interoperabilității, oferind un set cuprinzător de principii ale cooperării europene în domeniul eGuvernării”. [Înapoi la domeniu](#)

eGuvernarea este alcătuită din trei elemente: [informare](#), [consultare](#) și [participare activă](#).

**Informarea** poate fi definită ca o relație cu un singur sens în care autoritățile furnizează informații cetățenilor. Tendințele actuale arată că obiectivul informării a crescut mult și că asigurarea sa reprezintă acum un obiectiv comun pentru toate statele Uniunii Europene. Uniunea Europeană furnizează o varietate de informații online, inclusiv prin portaluri cum ar fi [Portalul European pentru Tineret \[9\]](#). Toate statele membre, în parte, furnizează, de asemenea, informații guvernamentale online, dar cantitatea, calitatea și gama de informații furnizate variază [7] și [10].

### **Informații comunitare**

[Înapoi la domeniu](#)

Publicul are nevoie de informații comunitare actuale pentru a fi cetățeni eficienți și responsabili. Informațiile comunitare trebuie să fie relevante pentru toată comunitatea (a se vedea ghidul privind [Incluziunea socială](#)). Acest tip de informații este foarte potrivit pentru digitizare, făcând-o mai ușoară și mai accesibilă.

- Muzeele construiesc o imagine a comunității lor prin artifacturi și expoziții.
- Arhivele conțin registre oficiale și neoficiale și documente de toate tipurile, dar și arhive de fotografii, sunet și video, atât istorice cât și contemporane, care ilustrează și explică dezvoltarea comunității pe care o servesc.
- Bibliotecile publice asigură informații despre varietatea organizațiilor care alcătuiesc societatea civilă.

Digitizarea facilitează **crearea de conținut** de către muzee, biblioteci, arhive și utilizatori cum sunt grupurile comunității, conținut care este folositor ca informație comunitară (a se vedea ghidul privind [Identitatea și coeziunea culturală](#)).

- Muzeele pot crea expoziții virtuale și pot organiza evenimente pe subiecte importante și relevante pentru comunitățile locale.
- Arhivele pot organiza accesul după subiect sau temă, indiferent de format.
- Bibliotecile pot construi baze de date de informații locale în care căutarea să se facă după subiect, loc și după numele organizației. Tipul de informații pot fi:
  - evenimente locale;
  - grupuri locale de voluntariat inclusiv organizații ale diverselor minorități sociale cum sunt persoanele în vârstă, copiii, persoanele care suferă de diferite afecțiuni, organizațiile de caritate, ale rezidenților, cluburi sportive, cei care au diferite pasiuni etc.;
  - grupuri de autoajutorare;
  - minorități sexuale;
  - organizații politice și grupuri de presiune;
  - agenții administrative;
  - reprezentanți politici;
  - școli și colegii, profesori particulari;
  - informații turistice;
  - ziare locale;
  - informații despre administrația locală ex. cine ce face și la care birou;
  - informații de transport ex. programul autobuselor și trenurilor;
  - o listă a firmelor, deși este inutilă duplicarea paginilor auri;
  - legături către alte pagini care conțin informații comunitare din aceeași regiune.

Accesul la informațiile comunitare se poate asigura printr-un **portal** local cu o acoperire mai largă și mai accesibilă a tuturor aspectelor vieții comunității locale. Crearea și susținerea de parteneriate cu organizațiile publice, de voluntariat, private (cum sunt departamentele serviciilor sociale, serviciile de sănătate, colegiile și universitățile, organismele de consultanță pentru cetățeni, organizațiile minorităților etnice, organizațiile din sectorul privat cum sunt companiile IT și de media locale, organizațiile de acordare a subvențiilor) reprezintă un aspect important în crearea și menținerea unui astfel de portal (a se vedea ghidul privind [Cooperarea și parteneriatele](#)). Bibliotecile locale sunt bine situate pentru a crea portaluri de informații comunitare locale și pentru a activa ca mediatori și coordonatori, asigurând menținerea standardelor.

## Consultare

[Înapoi la domeniu](#)

Consultarea este o relație cu sens dublu în care cetățenii oferă un răspuns la aspectele definite de autorități. Acest lucru începe să se contureze dar cu pași mici, iar între statele europene rămân diferențe mari. Centrul Internațional de Teledemocrație ([ITC](#)) [[11](#)], cu sediul la Universitatea Napier din Scoția, caută mijloace de folosire a tehnologiei pentru consultare. A contribuit la elaborarea unui număr de proiecte, majoritatea scoțiene, inclusiv unul pentru guvernul scoțian intitulat „*În ce tip de Scoție dorim să trăim?*” [[12](#)]

## Participare activă

[Înapoi la domeniu](#)

Participarea activă poate fi definită ca un parteneriat în care cetățenii dau formă opțiunilor de politică, dar în care autorităților le revine responsabilitatea deciziilor finale. Sunt rare eforturile de a-i angaja pe cetățeni în elaborarea politicii, iar exemplele sunt reduse la câteva țări cum ar fi Estonia (a se vedea [Legături](#)). Centrul Internațional de Teledemocrație caută, de asemenea, mijloace de folosire a tehnologiei pentru stimularea participării. A lucrat la o serie de proiecte inclusiv la proiectul finanțat de CE, [AVANTI](#) (Acces Îmbunătățit la Noile Tehnologii și Servicii de pe Internet) (a se vedea [Legături](#)), care a folosit transformări digitale de prototip (a se vedea ghidul privind [Personalizarea](#)) pentru a crește gradul de acceptare de către cetățeni a serviciilor de eGuvernare. Guvernul scoțian a folosit, de asemenea, un personaj uman animat, [SEONAIID](#), pentru a-i implica pe tineri în problemele actuale (a se vedea [Legături](#)).

Un alt aspect al participării pe care autoritățile îl încurajează este e-tranzacția. Oamenii completează formulare, fac plăți etc. electronic. Tipul de tranzacții pe care oamenii pot să le facă online sunt:

- depunerea actelor pentru pașaport;
- înregistrarea pentru a vota;
- obținerea licenței pentru un vehicul;
- rezervarea unui test pentru permisul de conducere;
- cumpărarea unei licențe TV;
- completarea unei declarații de impozit;
- înscrierea pentru subvenții;
- plata unor taxe.

Muzeele, bibliotecile și arhivele îi pot ajuta pe oameni să se familiarizeze cu tranzacțiile online și să aibă o mai mare încredere în acest proces prin introducerea propriilor lor e-tranzacții. Multe arhive, de exemplu, le permit deja cetățenilor să solicite online copii ale documentelor genealogice, iar multe biblioteci fac posibilă consultarea de cataloage, solicitarea și prelungirea cărților, etc. de către utilizatori, de acasă sau de la serviciu, mulți utilizatori găsind acest lucru extrem de convenabil.

**Personalizarea** poate adăuga valoare serviciilor de eGuvernare (a se vedea ghidul privind [Personalizarea](#)). De exemplu:

- informațiile din surse diferite pot fi adunate și prezentate într-un pachet pentru a satisface nevoile utilizatorilor;
- departamentele autorităților centrale și locale pot pune la dispoziție informații personale (cu respectarea legislației de protejare a informațiilor) în așa fel încât să nu fie nevoie să dea aceleași informații unor oameni diferiți, de mai multe ori și pentru a le permite să le expedieze după nume;
- completarea formularelor ar putea fi simplificată dacă anumite secțiuni standard, cum sunt cele referitoare la nume și adresă, ar putea fi completate automat folosind informațiile stocate;
- oamenii ar putea aduna, într-un singur loc, legăturile către serviciile pe care le folosesc regulat, împreună cu informațiile personale relevante pentru acele servicii cum sunt numerele de referință etc. (un fel de „AutoritateaMea” sau „AutoritateaMeaLocală” similar cu „MuzeulMeu” sau „ÎnvățareaMea”);
- ei ar putea să se înscrie pentru primirea de înștiințări sau reamintiri cu privire la tranzacții sau pentru a li se trimite informații actualizate.

### **Construirea comunității**

[Înapoi la domeniu](#)

Construirea comunității joacă un rol important în încurajarea cetățeniei active (a se vedea ghidul privind [Identitatea și coeziunea culturală](#)). Când oamenii se întâlnesc cu alți oameni care au aceleași interese, identități și istorii, acest lucru îi poate face să se simtă incluși și le poate da încredere pentru a participa în societate și pentru a deveni cetățeni activi.

### **Promovarea accesului la serviciile publice**

[Înapoi la domeniu](#)

Muzeele, arhivele și bibliotecile locale pot supraveghea promovarea accesului la serviciile publice prin:

- sublinierea rolului pozitiv pe care ele îl pot juca în furnizarea serviciilor de eGuvernare. Prin alinierea la agendele de eGuvernare care pot atrage noi surse de finanțare;
- folosirea experienței în apropierea față de utilizatori pentru a se asigura că proiectele de eGuvernare iau în considerare nevoile oamenilor;
- demonstrarea faptului că noile modalități de interacționare cu autoritățile sunt eficiente și determină schimbări, pentru ca oamenii să nu-și piardă interesul.

Muzeele, bibliotecile și arhivele au fiecare moduri unice în care contribuie la creșterea participării la eGuvernare, de exemplu:

- Muzeele nu mai sunt locuri cu expoziții statice. Când organizează expoziții de stimulare a gândirii, ei pot favoriza discuțiile atât în interiorul muzeului cât și în afara lor, prin media. Astfel, ele pot implica comunitatea, și inclusiv acele segmente care nu sunt atrase în mod tradițional de muzee. Pagina web a

[Inițiativei de Animare a Democrației](#) [13] conține numeroase exemple de căi inovatoare prin care muzeele au contribuit la construirea comunității și la democrație, de la expoziții în serie la spectacole de film și prelegeri, la organizarea unor grupuri informale de discuții în cafenele.

- Arhivele joacă un rol important și unic în asigurarea accesului oamenilor la deciziile care se iau în numele lor. Registrele de arhivă sunt esențiale pentru înțelegerea proceselor de luare a deciziilor și de guvernare. Acest rol a devenit extrem de important pentru viața publică pe măsură ce s-au creat noi responsabilități pentru îngrijirea arhivelor și a registrelor actuale. Legislația privind libertatea de informare și protejarea informațiilor, nevoia de administrare a registrelor electronice și controlul din ce în ce mai mare a media asupra autorităților au adus schimbări proaspete. Interesul crescând pentru istoria familiei și cea locală a dus la creșterea interesului pentru arhive din partea unor grupuri anterior excluse social.
- Bibliotecile publice au fost, încă de la începuturi, instituții cheie pentru participarea civică din mai multe motive, dar în special pentru că ele pot reprezenta fața publică a autorităților locale. Ele sunt câteodată singurele clădiri civice din comunitățile locale, în special în zonele rurale, și au deseori un program de lucru cu publicul mai apropiat nevoilor utilizatorilor decât îl au birourile autorităților, făcând astfel serviciile disponibile în afara programului de lucru normal. Ele pot oferi spații de întâlnire a oamenilor cu consilierii locali și membri ai parlamentului, și pot asigura un spațiu în care organizațiile să-și organizeze propriile lor evenimente, oferind acces la calculatoare, fotocopiere, facilități de protocol. Pe lângă acestea, ele au fost identificate, într-un sondaj recent al Comisiei Europene, ca fiind cel mai des accesat serviciu local de eGuvernare [8]. Ele pot realiza acest lucru prin, de exemplu:
  - o poziție strategică în comunitățile locale (în biblioteci, biblioteci mobile, chioșcuri etc.) în vederea servirii ca puncte de acces pentru eGuvernare prin asigurarea accesului și asistenței în Internet, prin asigurarea accesului tuturor la acestea, în special a celor din zonele rurale și din regiunile dezavantajate;
  - asigurarea de pregătire și asistență, direct sau on-line, pentru public, organizații și pentru personalul din sectorul public în vederea folosirii tehnologiei și Internet-ului etc.;
  - asigurarea unor canale de comunicații pentru oameni (de ex. prin e-mail, conferințe video, linii de chat) în vederea contactării de către aceștia a reprezentanților autorităților etc.;
  - asigurarea de adrese de e-mail pentru personalul autorităților locale;
  - asigurarea unei platforme a altor departamente ale autorităților locale pentru a pune informația pe web;
  - activarea ca puncte de acces pentru inițiativele ICT ale autorităților naționale;
  - asigurarea unei platforme online pentru grupuri de discuții și de știri;
  - asigurarea facilităților pentru e-tranzacții – de ex. pentru a plăti facturi, a face programări, a completa formulare, a face rezervări la evenimente, camere, transport etc.;
  - asigurarea accesului virtual astfel încât oamenii să aibă acces la informații și servicii de la domiciliul lor sau de la serviciu etc.;



- asigurarea de canale eficiente de furnizare de ex. banda largă și rețele optice;
- reprezentanți în organismele locale de luare a deciziilor care se ocupă de acest aspect;
- cunoașterea aspectelor legale cum ar fi protejarea și confidențialitatea asupra informațiilor, libertatea de informare;
- sprijinirea autorităților locale în instalarea unor sisteme interactive și interoperabile de eGuvernare.

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

În martie 2004, Comisia a adoptat o comunicare intitulată *Să facem cetățenia funcțională: stimularea culturii și diversității europene prin programe pentru tineret, cultură, audiovizual și participare civică* [14] în care se recunoaște faptul că recente și viitoarele extinderi ale Uniunii Europene, împreună cu schimbările demografice și fluxurile imigraționiste, determină crearea unei oportunități pentru ca cetățenii Europei să poată experimenta un sentiment al apartenenței la Uniune și să se poată identifica cu ea. Muzeele, bibliotecile și arhivele vor trebui să contribuie la realizarea acestui deziderat.

Oamenii iau deja parte la discuții cu privire la paginile web ale programelor de televiziune sau radio, își votează favoritul din spectacolele TV, participă la concursuri de întrebări online, folosesc tehnologia pentru a face teste de perspicacitate și teoretice ca parte a testului lor pentru permisul de conducere etc. Ei interacționează electronic cu muzeele, bibliotecile și arhivele (consultând cataloage de bibliotecă online, rezervând cărți și prelungind, de acasă, termenul de împrumut, rezervând bilete pentru expoziții, cumpărând bunuri de la magazinele de cadouri ale muzeului, comandând fotografii de la arhive etc.). Familiaritatea cu aceste tipuri de activități ar trebui să ajute la îmbunătățirea participării la eGuvernare. Utilitatea, informalitatea, anonimitatea (acolo unde este cazul), viteza și adaptabilitatea persoanelor cu dizabilități, ar trebui să atragă oameni care nu au mai participat înainte la o dezbatere referitoare la problemele locale sau naționale.

Votul prin poștă determină, în general, o participare mare, deci e-votarea poate încuraja mai mulți oameni să voteze. Oferă posibilitatea de-a alege unde și când să votezi, și face posibilă o mai rapidă și mai transparentă numărătoare a voturilor.

eGuvernanța ar trebui să permită oamenilor o mai ușoară cunoaștere a problemelor locale (de exemplu prin accesul la întâlnirile consiliului), dar și să ia parte la luarea deciziilor prin consultare și supunere la vot, forumuri de discuție, comisii ale cetățenilor etc. și să desfășoare, electronic, anumite tranzacții cu autoritățile.

U.E. a fixat obiective de atins de către toate serviciile publice și anume de a avea conexiuni pe bandă largă, iar acest lucru le va permite muzeelor, bibliotecilor și arhivelor să furnizeze propriile lor servicii electronice și întrucât banda largă este disponibilă mai multor cetățeni, propriile lor servicii vor putea fi furnizate la mai mulți oameni.



Pe măsură ce eGuvernarea devine din ce în ce mai răspândită, persoanele fără acces personal la Internet vor trebui să fie aproape de punctele de acces pentru public la Internet pe bandă largă sau cu conexiuni optice. Acestea pot fi în muzee, biblioteci și arhive care în majoritatea țărilor au un număr mare de sedii și servicii mobile.

Pentru mulți, accesul via Internet nu poate fi posibil din mai multe motive inclusiv din cauza preferințelor personale. Vor fi necesare alte canale de furnizare cum sunt TV interactiv. Foarte puțini oameni nu au acces la TV, iar TV digital îl înlocuiește pe cel analog. Muzeele, bibliotecile și arhivele vor trebui să exploreze folosind o varietate de platforme.

Noile tehnologii pot fi folosite pentru a crește valoarea serviciilor tradiționale și pot permite furnizarea unor servicii complet noi. Muzeele, bibliotecile și arhivele ar trebui să profite de oportunitățile de experimentare și participare la proiectele de cercetare.

Pentru a fi folosite, serviciile trebuie să ofere siguranță și să aibă credibilitate în fața publicului. Muzeele, bibliotecile și arhivele sunt folosite de un mare procent al populației din majoritatea țărilor și sunt privite, în general, ca fiind de încredere. Prin coordonarea, electronic, a propriilor lor tranzacții, ele pot familiariza mulți oameni cu e-serviciile, pot demonstra beneficiile acestora și pot contribui la sporirea încrederii.

Pe viitor, oamenii așteaptă ca accesul online să fie personalizat și organizat conform solicitărilor, mai degrabă decât conform structurilor de furnizare a serviciilor. Autoritățile locale conduc muzeele, bibliotecile și arhivele și pot răspunde la această agendă prin asistarea în dezvoltarea sistemelor pentru acces personalizat și la furnizarea eGuvernării.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

[1] Tratatul de la Maastricht <http://www.eurotreaties.com/maastrichttext.html>

[2] Dialog cu Cetățenii [http://europa.eu.int/citizensrights/index\\_en.cfm](http://europa.eu.int/citizensrights/index_en.cfm)

[3] Despre eGuvernare  
[http://europa.eu.int/information\\_society/programmes/egov\\_rd/about\\_us/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/programmes/egov_rd/about_us/index_en.htm)

[4] Planul de Acțiune eEurope 2005  
[http://europa.eu.int/information\\_society/eeurope/2005/all\\_about/action\\_plan/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/eeurope/2005/all_about/action_plan/index_en.htm)

[5] Rolul eGuvernării pentru Viitorul Europei  
[http://europa.eu.int/information\\_society/eeurope/2005/all\\_about/egovernment/communication/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/eeurope/2005/all_about/egovernment/communication/index_en.htm)

[6] Noile state membre, campioni viitori ai e-guvernării?  
[http://europa.eu.int/ida/jsps/documents/dsp\\_showPrinterDocument.jsp?docID=3193&lg=en](http://europa.eu.int/ida/jsps/documents/dsp_showPrinterDocument.jsp?docID=3193&lg=en)

[7] Raport asupra calității și folosirii e-serviciilor publice în Europa. Topul Paginilor Wev, noiembrie 2003 <http://www.topoftheweb.net/en/>

[8] Cadrul European de Interoperabilitate pentru Serviciile Pan-europene de eGuvernare. Versiunea 1.0 noiembrie 2004  
<http://europa.eu.int/ida/servlets/Doc?id=18101>

[9] Portalul European al Tineretului [http://www.europa.eu.int/youth/index\\_en.html](http://www.europa.eu.int/youth/index_en.html)

[10] Note informative asupra eGuvernării – eServicii pentru cetățeni [după țară]  
<http://europa.eu.int/ida/en/chapter/422>

[11] Centrul Internațional pentru Teledemocrație <http://www.e-consultant.org.uk/>

[12] În ce tip de Scoție dorim să trăim? <http://e-consultant.org.uk/sustainability/>

[13] Inițiativa de Animare a Democrației  
<http://www.americansforthearts.org/AnimatingDemocracy/>

[14] Să facem cetățenia funcționabilă: stimularea culturii și diversității europene prin programe pentru tineret, cultură, audiovizual și participare civică.  
[http://europa.eu.int/comm/dgs/education\\_culture/comcitizen\\_en.pdf](http://europa.eu.int/comm/dgs/education_culture/comcitizen_en.pdf)

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

### Europa

*AVANTI / Acces cu Valoare Adăugată la Noi Tehnologii și servicii pe Internet / Added Value Access to New Technologies and services on the Internet*

Acest proiect a folosit prototipuri avansate de transformare pentru a promova serviciile eGuvernare către populație, ținând, în particular, "cei excluși digital". Transformările reprezentau caractere animate create cu scopul de a îndruma o persoană în serviciile și tranzacțiile online. Patru mari autorități din Europa au fost implicate: London Borough of Lewisham (Anglia), Kista Borough / Orașul Stockholm (Suedia), Consiliul Orașului Edinburgh (Scoția) și Consiliul Orașului Ventspils (Letonia). Proiectul Edinburgh a avut de a face cu servicii de bibliotecă.  
<http://www.avantiproject.org/>

*Cadrul de Interoperabilitate Europeană pentru Servicii eGuvernare Pan-Europene / European Interoperability Framework for Pan-European eGovernment Services Comunitățile Europene, 2004*

Un document foarte important și relevant. Cadrul de Interoperabilitate Europeană final – noiembrie 2004. Furnizează recomandări și definește generic standarde cu privire la aspectele de organizare, semantice și tehnice ale interoperabilității, și oferă un set comprehensive de principii pentru cooperarea Europeană în eGuvernare.  
<http://europa.eu.int/ida/servlets/Doc?id=18101>

### Republica Cehă

*Portál Veřejné Správy České Republiky*

Portalul guvernului ceh. <http://portal.gov.cz/wps/portal>

*Společná česko-slovenská digitální parlamentní knihovna*

Biblioteca Parlamentului – proiect al Bibliotecii Digitale Parlamentare Comune a Cehei și Slovaciei. <http://www.psp.cz/eknih>

*Usti nad Orlici city library*

Site web cu informații locale. <http://www.knihovna-uo.cz/knihovna.html>

## **Estonia**

*Esileht*

Un portal de eGuvernare care furnizează o singură prezentare a mai multor servicii guvernamentale aflate deja online, și a tuturor serviciilor noi care au fost dezvoltate. Informațiile sale au fost extinse pentru a facilita accesul la sute de site-uri web și servicii naționale și municipale. <http://www.eesti.ee/est>

*Täna Otsustan Mina*

Un site web de e-democracy numit TOM (Täna Otsustan Mina, sau "Astăzi, decid") a rulat pentru câțiva ani, oferind posibilitatea cetățenilor să comenteze asupra proiectelor de hotărâri și să își împărtășească ideile pentru legislație.

<http://tom.riik.ee/>

## **Grecia**

*Ministerul de Finanțe și al Economiei / Ministry of Economy and Finance*

Site-ul oficial al Secretariatului General de Sisteme de Informare al Ministerului de Finanțe și al Economiei. Oferă informații utile despre serviciile electronice oferite cetățenilor și entităților colective, și facilitează comunicarea online a taxelor, înregistrării autoturismelor, etc.

<http://www.e-oikonomia.gr/>

## **Irlanda**

*Biblioteci Publice să asiste la furnizarea de Servicii eGuvernare / Public Libraries to assist in the delivery of e-Government Services*

Bibliotecile Publice ale orașului Dublin desfășoară un proiect de Cercetare și dezvoltare (noiembrie 2004 – octombrie 2005) îndreptat spre dezvoltarea unor mijloace pentru asistarea informațiilor furnizate de serviciile eGuvernare prin intermediul bibliotecilor publice irlandeze.

[http://www.iol.ie/dublincitylibrary/projects\\_egovernment.htm](http://www.iol.ie/dublincitylibrary/projects_egovernment.htm)

## **Italia**

*Iperbole, Bologna*

Iperbole, Rețeaua Civică a Bolognei, utilizează Internet-ul pentru a dezvolta teledemocrația, transparența în democrație, dreptul la informare, interacțiunea cu

cetățenii și participarea la luarea deciziilor. Bibliotecile funcționează ca puncte de acces la Iperbole. <http://www.comune.bologna.it/>

*Rețeaua Locală a Comuni Ravenna și Provinci / Racine Rete civica dei Comuni e della provincia di Ravenna / Local network of Ravenna comuni and Provinci*

Rețeaua, creată în 1995, a dezvoltat o integrare completă a tuturor serviciilor publice de informare din domeniu, și oferă își oferă serviciile către SME. Rețeaua a integrat ambele rețele de muzee și biblioteci.

<http://www.racine.ra.it/>

<http://opac.provincia.ra.it/h3/h3/ase>

<http://dev.racine.ra.it/sistemamusei/chisiam.htm>

## **Luxembourg**

*eLuxembourg*

Lansat de biblioteca națională în 2001.

<http://www.eluxembourg.lu/>

## **Polonia**

*Asociația "Orașe pe Internet", Tarnów, Polonia / "Cities on Internet" Association, Tarnów, Poland*

Misiunea principală a acestei organizații este aceea de a sprijini administrația publică, atât cea centrală cât și cea locală, în procesul de transformare către soluțiile moderne ale eGuvernării. Asociația "Orașe pe Internet" cooperează cu ELANET, ERIS@ și Telecities. <http://www.smwi.pl/Ang/index.php>

*Poarta Poloniei / Poland's Gate*

Acest proiect este o parte a strategiei Ministerului Științei și Informării pentru o platformă pentru serviciile guvernamentale. <http://www.informatyzacja.gov.pl>

## **Slovenia**

*Portalul de Stat al Republicii Slovenia / Državni portal Republike Slovenije / State Portal of the Republic of Slovenia*

Acest portal oferă un singur punct de acces la mai multe servicii guvernamentale online. Oferă posibilitatea cetățenilor de a completa diferite formulare și să facă tranzacții cum ar fi înmatricularea unui autoturism, returnarea unei taxe, cererea pentru un pașaport, etc. Furnizează de asemenea un acces prietenos persoanelor cu dizabilități de vedere, și acces special pentru telefoanele mobile care dețin sistemul WAP.

<http://euprava.gov.si/e-uprava/euprava.euprava>

## **Spania**

*TeleCities: Rețeaua Cetățenească Locală Gijón / Local Citizen Network of Gijón*

Inclusă într-o organizație formată din mai mult de 120 de orașe care promovează NTIC (Tehnologii de Informare și Comunicare). Scopul principal al acesteia este de a dezvolta "e-Cetățenia pentru toți" la nivel local. Un număr mare de cetățeni ai

orașului Gijón au carduri pentru cetățeni care le permit să utilizeze multe servicii municipale, inclusive rețeaua bibliotecii locale. Tot orașul este cablat cu fibre optice.  
<http://www.bcn.es/telecities> ; <http://www.ayto-gijon.es>

## **Turcia**

*e-Türkiye / e-Turkey*

Portal care include legături către site-uri web cu legislație turcească, baza de date a departamentelor guvernului, noutăți despre proiectele de pe e-Turkey, etc.

<http://www.turkiye.gov.tr/>

## **Marea Britanie**

*Centrul de Cetățenie Activă / Active Citizenship Centre*

Creat de Oficiul UK pentru a promova cercetarea care demonstrează valoarea reînnoirii civile și să informeze politicile în acest domeniu. Site-ul web conține multe informații utile despre beneficiile unei cetățenii active față de comunitate, și să urmărească prezentarea celor mai bune practice în acest domeniu.

<http://www.active-citizen.org.uk/>

*SEONAID / Distribuitor Scoțian Executiv de Informații și Știri Online / Scottish Executive Online News and Information Distributor*

O transformare folosită de Executivul Scoțian în cadrul unui experiment (acum încheiat) pentru a ajuta la motivarea unei audiențe mai tinere, dar mai e-sofisticate, de a învăța mai multe despre activitățile Guvernului. A fost creat în parteneriat cu Grupul de Animație Digitală (DAG) (<http://www.digital-animations.com/>)

<http://www.scotland.gov.uk/News/News-Extras/44>

(Pentru mai multe informații asupra acestui experiment, a se vedea de asemenea *Tehnologii noi apărute pentru sectorul patrimoniului cultural și științific*. Raportul 2 DigiCult de Supraveghere a Tehnologiei. Comisa Europeană, 2004. ISBN 92-894-5276-5. pp.75-78. <http://www.digicult.info/pages/techwatch.php>)

## **SUA**

*Serviciul de Localizare a Informațiilor Guvernului (GILS) / Government Information Locator Service (GILS)*

Câteva biblioteci publice, incluzând Biblioteca Publică din Washington, au realizat un serviciu GILS pentru a furniza acces mai ușor și mai util către informațiile guvernamentale ale statelor proprii. Proiectul a dezvoltat standarde pentru interoperabilitate, ușurința folosirii limbajului și utilizarea inovativă a tehnologiei.

<http://find-it.wa.gov/>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Învățământul (formal și informal)

---

### DOMENIU

---

Acest ghid urmărește învățarea permanentă, și acoperă :

Copii și școli

- Servicii online pentru copii

Adulți

- Aptitudini de bază și competențe cheie

- Alfabetizarea digitală

- Aptitudini în legătură cu ocuparea unui loc de muncă

Acreditarea

Impactul

e-Învățare

- Medii de învățare virtuală

- Medii de învățare dirijată

- Televiziune interactivă

- Învățământ mobil

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

Învățarea permanentă reprezintă "toate activitățile de învățare realizate pe parcursul vieții, cu scopul îmbunătățirii cunoștințelor, aptitudinilor și competențelor, din perspectivă personală, civică, socială și/sau de angajare". [1] Poate să implice sau nu o calificare formală. Începe de la grădiniță și durează până după pensionare, de la învățământul formal din școli și universități, prin perfecționarea vocațională de la locul de muncă, la învățământul informal ca părinți deprinzând aptitudini de ICT (Tehnologia de Informare și Comunicare) pentru copii lor, și incluzând, "edutainment" cum ar fi vizionarea programelor TV și vizitarea muzeelor.

Educarea nu se limitează doar la instituții cum sunt școlile sau colegiile. Noile tehnologii pot oferi tuturor membrilor societății ocazia de a combina educarea la nevoile și circumstanțele lor specifice. De exemplu, domiciliul devine un mediu din ce în ce mai important pentru învățare pentru mulți oameni, incluzând grupurile dezavantajate cum sunt șomerii, oamenii cu nevoi speciale și aceia din zone izolate.

Uniunea Europeană se dedică învățământului permanent, fiind o parte integrantă a scopului acesteia de a face din Europa economia cea mai competitivă și mai dinamică din lume bazată pe cunoaștere. [2] În iulie 2004 a publicat "Un program integrat de acțiune pentru Învățământul Permanent"[3], și a pus la punct portalul [PLOTEUS](#) (Portalul despre Oportunitățile de Învățare în toată Europa) și [Cetățeanul care învață](#) pentru a furniza informații. [4] Multe guverne naționale au politici și ținte de

educare, de exemplu pe învățarea aptitudinilor de bază și a limbilor străine pentru toți cetățenii.

Multe muzee, biblioteci și arhive sunt instituții proactive de educare, folosind din depozitele lor materiale de educare în beneficiul utilizatorilor lor. Oricum, toate instituțiile de moștenire culturală trebuie să acționeze ca factori ai schimbării pentru a răspunde politicilor și dezvoltărilor educaționale. Acestea includ:

- Țintele naționale și ale UE deja menționate;
- Agende guvernamentale care se înmulțesc (de exemplu, educația nu mai este doar responsabilitatea departamentelor de educație, a școlilor și colegiilor ; prevenția crimei nu intră doar sub jurisdicția poliției) ;
- Dezvoltări tehnologice care fac posibilă furnizarea educației printr-o diversificată rețea de instrumente interactive și mobile;
- Apariția unei generații de studenți/elevi și profesori care așteaptă ca învățământul să includă și tehnologia într-un mod interactiv și atractiv;
- Dispariția multor industrii tradiționale și creșterea numărului de industrii noi bazate pe cunoștințe, tehnologii care necesită noi aptitudini;
- Necesitatea ca toți cetățenii activi să fie alfabetizați digital;
- Extinderea UE și deschiderea piețelor de muncă în afara granițelor naționale, cresc necesitatea aptitudinilor pentru limbile străine (a se vedea ghidul despre [Multiligvism](#));
- Creșterea migrației și a cererilor de azil, cresc nevoile de cunoștințe despre culturile lumii (a se vedea ghidul despre [Identitatea și coeziunea culturală](#)).

---

## GHIDURI DE BUNE PRACTICI

[Înapoi la domeniu](#)

Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să introducă în politicile lor o cultură a educației. Transformându-se în "instituții de educare", ceea ce implică încurajarea și facilitarea educării și dezvoltării abilităților personalului (a se vedea ghidul despre [Personal](#)), va avea impact asupra furnizării serviciilor către utilizatorii finali. O politică de educare ar include :

- Furnizarea de oportunități efective de educare (prin consultarea profesorilor, studenților și angajaților din societate, și prin încheierea de parteneriate cu școli, colegii, etc.) ;
- Crearea unui ambient care să conducă către activități de învățare (prin furnizarea de facilități de studiu, spații de educare, ajutor pentru cei ce învață din partea personalului, echipamente IT, etc.) ;
- Să fie receptive față de inițiativele politice ce țin de educație, incluzând aplicarea de cereri de finanțare ;
- Promovarea instituției ca spațiu de educare ;
- Evaluarea impactului de educare prin toate serviciile furnizate.

Pentru un cadru mai detaliat despre cum se poate ajunge instituție de educare, în cel mai larg sens, a se vedea *Inspirarea Tuturor către Educare*. [5]

### Copii și școli

[Înapoi la domeniu](#)

Muzeele, biblioteci și arhivele pot contribui la dezvoltarea intelectuală, emoțională, socială, lingvistică și motorie a copilului, să îi ajute să își însușească un simț estetic, să dezvolte un interes pentru literatură, știință și arte și să stimuleze creativitatea.



Raportul *Ce ai învățat astăzi la muzeu?* arată că "prin plăcerea, ocupația și curiozitatea pe care elevii o resimt în timpul vizitei lor la muzeu, sunt inspirați să învețe mai mult, să își extindă aspirațiile și să se simtă mai siguri pe ei înșiși ca educați". [6]"

*Inspirând Copiii : Impactul Provocării de a lectura pe perioada verii* (activitate desfășurată în fiecare an în bibliotecile publice din UK) pune în evidență faptul că, copiilor le place să citească și vor să citească mai mult, fapt care determină lărgirea orizonturilor lor și le oferă siguranță în ei înșiși. [7]

*Creșterea standardelor educaționale în școli și mai departe* conține câteva exemple de copii care utilizează și învață din arhive. [8]

Proiecte pe domenii conjuncte cum este [CHIMER](#) arată cum copiilor creativi li se pot furniza resurse și instrumente. [9]

În multe cazuri muzeele, bibliotecile publice și arhivele au relații privilegiate cu autoritățile locale din învățământ, relații care prezintă o oportunitate de a lărgi rolul pe care îl au în sprijinirea curriculei școlare. Adesea aceștia au departamente de educație care furnizează servicii cum sunt:

- Împrumutul de cărți, obiecte și copii ale documentelor, etc. către școli pentru lucrări de proiecte;
- Cluburi pentru temele de acasă;
- O încăpere de învățare, sau măcar un mic areal, unde clase sau grupuri de copii se pot implica în activități cum ar fi mânăuirea obiectelor, crearea de modele, gătit, costumarea pentru a "trăi viața" unor persoane din diferite timpuri sau locuri, și să folosească tehnologia pentru a face cercetări pe plan local;
- Un mediu în rețea online de educație ce se adresează copiilor, profesorilor, părinților accesibil în școli, la domiciliu, în cluburi, etc.;
- Site-uri web care prin link-uri speciale să îi ajute la teme pe copiii din zonele greu accesibile;
- Pachete speciale de învățare online și directoare de resurse care să sprijine curricula națională și locală;
- Sprijin pentru copii care învață acasă, fie din proprie inițiativă, fie din necesitate, care altcumva s-ar simți izolați. [10]

Sprijin pentru educarea copiilor poate fi obținut și prin metode mai puțin formale, prin:

- Furnizarea de locuri de întâlnire sigure. "Sigur" trebuie extins la serviciile online (a se vedea mai jos);
- Furnizarea de oportunități pentru petrecerea în comun a timpului între copii și adulți implicând, de exemplu, calculatoare, jocuri, povestiri, expoziții, filme, muzică și alte activități culturale care cresc potențialul pentru o utilizare constructivă a timpului liber;
- Furnizarea de servicii atractive pentru grupurile de clienți asociate cu copii, cum sunt părinții, bunicii, îngrijitori/bone, profesori, supraveghetori și conducători ai grupurilor de joacă;
- Asigurarea unui program accesibil familiei;

- Organizarea de expoziții interactive care sunt în special atractive pentru copii;
- Organizarea de activități pe timpul vacanței pentru a asigura de faptul că abilitățile nu se vor pierde pe perioada de vacanță.

### **Servicii online pentru copii**

[Înapoi la domeniu](#)

Copiii le place să utilizeze ICT după cum o arată popularitatea jocurilor pe calculator. Dacă se folosește ICT în procesul de predare atunci s-ar putea ca aceștia să fie mai interesați și angajați, în special atunci când sistemul este interactiv și/sau le permite să fie creativi. Arhiva Națională a UK *Învățând după grafic*, o resursă online de predare și învățare, este foarte populară atât printre profesori cât și printre elevi. [11]

Rezervele de servicii Internet pentru copii necesită oricum decizii ce trebuie luate cu privire la filtrarea, și dacă accesul la servicii, cum ar fi liniile de chat, ar trebui permise. Trebuie luate în calcul filtrarea software-ului și/sau luarea în considerare a utilizării acceptabile a politicilor care cer părinților sau supervizorilor să-și dea acceptul înainte ca Internetul să fie accesat de copii. Filtrarea sau blocarea sunt procese de a preveni accesul pe site-uri. Pentru informații asupra inițiativelor europene despre filtrare, în particular filtrarea în diferite limbi, a se vedea Net Protect, sprijinit de Planul de Acțiune pentru un Internet European mai Sigur. [12]

În unele aspecte legale utilizarea publicată a filtrării software-ului poate crea un contract cu utilizatorii care, în special copii, nu vor fi expuși la materiale dăunătoare sau ofensive de pe Internet. Nimeni nu poate garanta acest lucru și utilizatorii care lucrează pe terminale care au instalate un astfel de software trebuie avertizați asupra deficiențelor acestuia. Pe de altă parte, unele jurisdicții din Europa, cum sunt cele din SUA, nu permit cenzurarea Internet-ului. Politici de Utilizare Acceptabilă (AUP) sunt o modalitate de a îndrepta aceste probleme : astfel de politici trebuie facute cunoscute atât personalului cât și publicului și trebuie să fie alinate oricărui politici naționale ca și acelea realizate de asociații de biblioteci naționale. În unele situații, acceptarea formală a AUP-urilor este condiția de a fi membru a unei instituții sau de a utiliza facilitățile acestei. (A se vedea lucrarea lui Earl: *Politici de Utilizare Acceptabilă a Internet-ului*. [13])

### **Adulți**

[Înapoi la domeniu](#)

Educația pentru adulți poate fi formală sau informală. Educația formală conduce către o calificare și are loc, de obicei, în colegii și universități, dar nu poate lua forma învățământului la distanță în legătură cu un colegiu sau o universitate. Instituțiile culturale lucrează, de obicei, cu instituții de învățământ pentru a sprijini învățarea formală prin :

- Furnizarea locurilor de studiu cu cărți și echipamente IST pentru cei înscriși la învățământul la distanță ;
- Punerea colecțiilor la dispoziție în scopul cercetării ;
- Intrarea în legătură cu profesorii pentru a furniza la timp suporturile de curs necesare;
- Activități de consultanță, cum ar fi furnizarea de personal expert care să ofere ajutor studenților;
- Conținut care să contribuie la crearea unor "obiecte de studiu" și Medii de Invățare Virtuală (a se vedea [e-Învățare](#) de mai jos).

Oricum, muzeele, bibliotecile și arhivele sunt mai des asociate învățământului informal. Aceasta începe, de obicei, cu cineva care urmărește un interes. Instituțiile culturale dețin resurse care incită curiozitatea, stimulează discuțiile și inspiră creativitatea. Acestea pot satisface nevoile mai multor tipuri de studenți. Idei de servicii și activități care pot stimula învățarea pot include :

- Ateliere de teatru, actorie și dans ;
- Cursuri scurte ;
- Dezvoltarea aptitudinilor de lectură prin împrumutul de cărți, grupuri de lectură, prezentare de autori și furnizarea de literatură pentru cei care încep să citească ;
- Scheme de furnizare a cărților pentru minoritățile etnice care din motive culturale sau sociale nu pot vizita foarte des biblioteca ;
- Terapie prin amintiri pentru cei în vârstă, incluzând și împrumutul pentru grupuri a cutiilor de arhivă, sau evenimente cum ar fi proiectarea de filme, pentru a stimula memoria, conversații;
- Expoziții de artă ;
- Excursii organizate ;
- Mănuirea obiectelor ;
- Utilizarea arhivelor pentru adobândi aptitudini de interpretare și deducere;
- Furnizarea de facilități pentru oameni de a crea și/sau adăuga informații pe site-urilor web ale comunității , incluzând împrumutul de echipamente de înregistrare și/sau camere digitale pentru a înregistra evenimentele grupurilor locale.

Dorința de a urma un inters poate conduce la achiziția de aptitudini de bază.

### **Aptitudini de bază și competențe cheie**

[Înapoi la domeniu](#)

Aptitudinile de bază sunt, de obicei, înțelese ca fiind alfabetizarea și știința socotitului, dar la Consiliul European de la Lisabona din 2000 s-au identificat cinci arii adiționale de aptitudini de bază pentru economia bazată pe cunoștere :

- Aptitudini ICT (Tehnologie de Informare și Comunicare), sau alfabetizarea digitală (a se vedea mai jos)
- Cultura tehnologică ;
- Limbi străine ;
- Antreprenoriat ;
- Aptitudini sociale.

Acestea s-au dezvoltat în trei arii de competențe cheie [14] :

- Împlinire personală și dezvoltare prin viață (capitalul cultural) : competențele cheie trebuie să convingă oamenii să urmărească obiective personale în viață conduse de interese personale, aspirații și dorința de a continua educarea pe parcursul vieții ;
- Cetățenie activă și integrare (capitalul social) : aceste competențe cheie ar trebui să permită tuturor să participe în societate ca cetățeni activi ;
- Gradul de ocupare al forței de muncă (capitalul uman) : capacitatea fiecărei persoane de a obține un loc de muncă decent pe piața muncii.

Muzeele, bibliotecile și arhivele pot contribui la echiparea cetățenilor cu toate aceste aptitudini și competențe, ca și cu alte aptitudini mai avansate (a se vedea ghidurile despre [Integrarea socială](#), [eGuvernare](#) și [Dezvoltare socială și economică](#)).

## Alfabetizarea digitală

[Înapoi la domeniu](#)

Programul de e-Învățare [15] promovează alfabetizarea digitală ca o aptitudine de bază a tuturor europenilor și, de asemenea, se adresează contribuția învățării ICT, în general, în special pentru aceia care, datorită localizării geografice, situației socio-economice sau a nevoilor speciale, nu au acces facil la educarea și perfecționarea tradițională. Utilizarea ICT oferă noi oportunități de învățare dar poate crește riscul unei diviziuni digitale care conduce la excludere socială a acelor care, din oricare motiv, nu au sau nu doresc să aibă acces la ICT. Medii noi de educare, implicând de obicei e-învățare și metodele tradiționale de educare, sunt necesare pentru a combate acest fenomen. Abordări personalizate pot fi foarte eficiente (a se vedea ghidul despre [Personalizare](#)). Cercetarea arată că muzeele, bibliotecile și arhivele pot fi eficiente în lucrul cu comunitățile și indivizii aflați în pragul excluderii, introducându-i înapoi în ciclul de educare și îmbunătățindu-le calitatea vieții. Exemple de bune practici se găsesc în [Legături](#). Unul dintre scopurile planului de acțiune al eEurope 2005 [16] este conectarea tuturor muzeelor, bibliotecilor și arhivelor la rețele, astfel încât aceste instituții să joace un rol important în răspândirea alfabetizării digitale. Acum, mulți furnizează informații în acest domeniu conducând spre calificări cum este [ECDL](#) (Permisul European de Conducere a Calculatorului) [17].

Este o necesitate de a merge mai departe de ECDL pentru a supraveghea achiziția de aptitudini relaționate, de exemplu un permis european de conducere a calculatorului. Forumul European de e-Aptitudini a identificat o lipsă de aptitudini și a recunoscut nevoia pentru aptitudini ICT mai avansate incluzând aptitudini de e-afaceri. [18]

## Aptitudini în legătură cu ocuparea unui loc de muncă

[Înapoi la domeniu](#)

Un alt scop al planului de acțiune eEurope 2005 [16] este echiparea tuturor cu aptitudini cheie care sunt necesare îmbunătățirii gradului lor de angajare. Multe locuri noi de muncă au fost create în sectorul IST. Multe Instituții Culturale pot oferi servicii de furnizare a informației pentru cei ce își caută un loc de muncă (ziare, informații comerciale, etc.) și de centre de educare online. Acestea pot intra în contact și cu firme locale pentru a furniza cursuri specifice relaționate cu activitatea de la locul de muncă, și pot furniza strategii de managementul cunoștințelor pentru firme mici, organizații voluntare, acțiuni de caritate, etc. [LearnEast](#), finanțat de programul EQUAL "*este un proiect inovator și stimulativ de pilotare a noilor căi de lucru a bibliotecilor publice la nivelul comunității susținând angajarea grupurilor dezavantajate*" [19]. Raportul final [20] a fost publicat în luna august 2004 și concludă că succesul poate fi obținut mai ales prin munca în parteneriat cu furnizori de educație formală.

## Acreditarea

[Înapoi la domeniu](#)

Câteva instituții culturale furnizează acum educare structurată sau acreditată, de exemplu implicarea tutorilor sau mentorilor. Oricum, acreditarea trebuie luată în serios dacă muzeele, bibliotecile și arhivele sunt considerate furnizori serioși de educație. Acest lucru include acreditare pentru propriul personal pentru aptitudinile necesare în ajutarea studenților [21], ca și acreditarea educării preluate de utilizatori. Certificatele obținute prin educare fac posibilă comparația dintre învățământul formal și informal, sunt stimulente în procesul de învățare și o dovadă a

aptitudinilor importante pentru locul de muncă. Acesta este cazul particular în care calificarea este recunoscută ca [ECDL](#) [17]. Acreditarea poate fi folosită, de asemenea, și ca o măsură a impactului. Muzeele, bibliotecile și arhivele ar trebui să exploreze crearea legăturilor formale cu furnizori educaționali acreditați, fiind capabili să ofere certificate de reușită care să aibă recunoaștere națională și internațională și cu alți furnizori de educație (colegii, universități, organizații de învățământ la distanță și locuri de muncă) pentru a facilita acreditarea.

**Impactul** (a se vedea de asemenea ghidul despre [Performanță și evaluare](#)

[Înapoi la domeniu](#)

Acreditarea poate fi, de asemenea și o măsură a impactului [22]. Măsurarea impactului este un important instrument în determinarea faptului că managementul local este eficient în atingerea obiectivelor proprii. Poate fi de asemenea folosit în furnizarea dovezilor pentru atingerea scopurilor și de a prezenta finanțatorii, dacă este necesar. Oricum, mulți utilizatori ai muzeelor, bibliotecilor și arhivelor au agende nedezvoltate și nefocalizate pe evenimente de educare și în aceste cazuri măsurarea impactului ar fi o combinație de statistici și anecdote. Utilizatorii decid singuri asupra succesului sau insuccesului vizitei lor (fie online sau la fața locului) și supravegheerile pot relata dacă aceștia au simțit o creștere a cunoștințelor și înțelegerii lor ; dacă și-au îmbunătățit aptitudinile intelectuale, practice sau profesionale ; sau și-au schimbat atitudinile sau valorile ca rezultat al vizitei lor. Evidența statistică poate lua forma unor mulțimi de oameni care raportează că au continuat să facă un curs formal, au obținut un loc de muncă sau un loc de muncă mai bun, sau au obținut o calificare, etc.

## e-Învățare

[Înapoi la domeniu](#)

Noile tehnologii au crescut oportunitățile de educare și au schimbat modalitățile de furnizare a activităților de educare. Majoritatea instituțiilor culturale au site-uri web, multe au pus la punct referințele virtuale și punctele de solicitare a informațiilor, și comunități de interese au fost create ne ținându-se cont de locația geografică a membrilor. Oricum, expunerea simplă a unor obiecte (împrumutul de "obiecte" în cel mai larg sens al său pentru a include cărți, documente, formate auto-video, poze și orice altă resursă digitizată) pe un site web este doar începutul furnizării de experiențe e-învățare. Un "obiect" are nevoie de informații adiționale pentru a fi înțeles ; de exemplu poza unei gospodării devine mai folositoare dacă sunt prezentate și câteva informații despre aceasta. Cum tot mai multe muzee, biblioteci și arhive își digitizează colecțiile, se transformă în depozite de "obiecte digitale", sau resurse digitale durabile care pot fi combinate între ele pentru a crea "obiecte de educație" utilizabile într-o gamă largă de posibilități de învățare. Dacă aceste "obiecte" sunt refolosite în multe combinații diferite ele trebuie să înceapă folosirea schemelor standard de metadata. Există multe scheme și muzeele locale, bibliotecile și arhivele ar trebuie să caute sfaturi de la agenții naționale și/sau regionale sau asociații profesionale, sau de la agenții educaționale paralele, cu privire la care dintre scheme să o folosească. Acestea includ :

- IMS [Specificatii de Metadata a Resurselor de Invatare](#) [23] ;
- [IEEE Standarde de Metadata a Obiectelor de Învățare](#) [24] ;
- [Inițiativa de la Dublin cu privire la Metadata Importante](#) [25] ;
- [CanCore](#) (Resurse de Educare Canadiene Importante) [26] ;
- [ISO/IEC JTC1 SC36](#) [27] ;

- [SCORM](#) (Model de Împărțire a Conținutului Obiectelor de Referință) [28] ;
- [UK LOM Core](#) (Esența Metadatelor ca Obiect de Învățare din UK) [29].

Utilizarea de conținut digital aduce în discuție probleme de copyright, autenticitate și integritate (a se vedea ghidul despre [Probleme legale și de drepturi](#) și [Securitate](#)). Aceste probleme pot fi rezolvate prin încorporarea, în descriere, a metadatelor despre problemele de drepturi.

Activitatea continuă pe baza standardelor și specificațiilor de la LOM (Metadate ca Obiect de Învățare). Pentru o descriere a cercetării în acest domeniu a se vedea Raportul Digidult *Obiecte de învățare din resurse ale patrimoniul cultural și științific*. [30]

Adulții la fel ca și copii pot fi motivați și inspirați prin utilizarea ICT. Comisia Europeană a pus la punct [Netd@ys](#) pentru a crește conștientizarea noii media, sunetelor și imaginilor ca resurse pentru învățare și predare. Netd@ys furnizează o platformă deschisă pentru toți acei care sunt dornici de a-și etala experiențele de relaționare educațională și culturală și cei care doresc să dezvolte legături internaționale cu ajutorul utilizării creative a noii media în educarea de zi cu zi [31].

### **Medii de învățare virtuală**

[Înapoi la domeniu](#)

VLE-urile (mediile de învățare virtuală) conduc și furnizează "obiecte educative" și administrează comunicarea dintre profesori și studenți. Obiectivul lor este de a îndruma un student către un curs de studiu și sunt create din elemente cum sunt :

- Detalii ale cursului / curricula ;
- Detalii despre "obiectele educative" ;
- Îndrumare, ajutor ;
- Evaluare, teste, acreditare ;
- Detalii despre studenți, incluzând urmărirea progreselor studenților;
- Detalii despre profesori;
- Metode de comunicare, de exemplu suport tutorial online, discuții de grup, sprijin dual, etc.

Există pachete comerciale de VLE accesibile, de exemplu, [Spațiul de învățare Lotus, COSE](#) și [Learn eXact](#) [32]. În prezent este mai util instituțiilor culturale de a furniza "obiecte educative" către instituțiile educaționale pentru a fi folosite în VLE-urile lor.

### **Medii de învățare dirijată**

[Înapoi la domeniu](#)

Termenul de MLE este folosit pentru a include o gamă largă de sisteme și procese importante în învățarea în cadrul unei instituții. Un VLE poate fi unul dintre componentele sale, împreună cu sistemul de înregistrare a studenților, sistemele financiare, etc.

### **Televiziune interactivă ("T-învățare")**

[Înapoi la domeniu](#)

Producătorii descoperă resursele păstrate în muzee, arhive și biblioteci ca fiind o resursă bogată de conținut programat și curatorii ar trebui să înțeleagă oportunitățile ce apar prin colaborarea cu aceștia. Poate exista posibilitatea de a face bani din colecții (a se vedea ghidul despre [Modelele de afaceri](#)).



Privitul la televizor poate stimula vizita la un muzeu, o arhivă, bibliotecă, galerie sau la un site despre patrimoniu. Deseori programele fac publicitate unor site-uri web, care vor conduce la creșterea vizitelor virtuale, sau unor broșuri la care poate contribui și instituția culturală, și poate o vinde prin site-ul lor web sau prin magazinul lor de cadouri.

Televiziunea digitală are mai multe canale la dispoziție astfel încât există mai mult timp de programe de umplut și mai multe variante pentru telespectatori de a alege. Este, de asemenea, și interactivă așa că telespectatorii pot participa prin răspunderea la unele întrebări etc., și o pot personaliza pentru propriul scop de educare. Noi metode de stocare a conținutului înseamnă o cantitate mai mare de conținut înregistrată decât pe video sau DVD. Conținutul poate fi înregistrat local acasă sau la o distanță oarecare și poate fi accesat printr-un canal de distribuție atunci când este nevoie.

Consiliul Britanic de Învățământ și Aptitudini este în prezent (din septembrie 2004) prins în conducerea unui proiect pilot de cercetare a fezabilității utilizării televiziunii interactiv ca o modalitate de a cuprinde populația în procesul de educare. Postul de televiziune public finlandez YLE's Teema deține un canal de programe culturale și educaționale și servicii interactive. RTE, postul de televiziune public irlandez are în plan introducerea unui canal interactiv de educare. În Italia, postul de televiziune public RAI, și-a extins serviciul pentru școli, casete video-la-cerere, prin satelit digital, iar Stream, unul din operatorii comerciali italieni, a introdus un serviciu interactiv de învățare a limbilor străine bazat pe întrebări grilă. (A se vedea [Legături](#)). Pentru a discuta acest subiect, a se vedea Atwere, Daniel și Bates, Peter : *TV Interactiv : o platformă de învățare cu potențial* [33]. A se vedea, de asemenea, Bates, Peter : *Studiu asupra t-educării : un studiu asupra educării interactive la domiciliu cu ajutorul televiziunii. Raport Final*. pjb Associates, 2003 (Acest studiu a fost efectuat cu ajutorul finanțării din partea Comisiei Europene și include o prezentare generală a dezvoltărilor în țările europene) [34].

### **Învățământ mobil("M-învățare")**

[Înapoi la domeniu](#)

Aceasta înseamnă învățarea printr-un aparat mobil sau fara cablu. Deja mulți studenți au acces la laptop-uri și aproape toți au telefoane mobile. Telefoanele mobile sunt foarte întâlnite la tineri, chiar și la aceia care riscă excluderea socială, cei care nu au reușit în sistemul educațional, care nu sunt cuprinși în nici o activitate de educare sau perfecționare și poate sunt șomeri, în curs de angajare, sau chiar fără domiciliu. În curând va fi foarte obișnuit să deții un PDA (Asistent Digital Personal), care va permite o mai mare flexibilitate în ceea ce privește locul unde este folosit și ce cantitate de date poate stoca. Un PDA poate fi folosit, de exemplu, într-un muzeu, o galerie, arhivă, bibliotecă, centru mobil sau un site de patrimoniu pentru a face legătura cu modulele educative create de tutori sau de instituțiile culturale. Seminarii online și consultații pot fi realizate cu toți studenții și tutorii conectați. Centru de e-Inovație din Birmingham, UK, a organizat în luna iunie 2004 un atelier de lucru pe tema potențialului calculatoarelor mobile în universități și colegii. [35].



Experiența câștigată din proiecte, cum este LearnEast [19], trebuie împărtășită în toate domeniile și în toate țările pentru a crește dezvoltarea unor abordări de inițiative similare.

Rolul muzeelor, bibliotecilor și arhivelor în procesul de educare are nevoie de stabilire și recunoaștere din partea celor care dezvoltă politici, de sectorul învățământului formal și de public.

Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să crească conștientizarea, în sectorului educațional, al resurselor lor digitale. O cooperare mai strânsă este necesară între cele două sectoare.

Cercetarea trebuie să continue printre standardele dintre domenii pentru a coordona standardele de metadate culturale cu cele educaționale. Specialiștii în patrimoniu cultural au nevoie să-și continue implicarea.

Crearea "obiectelor educative" reutilizabile va facilita legătura dintre resursele oricărei organizații, neținând cont de locația geografică, domeniu, dimensiune, etc, în scopuri educaționale. De exemplu, informații despre Cel de-al Doilea Război Mondial pot fi adunate din toată Europa, inclusiv documentele din arhive, armamentul din muzee, cărțile din biblioteci, memorii de pe Internet și din arhiva audio, muzica populară din acea perioadă, filme, etc.

Răspândirea conexiunilor pe bandă, televiziunii interactive și tehnologiei mobile largesc oportunitățile de educare.

Conținutul programelor TV, site-urilor web, etc. pot fi dezvoltate pe echipamente mobile. Cum capacitatea PDA-urilor și a telefoanelor mobile crește, oamenii vor putea învăța în mișcare, de exemplu, în tren.

Producătorii și cei cuprinși în procesul de învățare și perfecționare trebuie să lucreze împreună pentru a utiliza gama de soluții de tehnologie TV digitală interactivă care încep să apară. Ei ar trebui să mute focarul de pe programe stabilite pe televiziunea personalizată interactivă.

Instituțiile de moștenire culturală, ca furnizori de conținut, ar trebui să dorească să producă conținut digital care să se preteze la o gamă largă de tehnologii digitale.

Pe viitor oamenii vor putea accesa VLEurile oricând și de oriunde doresc ei. Conținutul din instituțiile culturale va ajunge să atingă o largă audiență fără a purta și a distruge originalele. Tehnologia face deja posibilă furnizarea de către muzee, biblioteci și arhive a experiențelor de educare informală cum ar fi vizite personalizate cu ghizi și vizite virtuale. Dezvoltări viitoare în acest domeniu vor fi limitate doar de imaginație.

Provocarea la care trebuie să facă față societatea este aceea de a aduce împreună profesorii, furnizorii de servicii și creatorii de conținut pentru cursuri, incluzând instituțiile de moștenire culturală, pentru a face accesibile tuturor serviciile de învățare relevante, stimulative, de înaltă calitate și disponibile.

- [1] Crearea reală a unei arii europene de învățare continuă. CE, 2001.  
[http://europa.eu.int/comm/education/policies/lll/life/communication/com\\_en.pdf](http://europa.eu.int/comm/education/policies/lll/life/communication/com_en.pdf)
- [2] Educare și perfecționare 2010: sisteme diverse, scopuri împărtășite.  
[http://europa.eu.int/comm/education/policies/2010/et\\_2010\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/education/policies/2010/et_2010_en.html)
- [3] Un Program Acțiune Integrat de Educare Continuă.  
[http://europa.eu.int/comm/dgs/education\\_culture/newprog/index\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/dgs/education_culture/newprog/index_en.html)
- [4] PLOTEUS: un Portal de Oportunități de Educare în toată Europa.  
<http://europa.eu.int/ploteus/portal/about.jsp>  
Cetățenii care Învăț <http://www.learningcitizen.net/>
- [5] Inspirarea tuturor către educare: o viziune pentru educare accesibilă în muzee, biblioteci și arhive. MLA, 2004.  
<http://www.mla.gov.uk/action/learnacc/00insplearn.asp>
- [6] Centru de Cercetare pentru Muzee și Galerii: Ce ai învățat azi la muzeu ?. MLA, 2004. ISBN 190374346X.  
<http://www.mla.gov.uk/documents/id1185exec.doc>
- [7] Inspirând Copii: Impactul Provocării de a lectura pe perioada verii.  
<http://www.readingagency.co.uk/>
- [8] Creșterea standardelor educaționale în școli și mai departe: contribuția serviciilor culturale. Asociația Guvernului Local, noiembrie 2003.  
<http://www.renewal.net/Documents/RNET/Research/Raisingeducationalstandards.pdf>
- [9] CHIMER <http://www.chimer.lt/index.en.htm>
- [10] A se vedea exemplul *Un alt fel de educație*  
<http://www.education-otherwise.org/>
- [11] Învățând după grafic <http://www.learningcurve.gov.uk/>
- [12] Net Protect, sprijinit de Planul de Acțiune European pentru un Internet Sigur  
<http://www.net-protect.org/en/default.htm>.
- [13] Lucrarea lui Earl : *Politici de Utilizare Acceptabilă a Internet-ului*.  
<http://www.ukoln.ac.uk/public/earl/issuepapers/internet.html>.
- [14] Competențele cheie într-o economie bazată pe cunoștințe: un prim pas spre selecție, definire și descriere. Martie 2002.  
[http://www.cede.it/ri2003/moe/sito/docCD/Altri%20documenti%20Commissione%20Europea/key%20competencies\\_27\\_03\\_02\\_en.doc](http://www.cede.it/ri2003/moe/sito/docCD/Altri%20documenti%20Commissione%20Europea/key%20competencies_27_03_02_en.doc)

- [15] Un Program pentru Integrarea Efectivă a Tehnologiilor de Informare și Comunicare (ICT) în Sistemele de Educare și Perfecționare în Europa (2004-2006). <http://elearningeuropa.info/doc.php?lng=1&id=4552&doclng=1>
- [16] Planul de Acțiune eEurope 2005. [http://europa.eu.int/information\\_society/eeurope/2005/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/eeurope/2005/index_en.htm)
- [17] Permisul European de Conducere a Calculatorului. <http://www.ecdl.com/>
- [18] Forumul European de e-Aptitudini: e-Aptitudini pentru Europa: spre 2010 și mai departe. <http://europa.eu.int/comm/enterprise/ict/policy/doc/e-skills-forum-2004-09-fsr.pdf>
- [19] LearnEast: Ocuparea Forței de Muncă Sprijinită de Bibliotecile Publice. <http://www.learneast.com/>
- [20] Bibliotecile Publice și Agenda EQUAL: bibliotecile publice, integrarea socială și învățarea permanentă în Marea Britanie, Italia și Franța. Raport Final [de] Rob Davies și Davis Fuegi, Parteneri MDR. (Studiu de caz italian de Pier Giacomo Sola și Alessandra Tagliavini, Amitié). August 2004. <http://www.learneast.com/transnational/documents/EQUALcomparativestudy-finalsept.04.pdf>
- [21] A se vedea, de exemplu, Biroul de Acreditare Ghidată din UK <http://www.gab.org.uk/>
- [22] Pentru raportul unui studiu pilot de a măsura impactul, a se vedea *Sistemul generic privind rezultatul învățării : măsurarea rezultatelor și impactul asupra învățării în muzee, arhive și biblioteci. Proiectul de Cercetare a Impactului Educării (LIRP) : raport de proiect scurt*. MLA, [2004?]. [http://www.mla.gov.uk/documents/insplearn\\_lirp\\_rep.doc](http://www.mla.gov.uk/documents/insplearn_lirp_rep.doc)
- [23] IMS [Learning Resource Metadata Specification](http://www.imsproject.org/metadata/)
- [24] IEEE Standarde de Metadata a Obiectelor de Învățare <http://Ltsc.ieee.org/wg12/>
- [25] Inițiativa de la Dublin cu privire la Metadata Importante <http://dublincore.org/groups/education>
- [26] CanCore (Resurse de Educare Canadiene Importante) <http://www.cancore.ca>
- [27] ISO/IEC JTC1 SC36 <http://jtc1sc36.org/>
- [28] SCORM (Model de Împărtășire a Conținutului Obiectelor de Referință) <http://www.adlnet.org/>

[29] UK LOM Core (Esența Metadatelor ca Obiect de Învățare din UK)  
<http://www.cetis.ac.uk/profiles/uklomcore>

[30] Obiecte de educare din resurse din patrimoniul cultural și științific. Problema Tematică a Digicult 4. Octombrie 2003. ISBN 39024480106.  
<http://www.digicult.info/pages/Themiss.php>

[31] Netd@ys <http://www.netdayseurope.org/>

[32] SpațiulEducativ Lotus  
<http://www.lotus.com/products/learnspace.nsf/wdocs/homepage;>  
COSE <http://www.staffs.ac.uk/COSE/>;  
Learn eXact <http://www.learnexact.com/>.

[33] Atwere, Daniel și Bates, Peter : *TV Interactiv : o platformă de învățare cu potențial*. Agenția de Educare și Dezvoltare a Aptitudinilor, 2003. ISBN 1853388351.  
<http://www.lsda.org.uk/files/PDF/1443.pdf>

[34] Bates, Peter: Studiu asupra t-educării : un studiu asupra educării interactive la domiciliu cu ajutorul televiziunii. Raport Final. pjb Associates, 2003.  
<http://www.pjb.co.uk/t-learning/contents.htm>.)

[35] Un Atelier de Lucru Național și Tutorial pe tema Calculatoare Mobile în Universități și Colegii (11 iunie 2004).  
<http://www.e-innovationcentre.co.uk/events/110604/110604.htm>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Internațional

#### *Rețeaua Clubului Intel Computer / Intel Computer Clubhouse Network*

Acesta este un mediu de învățare după programul de școală pentru tinerii între 10-18 ani. Scopul este ca tinerii care provin din comunități dezavantajate să fie alfabetizați în tehnologie. Membrii au acces la tehnologie computerizată de ultimă oră pentru a crea animație, muzică, clipuri video, grafică și design web, construcții robotizate și programe de calculator. Mentori voluntari de la Intel, comunitatea locală, facilități IT și colegi vin în sprijinul membrilor clubului. Primul club a fost creat în 1993 de către Laboratorul Media MIT și Muzeul Calculatorului, acum parte a Muzeului de Știință, Boston, SUA. Acum există mai mult de 60 de Cluburi Intel Computer în 10 țări, incluzând Danemarca, Germania, Irlanda, Italia și Olanda.

<http://www.intel.com/education/icc/>

### Europa

#### *Cetățenii care Învăță / The Learning Citizen*

CE a sponsorizat inițiativa cu obiectivul specific de a facilita și spori educarea permanentă pentru toți membrii societății. <http://www.learningcitizen.net/>

#### *m-învățare / m-learning*

Acest proiect cadrul IST 5 al CE a fost pus la punct pentru a dezvolta și a testa sistemele de comunicare mobile pentru educarea tinerilor adulți, în special a celor care riscă excluziunea socială. Scopul proiectului este de a investiga cum tehnologiile populare printre acești tineri, pot fi folosite pentru a-i motiva să participe la activitățile de educare, să înceapă prin a-și schimba atitudine față de activitatea de învățare și să contribuie la îmbunătățirea aptitudinilor, oportunităților și vieții lor. Proiecte pilot se desfășoră în Italia, Suedia și UK.

<http://www.m-learning.org/index.shtml>

## **Austria**

*Muzeul copiilor ZOOM / ZOOM Kindermuseum*

Acesta este un loc pentru copii de cercetare prin joc, învățare și descoperire. Oferă posibilitatea tinerilor vizitatori să își folosească toate simțurile de a pune stăpânire pe lumea din jurul lor. <http://www.kindermuseum.at/>

## **Belgia**

*Fundație de Lectură / Stichting Lezen Vlaanderen / Reading Foundation*

Colaborează cu bibliotecile pentru a promova lectura prin campanii și proiecte, de exemplu, "Săptămâna Cărții pentru Tineret", "Fahrenheit 451", "Citește în cadrul Săptămânii altora", etc. <http://www.stichtinglezen.be/>

## **Bulgaria**

*Copii pe web – proiect al Bibliotecii Municipale Dobrich / Kids on the web – project of Dobrich Municipality Library*

Scopul este de a introduce copii către ICT și către oportunitățile Internet-ului de a stabili contacte și de a căuta informații. <http://www.libdgabe.dobrich.net>

## **Croația**

*Site-ul web al Bibliotecii din Orașul Zadar / Zadar City Library website*

Site-ul web al departamentului pentru copii a fost creat împreună cu copii și, din cauza simplei lui întrețineri, a conținutului său interactiv, este administrat de copii. De exemplu, copii crează teste online, și câștigătorii primesc cadouri din partea bibliotecii.

<http://www.gkzd.hr>

## **Republica Cehă**

*Bibliotecile Publice din Karlovy Vary și Plzeň / Karlovy Vary and Plzeň public libraries*

Este posibil să obțină certificatul internațional ECDL (Permisul European de Conducere a Calculatorului) în Centrele Educaționale ale bibliotecilor din Karlovy Vary și Plzeň.

<http://www.knihovna.kvary.cz>; <http://www.svkpl.cz>

*Cunoaștere pentru toată lumea / Mudrc pro každého / Knowledge for everybody*

Site-uri web speciale pentru copii și tineri cu informații adaptate nevoilor lor.  
<http://www.knihovna.kvary.cz/Portal/UVOD/MUDRC.HTM>

*Instituții de Patrimoniu din Kromeriz – Concurs pentru Copii / Memory Institutions in Kromeriz - Competition for Children*

Concurs organizat de toate instituțiile de moștenire din oraș (arhive, biblioteci, castele și muzee). Fiecare instituție contribuie cu câteva întrebări iar copii trebuie să viziteze fiecare instituție și să folosească cataloagele online ale acestora pentru a afla răspunsul. <http://www.knihkm.cz>

*Univerzita Volného Času*

Universitate pe timp liber în Biblioteca Regională a Highlands din Havlickuv Brod.  
<http://www.kkvysociny.cz/UVC/default.htm>

## **Finlanda**

*ELEF : Karelia de Nord*

Coproiect a trei mari biblioteci din Joensuu, biblioteca politehnică, orășenească și universitară, cu scopul de a ajuta utilizatorii și personalul să deprindă noi aptitudini (de exemplu, alfabetizarea informațională) și cunoștințele necesare în societatea informațională.

<http://www.ncp.fi/projektit/elef/pohjois-karjala/eng/index.html>

*Tiedonhankinnan taidot*

Materialul aflat pe acest site web, care este parte a ELEF Northern Savo, este accesibil atât pentru studiu privat cât și pentru învățarea aptitudinilor de recuperare a informației.

<http://www.uku.fi/elef/tiedonhankinta/>

*YLE Teema*

Canal digital TV dedicat exclusiv culturii, științei și educației.

<http://www.yle.fi/teema/>

## **Franța**

*CARIBAL-ÉDIST*

Finanțat de Programul EQUAL și partener în Proiectul LearnEast, acest proiect țintește îmbunătățirea oportunităților de educare continuă, în particular, printre muncitorii mai în vârstă din Martinica, prin perfecționarea personalului de bibliotecă pentru a se pune în slujba comunității deservite.

<http://malavoi.martinique.univ-ag.fr/caribal-edist/index1.php>

## **Irelanda**

*Pași Vieții / LifeSteps*

Inițiativă a bibliotecilor publice care asigură publicul cu instrucțiuni pentru utilizarea Internet-ului pentru ași atinge scopurile din viață, de exemplu cumpărături, voiaje, pregătirea dinaintea a unui test de conducere, planificarea pensionării, etc. Sprijinit de personalul bibliotecilor și de disponibilitatea utilizării calculatoarelor pentru utilizatori

conectate la Internet din fiecare bibliotecă, proiectul dorește încurajarea utilizarea zilnică a Internet-ului și depășirea diferențelor digitale.

<http://www.lifesteps.ie/>

## **Italia**

### *Abside*

Proiect din cadrul Programului EQUAL, lansat de Uniunea Europeană pentru a facilita integrarea persoanelor dezavantajate. Proiectul dorește să testeze cum noile modele de servicii de perfecționare oferite de biblioteci, pot susține activități care să țintească discriminarea și problemele de excludere. Proiectul se adresează atât bibliotecarilor cât și utilizatorilor finali.

<http://www.amitie.it/>; [http://www.britishcouncil.org/tisa\\_abside.ppt](http://www.britishcouncil.org/tisa_abside.ppt)

## **Macedonia**

### *Educare despre Patrimoniul prin Site-uri Web / Heritage Education on Web Sites*

Această aplicație web a apărut în urma unui proiect de 3 luni de educare asupra patrimoniului implicând Muzeul din Macedonia și grupuri de liceeni din Skopje și Norvegia, în cadrul Zilelor Patrimoniului European 2002. Lucrările create de elevi au fost puse pe site și astfel au putut fi văzute de mai mulți tineri din cele două țări. Aplicația web a fost aleasă ca o metodă complementară nouă pentru tineri de a învăța despre patrimoniul altei țări fără a cheltui bani pe călătorie și cazare.

<http://edkn.com.mk>

## **Norvegia**

### *Terra Buskerud*

Acesta este un instrument web dezvoltat în special în scop educațional dorind să îmbunătățească interacțiunea dintre școli și sectorul cultural. Județul colaborează cu arhivele, bibliotecile și muzeele pentru a dezvolta o bază de date extinsă despre istoria ținutului Buskerud. Elevii realizează și conținutul. Este o nouă metodă de publicare a materialului istoric prezentând o perioadă mare de timp ca o aplicație multimedia. Serviciul are de asemenea o versiune pentru persoanele cu dizabilități de vedere. Este o parte a unui proiect din Scandinavia, Terra Scaniae,

(<http://www.ts.skane.se/>), și există planuri de a fi extins în țările Baltice.

<http://www.historieboka.no>

## **Portugalia**

### *Proiectul BiblioCiência*

Pentru a contribui la lupta împotriva nivelului scăzut de performanță a elevilor portughezi la materiile științe și matematică, Departamentul de Biblioteci și Arhive a Municipality Lisabona vizitează școli cu un autobus echipat cu un laborator. Autobusul este în legătură cu cinci biblioteci municipale. Elevii sunt invitați să viziteze aceste biblioteci pentru a se juca pe jocuri despre științe și să efectueze experimente științifice dar și pentru a împrumuta cărți și alte documente de bibliotecă care dețin informații despre științe. Există, de asemenea, un site Internet în care profesorii și



personalul bibliotecilor pot depune documente care să fie utile în timpul orelor de studiu și temelor de casă. <http://www.bibliociencia.cm-lisboa.pt/>

## **România**

*Muzeul Etnografic al Transilvaniei Cluj-Napoca / Ethnographic Museum of Transylvania Cluj-Napoca*

Muzeul a creat un CD multimedia despre Ion Creangă, un renumit scriitor român, pentru a fi folosit în școlile care nu au altfel de acces la aceste informații. Este folosit și în Penitenciarul județului.

## **Rusia**

*Școala de Studii Locale pentru Tineret / Local Studies School for the Young*

Biblioteca Centrală Orașenească de Copii din Ozyorsk a dezvoltat și implementat un proiect de studii locale, care include un program de educare adițională a elevilor. Programul conține scenarii de lecții, teste și scenarii de evenimente.

[http://ch-lib.ozersk.ru/projects/enc/krai/index\\_kr.html](http://ch-lib.ozersk.ru/projects/enc/krai/index_kr.html)

*Obruch*

Biblioteca Centrală de Copii din Kamensk-Uralsk a dezvoltat și implementat acest program sub tutela căruia a fost înființat Centrul de Informare asupra Problemelor Infantile. Orientat în activități de lectură pentru copii și adulți implicați în îngrijirea de copii, programul țintește dezvoltarea unei largi game de aptitudini intelectuale, sociale, etice și de viață.

<http://k-uralsk.ru/bazhov/bazhov2.shtml>

*Program de Stabilire și Dezvoltare a unui Centru Virtual pentru Copiii Districtului de Nord a Orașului Moscova pe baza Bibliotecii de Copii N 149 / Program of Establishment and Development of a Virtual Children's Centre of the Northern Administration District of the City of Moscow on the Basis of Children's Library N 149*

Biblioteca Centrală a Districtului de Nord a Orașului Moscova (Biblioteca Gorky) a dezvoltat și implementat acest proiect care are ca scop dezvoltarea potențialului intelectual și cultural al tinerilor.

[http://www.big75.org.ru/v\\_center.doc](http://www.big75.org.ru/v_center.doc)

## **Slovenia**

*Test despre cărțile slovene pentru copii / Slovene book quiz for children*

Proiect de lectură multimedia pentru elevii din învățământul primar. Tema este tradițională (un autor sloven și locul nașterii sale), dar forma este foarte modernă (un proiect de alfabetizare interactiv care motivează elevii să folosească bibliotecile și să caute surse de informare (cărți, periodice, materiale audio-vizuale, pagini de internet, etc.)).

<http://www.lj-oz.sik.si/kviz/>

## **Spania**

*Gabinetes Pedagógicos de Bellas Artes of Andalusia*

Muzeele, bibliotecile și arhivele au beneficiat de pe urma activității realizate de aceste organizații care lucrează cu copii și școli pentru a deschide instituții de moștenire locală pentru comunitate. <http://averroes.cec.junta-andalucia.es/gabinetes/>

#### *Internet pentru toți / Internet para todos*

Aceasta este o inițiativă a Ministerului Industriei, Turismului și Comerțului, a cărui scop este dezvoltarea alfabetizării Internet a populației. O rețea de centre cooperează în acest proiect pentru a furniza ECDL (Permisul European de Conducere a Calculatorului).

<http://www.internetparatodos.es>

#### *TUNE Project / Perfecționarea utilizatorilor de bibliotecă într-o nouă Europă / Training of library users in a new Europe*

Acest proiect, dezvoltat de Biblioteca Regională din Castile-La Mancha, de Biblioteca Publică din Helsinborg (Suedia) și de Biblioteca Publică din Ränders (Danemarca), și finanțat de programul UE Culture 2000, promovează alfabetizarea digitală pentru utilizatori. <http://www.jccm.es/biblioclm/>

### **Suedia**

#### *Arhive și Școli din Värmland / Arkiv och skolungdom i Värmland / Archives and School Children in Värmland*

Pachete de educare școlară care introduc elevii în arhive.

<http://www.ra.se/vla/index.html>

#### *Canalul Cunoașterii / Kunskapskanalen / The Channel of Knowledge*

Un canal interactiv realizat în cooperare cu biblioteci publice suedeze prin e-serviciul "Întreabă biblioteca!" <http://www.kunskapskanalen.se/>

### **Marea Britanie**

#### *Întreabă-l pe Chris / Ask Chris*

Aceasta este o sursă online și interactivă de obținere de sfaturi. Secțiunea "Cititorilor Rapizi" este unică fiind dezvoltată împreună cu tutorii de Aptitudini de bază din Departamentul Educațional a Consiliului Județean din Essex pentru a sprijinii cititorii noi. <http://www.essexcc.gov.uk/askchris>

#### *Fii WebDeștept / Be Websmart*

Proiectul dezvoltat de Bibliotecile, Informarea și Arhivele Dumfries și Galloway promovează utilizarea sigură și responsabilă a Internet-ului, demonstrând o utilizare creativă și pozitivă a resurselor de pe Internet, în particular camerele de chat. A crescut conștientizarea a contribuției pozitive a bibliotecilor locale în adresarea comunității de probleme de securitate. <http://www.dumgal.gov.uk/ia>

#### *Bibliotecile din Cambridgeshire – Cursurile Centrului de Educare Ely / Cambridgeshire Libraries - Ely Learning Centre Courses*

Centrul de Educare Ely este acreditat de Societatea de Calculatoare Britanică să ofere ECDL, și de Biroul de Examinări OCR (Sindicatul de Examinări locale a Universității Cambridge) pentru a oferi Nou CLAIT și CLAIT Plus, și este unul dintre puținele

servicii ale bibliotecii publice din UK care oferă ajutor în obținerea unei calificări.  
<http://www.camcnty.gov.uk/library/learning/ely/courses.htm>

#### *Curriculum Online*

Un catalog online care oferă acces ușor profesorilor către o largă gamă de resurse multimedia de predare și învățare, toate în legătură cu curricula școlară din Anglia. Muzeele, arhivele și bibliotecile se află printre furnizorii de conținut și de aceea există o secțiune specială a site-ului web deținută de aceștia. Există de asemenea exemple de bune practici.

<http://www.curriculumonline.gov.uk/culture>

#### *"Mâinile pe Educație" cu Serviciul de Lectură a Muzeului / 'Hands-On Learning' with Reading Museum Service*

Un serviciu pentru școlile care folosesc obiecte de muzeu. Este un proiect colaborativ susținut de curatorii muzeului și divizat de profesori și include servicii online interactive ca și multe vizite tradiționale și împrumuturi, etc.

<http://www.readingmuseum.org.uk/handson/index.htm>

#### *Îți Pot Citi ca o Carte / I Can Read You Like A Book*

Un grup online de lectură găzduit de Bibliotecile Lothian, Scoția, pentru persoanele care nu au timp, ocazia, sau încrederea de a se înscrie la un astfel de grup în cadrul comunității. Membrii sunt bine-veniți de oriunde din lume și pot scrie și citi mesaje despre cărți pe diferite teme în fiecare lună.

<http://www.icanreadyoulikeabook.org.uk/index.html>

#### *KickstartTV*

Consiliul de Educație și Aptitudini conduce un proiect pilot privind fezabilitatea și eficiența utilizării TV digital interactiv ca modalitatea de a atrage adulți către educație. În faza pilot (6 luni din septembrie 2004) ca ținti către îmbunătățirea alfabetizării și numărării prin activități, teste și jouri cu subiecte de aptitudini pentru un loc de muncă, DIY, grădinărit, cumpărături, probleme financiare, sănătate și gastronomie.

<http://ferl.becta.org.uk/display.cfm?resID=8055>

#### *Metadata pentru Grup Educațional (MEG) / Metadata for Education Group (MEG)*

MEG se ocupă de implicarea metadatelor ca suport în Mediile de Educație Virtuală și Controlată (MLEs, VLEs). <http://www.ukoln.ac.uk/metadata/education/>

#### *SCRAN / Rețeaua de Acces a Resurselor Culturale Scoțiene / Scottish Cultural Resources Access Network*

Câștigarea de premii prin intermediul unui site web de poze care oferă acces la imagini, sunete, filme și resurse de învățare, incluzând peste 300.000 de imagini din muzee, galerii și arhive. Întregul serviciu este accesibil pe bază de înscriere a școlilor, instituțiilor de învățământ terțiare, bibliotecilor, muzeelor comunității și utilizatorilor de la domiciliu. <http://www.scran.ac.uk/>

## **SUA**

#### *Istoria Online a orașului Connecticut (CHO) / Connecticut History Online*

Furnizează informații, lecții, activități și alte resurse pentru a ajuta profesorii și elevii de a folosi Istoria Online a orașului Connecticut ca o fereastră către trecut și un instrument pentru descoperire și înțelegere.

<http://www.cthistoryonline.org/classroom.html>

*Lower East Side Tenement Museum*

În acest muzeu noii emigranți învață limba engleză pe baza scrisorilor și jurnalelor emigranților secolului trecut. <http://www.tenement.org/>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Dezvoltarea socială și economică

---

### DOMENIU

---

Problemele discutate în cadrul acestui ghid includ :

[Turism cultural](#)

[Turism pentru determinarea arborelui genealogic](#)

[Investiții interne](#)

[Resurse de informare](#)

[Servicii de informare](#)

[Managementul cunoașterii](#)

[Plăți și licențe](#)

[Furnizare de servicii](#)

[Aptitudinile personalului](#)

[Regenerarea zonelor învecinate](#)

[Cultura industrială](#)

[Publicitate, marketing și analiză](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

Câștigătorul premiului Nobel pentru economie, Amartya Sen, crede că fără cultură nu poate exista o dezvoltare susținută. Acest lucru înseamnă că, cultura, prin relația sa cu stilul de viață, simțul locului, educație și coeziune socială, este integrată în condițiile succesului economic.

Uniunea Europeană recunoaște că moștenirea culturală a Europei este un bun de preț în termeni economici și sprijină un număr mare de proiecte în acest domeniu [1]. Datorită experienței lor în lumea digitală, muzeele, bibliotecile și arhivele sunt pionii principali în progresul rapid spre o societate bazată pe cunoștere condusă de tehnologii digitale, care reprezintă țelul Uniunii Europene [2]. Obiectivul Planului de Acțiune eEurope 2005 [3] este acela ca Europa să aibă servicii publice online moderne (eGuvernare, servicii de e-învățare, servicii de e-sănătate), un mediu dinamic de e-afaceri, disponibilitate extinsă pentru accesul în bandă la prețuri competitive și o infrastructură sigură de informații. UE se adresează nevoia de politici care să unească diviziunea digitală [4]. Muzeele, bibliotecile și arhivele pot furniza acces direct online prin calculatoare, pot furniza facilități pentru educarea online, personalul lor poate furniza cursuri de perfecționare, și pot oferi acces la informație pentru a sprijini dezvoltarea e-afacerilor, care cuprinde atât e-comerțul (tranzacții online) cât și utilizarea ICT pentru transformarea procedurilor tradiționale de afaceri. Muzeele, bibliotecile și arhivele pot ajuta la dezvoltarea unei economii locale puternice prin sprijinirea afacerilor locale și industriei prin nenumărate metode, inclusiv prin

- atragerea turismului și investiții interne. Facilitățile culturale sprijină cu succes economia regiunii prin stimularea turismului și atragerea investițiilor

interne. Muzeele, bibliotecile și arhivele pot participa la promovarea regiunii în lume. Oameni de pretutindeni pot obține acces la ceea ce creatorii le numesc informații locale, arătând lumii turismul cultural virtual. UE este interesată de păstrarea diversității patrimoniului cultural. Cercetarea istoriei locală ajută la apărarea unui sens a proiectelor de digitizare locală și comunitară, proiecte care ajută oamenii să digitizeze propriile materiale, sau materiale pentru muzeu, arhivă sau bibliotecă, în combinații noi, creând vizite virtuale în jurul clădirilor sau orașelor, sau bazate pe familii și teme, adaugă o dimensiune interesantă acestora ;

- oferind servicii de informare. Dezvoltarea economică se bazează pe succesul industriei, afacerilor și comerțului, și afacerile necesită informații și cunoștințe. Servicii de informare și managementul cunoașterii sunt servicii vitale ale muzeelor, bibliotecilor și arhivelor. Personalul acestor instituții sunt manageri educați, clasificatori, păstrători, interpreți și distribuitori de conținut. ICT a schimbat exponențialitatea acestor servicii, ambele în termenii conținutului și metodelor de furnizare. Accesul poate fi acum utilizat la informare din toată lumea, la viteză bună, prin canale sofisticate de furnizare.

Muzeele, bibliotecile și arhivele sunt însele parte a "industriei culturale" care are atât efecte cantitative cât și calitative în condițiile sociale și economice ale comunității. Efectele sociale se adresează în ghiduri Integrării sociale și Identității și coeziunii sociale. Efectele economice pot fi măsurate prin cuantificarea impactului instituțiilor de moștenire culturală locală în termenii locurilor de muncă și a creării de locuri de muncă, regenerarea zonelor învecinate și sprijin, investiții interne și turism cultural, ca și suport pentru afacerile locale și industrie [5].

---

## GHIDURI DE BUNE PRACTICI

[Înapoi la domeniu](#)

### Turism cultural

[Înapoi la domeniu](#)

Turismul a devenit un mare generator de activități economice cum ar fi redimensionarea masei ocupării forței de muncă tradiționale în industrie. Turismul cultural poate fi definit ca acțiunea de vizitare a oamenilor din afara zonei, atrași de interesul istoric, artistic, științific, atracții în stilul de viață sau patrimoniu a zonei. Programul Orașul European al Culturii, acum programul [Capitala Europeană a Culturii](#) [6], dă orașelor europene ocazia ideală de a celebra realizările culturale, și fostele Orașe ale Culturii au obținut beneficii economice și sociale substanțiale.

Muzee și galerii în particular, pot atrage un număr mare de oameni într-o zonă. Orice utilizare economică sau culturală ar trebui să respecte întotdeauna natura colecțiilor și clădirilor și siguranța și îngrijirea lor. Muzeele locale mici pot ajuta la susținerea unei comunități prin atragerea a destui vizitatori pentru a sprijini magazinele, restaurantele, hotelurile și stațiile de benzină locale. Turismul bazat pe cunoaștere, unde vizitatorii "își fac temele" înainte de vizitare și doresc să interacționeze cu comunitatea și să învețe din experiența lor mai mult decât la un nivel superficial, este în creștere, realizat în mare parte prin Internet, care oferă oamenilor posibilitatea de a afla cât mai multe informații despre un loc care merită vizitat. Muzeele, bibliotecile și arhivele pot avea un impact majora prin site-urile lor web.

## **Turism pentru determinarea arborelui genealogic**

[Înapoi la domeniu](#)

Și piața turismului de determinare a rădăcinilor este în creștere, alimentat de un interes în genealogie. Arhivele au un rol general în dezvoltarea acestei piețe, atrăgând vizitatori din toată lumea prin intermediul site-urilor lor web și adăugând la experiențele oamenilor entuziasmul de a vedea documente originale, hărți, etc. Bibliotecile contribuie la turismul cultural și de determinare a arborelui genealogic prin colecțiile lor de studii locale care, uneori, conțin materiale unice pentru zona respectivă. Informații despre comunitate de pe site-urile web sunt prețioase pentru turiștii care se pregătesc de a vizita acele zone, așa cum un număr tot mai mare de oameni își planifică singuri călătoria și își fac rezervări pentru cazare.

Instituții de moștenire ar trebui să adauge facilități extra cum sunt magazine și cafenele care pot aduce venituri suplimentare, nu numai instituției ci și comunității, oamenii fiind încurajați să stea pe o perioadă mai lungă de timp și să cheltuiască mai mult.

## **Investiții interne**

[Înapoi la domeniu](#)

Turismul este una dintre căile prin care instituțiile de moștenire culturală pot atrage investiții interne. Populația locală combina adesea vizita la un muzeu, o bibliotecă sau un birou de înregistrare cu mersul la cumpărături, la bancă sau utilizarea altor servicii. Oameni din afara zonei vor căuta să-și deschidă o afacere aici, și persoane particulare se vor gândi să se mute în acea zonă, aceștia fiind atrași de prezența unui confort local, incluzând facilități culturale și de petrecere a timpului liber, ca și prezența magazinelor, școlilor, serviciilor industriale. Și disponibilitatea la muncă va fi de asemenea un factor de atragere a veniturilor, și ca organizații de educare muzeele, bibliotecile și arhivele furnizează oportunități pentru oameni pentru ași îmbunătăți aptitudinile. (A se vedea ghidul despre [Învățământ](#))

## **Resurse de informare**

[Înapoi la domeniu](#)

Dezvoltările sociale și economice depind pe un activ economic, pe cetățeni bine-informați și social coezivi, care își cunosc responsabilitățile și drepturile. Accesul la surse excelente de informare împuternicesc indivizii, ajutându-i să își îmbunătățească viața. Muzeele, bibliotecile și arhivele sunt depozite ale resurselor de informații, multe dintre ele supuse la digitizare, realizând căutarea unui număr mai mare de date mai ușor și mai repede (a se vedea ghidul despre [Descoperire și recuperare](#)). Tipuri de resurse de informare utile în sprijinirea dezvoltării sociale și economice includ :

- informații comunitare – despre organizațiile locale, administrație și servicii de toate tipurile. Este des întâlnit cazul de furnizare a astfel de informații pe site-urile web ale bibliotecilor (A se vedea ghidul despre [eGuvernare](#));
- informații culturale – despre evenimente locale, obiective turistice, locuri pentru sport și petrecerea timpului liber, etc. Și aceste informații sunt disponibile pe site-urile web, ca și sub formă de pliante și afișe. (A se vedea ghidul despre [Identitate și coeziune culturală](#));
- informații de afaceri – informațiile de afaceri reprezintă o metodă de sprijin a instituțiilor față de firmele locale. Cu toate că multe afaceri se bazează pe surse de informare online, ele pot încă beneficia de serviciile profesionale oferite de biblioteci, în particular. Personal specializat poate rezolva problema căutării nespécializate, încărcarea informațiilor, selectarea informațiilor relevante, informații corecte, etc. Acest tip de informații se pot găsi în mare



parte în formă digitală sau pe site-uri web pe bază de înregistrare sau pe CD-ROM-uri. Includ :

- directori de companii, naționale și internaționale;
- rapoarte ale companiilor;
- dosare de statistici naționale și internaționale publicate de instituții oficiale și neoficiale;
- informații tehnice incluzând standardele;
- informații despre patente, producție și comerț;
- informații legate de valoarea de creditare a companiilor atât locale cât și naționale;
- publicații seriale naționale și străine;
- publicații seriale locale și articole din publicații seriale despre subiecte comerciale și de afaceri;
- informații pentru cei care doresc să își deschidă o afacere, de exemplu nume de afaceri, de companii, grant-uri, înregistrare, etc.;
- informații despre import și export inclusiv tarifele vamale;
- informații de marketing local;
- rapoarte de cercetare a pieței;
- informații locale despre situația ocupării forței de muncă, vânzări de domenii și clădiri, etc.;
- informații europene sau internaționale utile afacerilor interne care se află în relații de afaceri cu alte țări;
- informații naționale despre departamentele guvernamentale, camere de comerț, organizații profesionale, asociații de comerț, organizații administrative locale, etc.;
- informații importante pentru afaceri, de exemplu evenimente locale, grupuri locale de voluntari, organizații politice și de presiune, instituții administrative, reprezentanți politici, sindicate, agenții de plasare a forței de muncă, informații turistice, informații de transport, informații locale administrative, afaceri locale;
- informații legale, cum ar fi :
  - legi și reglementări naționale aplicabile în toată țara, și aplicabile doar la nivel local;
  - hotărâri ale administrației locale;
  - directive și reglementări europene;
  - legi internaționale, cum sunt regulamentele de mediu, declarații ale drepturilor omului, legislația privind discriminările rasiale, etc.;
  - avocați pledanți și avocați consultanți, la nivel local și național;
  - sistemul judecătoresc la nivel local și național;
  - serviciul de poliție, de penitenciar, de eliberare condiționată, de criminalistică;
  - servicii locale de consultanță legală, cum sunt birourile de consultanță pentru cetățeni;
  - beneficii și drepturi de asistență socială;
  - legea taxelor;
  - legislația muncii, legea sistemului medical și siguranță, legea sindicatelor, etc.

## **Servicii de informare**

[Înapoi la domeniu](#)

Tehnologia a crescut îmbunătățirea serviciilor pe care muzeele, bibliotecile și arhivele le pot oferi publicului, comunității de afaceri și vizitatorilor acelei zone. Ca și centre de cunoaștere și de informare, acestea sprijină învățământul formal și informal, ajută populația să-și dezvolte stilul de viață și interesele pentru petrecerea timpului liber, și să păstreze și să promoveze ariile de cultură și patrimoniu. Servicii speciale care sprijină dezvoltarea economică și socială și regenerarea zonelor învecinate, pot include:

- cercetare specializată cum ar fi cercetarea literară, cercetarea genealogică și cercetarea istoriei arhitecturale, etc.;
- servicii de afaceri cum ar fi cercetări asupra standardelor tehnice, patente și regulamente, credite pentru companii, propunerile UE, rapoarte amănunțite asupra istoriei recente a companiilor selectate, și crearea listei de adrese poștale în scop de marketing;
- oportunități de cercetare care conduc către inovare obținând astfel avantaje competitive;
- servicii personalizate, croite după nevoile indivizilor, grupurilor, organizațiilor și firmelor (a se vedea ghidul despre [Personalizare](#));
- facilități pentru firmele locale, grupuri sau indivizi pentru a digitiza materiale locale în conformitate cu standardele acceptate pentru a fi alăturate patrimoniului cultural local;
- perfecționare cu scopul de a utiliza tehnologie și în găsirea și evaluarea informațiilor;
- crearea, găzduirea și conducerea site-urilor web pentru firme locale și grupuri ale comunității;
- calculatoare, folosite nu doar pentru navigarea pe Internet, încărcate de asemenea și cu software de birou astfel încât oamenii să poată redacta scrisori și rapoarte, teme pentru acasă, să realizeze materiale publicitare, să facă calcule, să pregătească prezentări și design de pagini web, etc.;
- calculatoare pentru uz personal, de exemplu dedicat site-urilor web pe subiecte particulare, sau cu acces la baze de date prin înregistrare;
- domenii speciale de activitate pentru grupuri, școli, clase pentru educarea adulților, etc;
- spații de expoziții pentru artiștii locali, fotografi, sculptori, etc. pentru ași expune lucrările;
- facilități pentru artele teatrale, de exemplu grupuri locale de artă dramatică și de muzică, cu prezentări de piese de teatru și muzică;
- asistarea cu informații pentru campanii publicitare și de marketing, de exemplu un muzeu poate furniza exemple de mecanisme vechi, sau arhivele pot deține fotografiile a vehilor magazine sau fabrici;
- domenii speciale dedicate , de exemplu informării medicale sau informării despre carieră. Aceste domenii pot fi prezentate din când în când de personalul altor organizații; de exemplu personalul din departamentele locale care se ocupă de carieră poate fi disponibil în domeniul bibliotecii care se ocupă de carieră pentru a oferi sfaturi și să desfășoare interviuri, sau personalul dintr-un colegiu local poate oferi sprijin în alegerea unor cursuri. Domeniile care se ocupă de carieră pot aparține centrelor de educare;
- alte servicii specializate cum sunt birourile de consultanță, camerele de comerț, departamente de autoritate locală.

## Managementul cunoașterii

[Înapoi la domeniu](#)

Managementul cunoașterii este procesul prin care organizații generează valori dintre valorile intelectuale și bazate pe cunoaștere, care se împart în două categorii : explicit (apropape orice care poate fi documentat) și tacit (cunoștințele conținute în mintea oamenilor). Personal specializat și experimentat reprezintă de asemenea valori ale instituției de moștenire. De asemenea, aceștia pot furniza și serviciul de administrare a cunoștințelor pentru alte organizații și afaceri, ajutându-i să organizeze și să utilizeze în cel mai eficient mod valorile bazate pe cunoaștere.

## Plăți și licențe

[Înapoi la domeniu](#)

În multe țări bibliotecile publice și arhivele oferă, de obicei, câteva servicii gratuite. Unele instituții locale, în special muzeele, au servicii cu plată, de exemplu pentru intrare, cu un preț mai mare în cazul unor expoziții speciale, etc.

Cu privire la serviciile de informare, unde se oferă servicii specializate, trebuie pus accentul pe cele care sunt gratuite sau se plătește o taxă anuală pentru unele servicii speciale, de exemplu în cazul instituțiilor care trebuie să plătească pentru bazele de date sau alte taxe și trebuie să își recupereze costurile. Cererea unei taxe anuale pentru servicii speciale necesită o decizie asupra a ce se include în nivelul standard de servicii. Din cauza costurilor foarte mari care implică compilarea informațiilor specializate din baze de date, există de obicei reguli, de obicei obținerea unei licențe, care oferă sau nu posibilitatea utilizării lor în instituțiile publice, reguli care depășesc gradul de protecție normal asigurat de legile împotriva copyright-ului. Instituțiile vor trebui să decidă care vor fi condițiile de utilizare acceptate de utilizatorii săi și compatibile cu practicile lor de lucru.

## Furnizare de servicii

[Înapoi la domeniu](#)

Tehnologia a revoluționat modul în care oamenii accesează serviciile. Oamenii doresc acum servicii accesibile de oriunde și oricând. Comunicarea cu utilizatorii trebuie să se facă prin mai multe metode (e-mail, centre de contact, linii de chat, weblogs, video-conferințe, Internet, rețele prin satelit sau fără fir, produse mobile, chioșcuri TV interactiv și digital, vizitele tradiționale, de asemenea, telefon sau fax) pentru a întâmpina nevoile tuturor. Sisteme integrate pot performa mai mult decât tradiționalele aplicații casnice. Cu ajutorul descoperirii resursei și metodelor de acces ghidat acestea pot furniza acces la conținut. Exemple de metode de furnizare includ :

- centre de contact - chestionarele pot fi folosite în orice scop – din pagina web, prin e-mail, prin telefon sau fax, sau pe loc – și prezență celui mai potrivit membru al personalului, care duce la utilizarea eficientă a personalului calificat și permite celorlalți membrii ai personalului să contribuie și să câștige experiență și aptitudini. Chestionarele pot fi aplicate cu ajutorul software-ului de administrare a chestionarelor care depistează orice progres într-o cerere și permite oricăror cercetări să fie date altor membrii din personal când cineva dintre aceștia iese din servici, lucru important în cazul în care instituția este deschisă pe o perioadă mai lungă. Astfel de software de administrare oferă informații prețioase despre utilizare și poate monitoriza efectul oricărei activități promoționale și astfel să țintească publicitatea în folosul audienței care ar putea să nu utilizeze sistemul la adevărata lui valoare. Centrele de apel sunt organizate, de obicei, pe baza autorităților locale, și bibliotecile, în particular, sunt bine plasate pentru a prelua administrarea acestora;

- tipurile de servicii "Întrebă Bibliotecarul" – acestea sunt accesibile acum în mai multe țări, și la nivel internațional. Bibliotecile prin intermediul rețelei colaborează pentru a furniza serviciul pe o bază a serviciilor programate prin rotație. Întrebările sunt palasate pe o pagină de chestionar care este automat trimisă către o bibliotecă de referințe participantă care primește cererea sub forma unui mesaj de e-mail. Bibliotecarii răspund cerinței din e-mail cât se poate de repede. Serviciile de chestionare împărtășite în câteva țări și spații temporale, sunt utile, în particular, instituțiilor mai mici care permit unui serviciu să fie oferit tot timpul cu toate că instituția locală este închisă, și aceștia oferă acces altor instituții mai experimentate. Acest tip de serviciu împărtășit poate fi folosit de muzee și arhive, dar nu poate fi aplicat acolo unde cerințele sunt specifice pentru unele instituții;
- tipul de servicii "Vorbește-unei-persoane" - acestea folosesc tehnologia unei linii de chat pentru a permite celor care au întrebări să comunice cu un membru al personalului în timp real. Serviciile de tipul "Întrebă Bibliotecarul" pot fi împărtășite între țări și spații temporale cu beneficii similare pentru instituțiile mai mici;
- tehnici de căutare – acestea permit personalului să asiste în căutarea în baze de date sau pe Internet;
- portale care integrează accesul la o gamă largă de surse și le prezintă prin subiecte;
- site-uri web – majoritatea instituțiilor au acum site-uri web și acestea pot fi folosite în furnizarea unui număr de servicii, cum ar fi
  - vizite virtuale prin instituție;
  - informații și exponatele unei expoziții;
  - acces la cataloage (cu facilități de a întreba, prelungi împrumutul, etc.);
  - acces la bazele de date, cum ar fi bazele de date pe informare comunitară;
  - abilitatea de a viziona, citi sau asculta materiale digitizate de orice fel;
  - legături către alte site-uri web importante;
  - servicii de FAQ;
  - anunțuri ale conducerii despre evenimentele viitoare;
  - pagini de contact sau de "întrebări".

Pentru un ghid de servicii de referință digitale a se vedea Berube, Linda : *Prezentarea Referințelor Digitale*. Grupul de Lucru pentru Politica Serviciilor Relaționate, februarie 2003. [7]

### **Aptitudinile personalului** (a se vedea ghidul despre [Personal](#)) [Înapoi la domeniu](#)

Personalul specializat și experimentat reprezintă o valoare pentru instituția de patrimoniu. Munca la un serviciu de informare de înaltă calitate în cadrul unei instituții de patrimoniu este complexă și necesită experiență considerabilă din partea celor care îl conduc și din partea acelor care furnizează serviciul direct utilizatorilor. Această expertiză necesită o combinație de experiență și aptitudini. Expertiza realizată de-a lungul activității personalului este o valoroasă resursă pentru serviciu total.

### **Regenerarea zonelor învecinate**

[Înapoi la domeniu](#)

Prezența instituțiilor de patrimoniu în cadrul unei comunități poate contribui la regenerarea zonelor învecinate prin mai multe metode, cum ar fi :

- angajarea directă a personalului;
- angajarea indirectă prin cererea de bunuri și servicii, ambele pentru personal ca indivizi și pentru instituție;
- reintroducerea taxelor, plăților și activităților comerciale (muzeu, magazine, publicațiile arhivei, cafenele de incintă, cercetare specializată, vânzări de carte, etc.) atunci când se reinvestesc în instituție;
- reintroducerea e-comerțului care atrage venituri din partea unui potențial public global (vânzare online de bilete pentru expoziții, înscriere ca membru, bunuri și servicii);
- contribuția la plata chiriei și a ratelor;
- crearea unei piețe pentru banda de transmitere, și pentru echipamentul ICT și serviciile asociate;
- crearea de locuri de muncă – în mod direct, dar și prin furnizarea de oportunități de a învăța noi aptitudini.

Sprijinul social și economic depinde de locurile de muncă. Societatea informațională are cereri noi și mereu schimbătoare cu privire la aptitudini și perfecționare. Muncitorii trebuie să fie adaptabili și capabili să învețe și să reînvețe prin intermediul vieții lor. Muzeele, bibliotecile și arhivele sunt furnizori importanți în sectorul de educare permanentă, oferind stimularea de a învăța la fiecare nivel (a se vedea ghidul despre [Învățământ](#)). Acestea au nevoie de a colabora și de a forma parteneriate cu industria și organizații de educare și perfecționare pentru a dezvolta aptitudinile necesare în economia locală. Cu relevanță specifică dezvoltării economice, acestea pot, de exemplu, să ofere:

- acces la calculatoare în scopul găsirii de locuri de muncă, de a redacta CV-uri și aplicații;
- acces la calculatoare în scopuri educaționale cum ar fi învățarea abilităților de a lucra cu calculatorul sau îmbunătățirea aptitudinilor de bază care pot duce la obținerea unui loc de muncă, sau a unui loc de muncă mai bun;
- medii de învățare virtuale, ca și spații de studiu sigure din punct de vedere fizic;
- acces la materialele necesare educării;
- acces la informații educaționale și de angajare, de exemplu despre cursuri la colegii, etc., carieră, calificări, oportunități de angajare, etc.

### **Cultura industrială**

[Înapoi la domeniu](#)

Muzeele, bibliotecile și arhivele sunt parte integrantă a "culturii industriale" realizată de activități creative și de cunoaștere bazate pe proprietatea intelectuală, care numără acum mai mult de jumătate din toți angajații din țările dezvoltate. De exemplu media recunoaște acum că programele istorice și cele culturale atrag o mai mare audiență, și muzeele, bibliotecile și arhivele se pot capitaliza pe acestea, ambele lucrând cu producătorii programelor etc., și prin atragerea de vizite dupăun grafic. În sprijinirea dezvoltării economice pot face, de asemenea, legături cu industria turistică și cu industria de divertisment și de petrecere a timpului liber.

### **Publicitate, marketing și analiză**

[Înapoi la domeniu](#)

Oamenii, inclusiv alte organizații și afaceri, nu vor cunoaște, în mod necesar, nivelul serviciilor pe care instituțiile locale le pot furniza, astfel încât marketingul va fi necesar. Instituția va trebui să fie, din acest punct de vedere, în particular, proactivă. Utilizarea maximă ar trebui realizată de tehnologii pentru a obține o audiență maximă. Metodele de marketing ar trebui să includă:

- un site web bine alcătuit și accesibil. Cum aceste lucruri pot fi văzute peste tot în lume, potențialul promovării serviciului și a regiunii este imens. Includerea paginilor de contact permite utilizatorilor să fie mereu în contact direct cu serviciul;
- un buletin de noutăți;
- mail-uri către potențiali utilizatori ai serviciului;
- pregătirea și distribuirea de materiale publicitare;
- vizite la companii locale, școli, colegii, grupuri din comunitate, etc. pentru a se asigura de faptul că sunt informații despre acest serviciu;
- întâlniri cu grupuri de persoane locale și cu organizații;
- activități de analiză pentru a pune în evidență personalul calificat prin, cum ar fi, perfecționare departe de locul de muncă, de exemplu premise de afaceri, în colegii, în cadrul centrelor comunitare din zonele rurale, etc., luând parte la festivale locale și carnavale, organizând în comunitate evenimente și expoziții, etc.;
- participarea activă a personalului/directorilor de muzee, biblioteci și arhive la forum-uri de dezbateri publice cum ar fi în buletinul de noutăți, televiziune sau programe radio.

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

Se estimează că economia creativă va crește cu un procent de 5% pe an. Aproximativ 40% din creșterea productivității de după mijlocul anilor 1990 din Europa, se datorează utilizării tehnologiilor de informare. Sectorul ICT produce aproximativ 8% din GNP. Sectorul patrimoniului cultural are nevoie de a se poziționa pentru a beneficia de acesta.

Dezvoltarea rapidă a ICT (Tehnologii de Comunicare și Informare) va deschide accesul către colecții și informații prin metode noi și interactive. Muzeele, bibliotecile și arhivele au nevoie de acest val pentru a încuraja utilizarea acestuia de către utilizatorii lor care, în mod tradițional nu le-au frecventat.

Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să fie proactive în acțiunea de a se asigura de recunoașterea lor ca puncte de acces la cunoștințe, informații și educație, ca porți de furnizare perfecționate, ghizi și navigatori în mediul digital. Vor trebui să dezvolte mediile de învățare virtuale pentru a crește impactul asupra sectorului de educare permanentă.

Noi servicii digitale online preiau deja media tradițională din cauza interacțiunii lor, analizei globale, accesibilitate indiferent de locație, și posibilitățile de a publica personal. Muzeele, bibliotecile și arhivele vor trebui să își deschidă depozitele pentru a umple acest mediu, care va stimula turismul și e-turismul, va inspira creativitatea și va crea locuri de muncă și bunăstare.



Se așteaptă ca serviciile să fie accesibile oricând, furnizate de rețelele instituțiilor care pot cere capacitățile și resursele instituțiilor culturale din lume atât din sectorul academic, special și de cercetare cât și din sectorul public (a se vedea ghidul despre [Cooperare și parteneriat](#)).

Așteptările oamenilor cu privire la organizațiile bancare și la comerțul en-detail, au crescut și din acest motiv vor cere servicii și informații care să fie croite după cererile lor (a se vedea ghidul despre [Personalizare](#)).

Nevoile de informare ale oamenilor vor crește pentru ași îndeplini rolul de cetățeni în lumea modernă (a se vedea ghidul despre [eGuvernare](#)). Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să se poziționeze în fruntea listei de furnizori de informații.

Turismul este adânc implicat în dezvoltarea economică. Promovarea și producerea de informații culturale va crește în importanță atâta timp cât turismul va continua să fie o industrie în creștere. Muzeele, bibliotecile și arhivele vor trebui să utilizeze tehnologii cum este GIS (Sisteme de Informare Geografică) pentru a crește utilitatea site-urilor lor web pentru turismul cultural și pentru exploatarea tehnologiilor mobile.

Muzeele, bibliotecile și arhivele vor trebui să furnizeze servicii utilizând o varietate de canale de livrare incluzând rețele, produse mobile, chioșcuri și televiziune digitală.

Muzeele, bibliotecile și arhivele, în mod crescător, vor trebui să furnizeze servicii și să comunice cu utilizatorii printr-o gamă largă de sisteme de livrare, de exemplu fără fir, e-mail, conversații pe viu de tipul chat, video-conferințe și centre de apel. Accesul de departe prin produse mobile, laptop-uri, etc. poate deveni realitatea, după cum populația activă cere informații.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

[1] Patrimoniul cultural ca factor în dezvoltarea economică

[http://europa.eu.int/comm/culture/activities/cultural\\_heritage\\_dev\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/culture/activities/cultural_heritage_dev_en.htm)

[2] Către o Europă bazată pe Cunoaștere

<http://europa.eu.int/comm/publications/booklets/move/36/en.pdf>

[3] Planul de Acțiune eEurope 2005

[http://europa.eu.int/information\\_society/eeurope/2005/all\\_about/action\\_plan/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/eeurope/2005/all_about/action_plan/index_en.htm)

[4] Alăturarea "diviziunii digitale": Politicile UE. Noiembrie 2004.

<http://www.euractiv.com/Article?tcmuri=tcm:29-132315-16&type=LinksDossier>

[5] Consiliul Arhivelor, Bibliotecilor și Muzeelor din Sud-Vest: A face diferența: impactul muzeelor, bibliotecilor și arhivelor în sud-vest, mai 2004; și Contribuția economică a muzeelor, bibliotecilor și arhivelor în sud-vest, aprilie 2004.

<http://www.swmlac.org.uk>



[6] Capitalele Europene ale Culturii

[http://europa.eu.int/comm/culture/eac/other\\_actions/cap\\_europ/cap\\_eu\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/culture/eac/other_actions/cap_europ/cap_eu_en.html)

[7] Berube, Linda : *Prezentarea Referințelor Digitale*. Grupul de Lucru pentru Politica Serviciilor Relaționate, februarie 2003. <http://www.ukoln.ac.uk/public/nsptq/virtual/>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Croația

*Site-ul web al Bibliotecii Orășenești din Zadar / Zadar City Library website*

Portal pentru informații comunitare. Probleme importante sunt discutate prin intermediul forum-urilor și poll-urilor. O aplicație web dinamică este utilizată pentru a permite bibliotecarilor comunității locale să înnoiască datele de pe site-ul web folosind formaturi web și abilități de bază în grafica pe calculator. Se folosesc surse deschise de software, PHP și MzSQL.

<http://www.gkzd.hr>

*Întrebă bibliotecarul / Pitajte knjižničare / Ask a librarian*

Reprezintă un serviciu de colaborare nou de referințe oferit de până la 15 biblioteci publice din Croația. Este plănuită includerea încă a câtorva biblioteci, plus muzee și arhive. <http://jagor.srce.hr/pitajte-knjiznicare>

### Republică Cehă

*Centru de Informare UNESCO / Information Centre UNESCO*

Serviciu de informare publică realizat de biblioteca publică (<http://www.knihkm.cz>) în cooperare cu Clubul UNESCO. <http://unesco-ic.cz>

*Informații pentru persoanele șomere / Information for unemployed people*

Site-ul web al Bibliotecii Regionale din Karvina conține informații speciale pentru șomeri.

<http://www.rkka.cz/2004/cz.php?stranka=http://192.168.254.2/htm/Czech/sluzby/nezam/registr.html>

*Karviná - Informační portál pro každého*

Portal de informare a Bibliotecii regionale furnizând un serviciu de informații de afaceri. <http://www.karvina.info>

### Franța

*Biroul Cunoașterii – Biblioteca Municipală din Lyon / Guichet du Savoir - Bibliothèque municipale de Lyon*

Serviciu online digital de referințe unde bibliotecari profesioniști încearcă să răspundă la întrebări pe orice subiect în 72 de ore. De asemenea oferă serviciu de chat online în fiecare după-amiază de miercuri și sâmbătă. <http://www.quichetdusavoir.org/GdS/>

## Germania

### *Informare Online / Online-Auskunft*

Biblioteca Centrală și Județeană din Berlin este prima bibliotecă germanofilă care folosește un Punct de Informare(<http://www.questionpoint.org/>) pentru referințele virtuale. Utilizatorii pot alege între câteva limbi și întrebările la care nu se poate răspunde pe plan local sunt trimise mai departe către o rețea internațională de biblioteci. Aplicația, care rulează pe server-ul OCLC din Statele Unite, furnizează un instrument administrativ pentru crearea de referințe transparente prin e-mail și prin chat atât pentru utilizatori cât și pentru bibliotecă. Mai mult, fiecare bibliotecă are posibilitatea de a crea consorții care corespund, din punct de vedere al puterii, cu propriile consorții de bibliotecă.

[http://www.zlb.de/fragen\\_sie\\_uns/ask\\_a\\_librarian](http://www.zlb.de/fragen_sie_uns/ask_a_librarian)

## Letonia

### *Bibliotecile orașului Riga / Riga City Libraries*

Șapte biblioteci furnizează acces liber la Internet. <http://www.ltn.lv/~rcb>

## Norvegia

### *Serviciu de informare istoria și cultura locală / Lokalhistorisk spørjevev / Answering service about local history and local culture*

Proiect de cooperare care a implicat o arhivă, un muzeu și o bibliotecă. Serviciul se focalizează pe școli ca principal grup de utilizatori. Întrebările și răspunsurile sunt stocate într-o bază de date pe web și pot fi reutilizate.

<http://www.sporjeveven.sffarkiv.no>

### *Întreabă Biblioteca / Spør biblioteket / Ask the Library*

Serviciu de referințe web unde utilizatorii pot plasa o întrebare și să primească răspunsul prin e-mail. Toate întrebările și răspunsurile sunt adunate într-o bază de date care permite căutare. Mai există, de asemenea, un serviciu de referințe prin SMS și, în cooperare cu Bibliotekvakten, un serviciu de referințe prin chat, care oferă oamenilor posibilitatea de intra în contact prin mai multe metode.

<http://nyhuus.deich.folkebibl.no/deichman/spor.html>

## România

### *"Întreabă Bibliotecarul" – Proiect al Bibliotecii Județene "Octavian Goga" Cluj / "Ask a Librarian" - Project of "Octavian Goga" Cluj County Library*

Serviciu de informare inovativ pentru bibliotecile publice din România furnizat direct prin site-ul web. <http://www.bjc.ro/referinta>

### *Serviciul de Referințe Electronice/Internet (REI) – Serviciul Bibliotecii Județene "V.A. Ureche" Galați / Electronic Reference Service/Internet (REI) - Service of "V.A. Urechia" Galati County Library*

Prin acest serviciu de referință, utilizatorii au acces la cataloage, Internet, programe aplicative, și documente de referință electronice indiferent de format. Pot obține de asemenea asistență și instruire din partea unui bibliotecar de referințe.

<http://www.bvau.ro>

## Rusia

### *Spațiul de Informare din Regiunea Muncitorească Oryol / Cyber Information Space of the Oryol Rural Toiler*

Biblioteca Publică Regională din Oryol a dezvoltat acest proiect care crează prima rețea universală de informații și comunicare în regiunea Oryol prin tehnologii computerizate la locul de muncă (în cadrul companiilor) și în zone rezidențiale (prin centre locale și Biblioteci Centrale). Serviciile de informare vor fi furnizate fiecărui muncitor angajat în sectorul agricol prin cooperarea dintre Biblioteca Centrală Științifică Agricolă (CSAL) și Biblioteca Publică Regională din Oryol.  
[http://www.valley.ru/~book/new\\_page\\_6.htm](http://www.valley.ru/~book/new_page_6.htm)

### *Centrul de Informare Legislativă pentru Copii și Tineret / Information and Legal Centre for Children and Youth*

Biblioteca Centrală pentru Copii din Sant Petersburg a realizat acest proiect pentru a furniza acces gratuit la informații juridice pentru copii, părinți și profesori prin intermediul bazelor de date juridice a principalelor companii de informații juridice "Codex", "Garant", "Consultant+", prin rezervele bibliotecii specializate, programe legislative educaționale și resurse specializate de pe Internet.  
<http://www.pushkinlib.spb.ru/russian/Law.htm>

### *Centre Publice de Informare Legislativă / Public Centres of Legal Information*

Ministerul Culturii al Federației Ruse a dezvoltat și implementat acest program cu scopul de a realiza un sistem multi-funcțional și bine echilibrat de informare legislativă pentru cetățeni . 230 de biblioteci rusești sunt implicate în acest proiect.  
<http://www.rflr.ru/projects/pcpi.htm>

## Slovenia

### *Serviciul de Referință Online / On-line Reference Service*

ORS a fost administrat și dezvoltat de-a lungul fazei de proiect (2004-2005) printr-un parteneriat între Institutul de Științele Informării și 6 biblioteci care folosesc software-ul QuestionPoint. Va furniza un serviciu de informare mai dezvoltat oferind 24/7 acces la bibliotecă și informații din Slovenia prin tehnologia chat și e-mail. (Site-ul este în construcție; accesibil prin biblioteca virtuală slovenă din 2005).

## Marea Britanie

### *Răspunsuri Acum / Answers Now*

Este un serviciu interactiv, online de informare furnizat de un parteneriat al unor servicii din biblioteci publice din Somerset (Marea Britanie), Brisbane (Australia), Christchurch (Noua Zeelandă) and Richland (Carolina de Sud, SUA). Bibliotecarii perfecționați sunt capabili de a răspunde referințelor 24 de ore pe zi, 7 zile pe săptămână.

<http://www.somerset.gov.uk/somerset/culturecommunity/culturalservice/libraries/information/index.cfm?override=subtopic&inford=3223>

### *Cel mai bun pentru afacere / Best for Business*

Parte a Bibliotecii Centrale din Birmingham, *Informații de Afaceri*, acest portal a fost evaluat de jurnalul *Guardian* în topul primelor 10 site-uri de informare de afaceri.

<http://www.bestforbusiness.com/>

(Pentru o descriere mai detaliată a serviciilor furnizate a se vedea *Trecem la afaceri* de Catherine Prosser în *Actualizarea CILIP*, noiembrie 2003.

<http://www.cilip.org.uk/publications/updatemaqazine/archive/archive2003/november/update0311c.htm> ).

#### *Centre de Descoperire / Discovery Centres*

Centrele de descoperire dezvoltate în Hampshire (primul deschizându-se în 2005) vor cuprinde un serviciu monitorizat de bibliotecă asociat oportunităților și facilităților de învățare, incluzând zone de istorie locală, muzee, galeriide artă, acces gratuit la Internet, cafenele și creșe sub același acoperiș. Consiliul Județean împreună cu grupurile din comunitate dorește, de asemenea, să furnizeze servicii cum ar fi sfaturi pentru carieră, sprijin pentru afacerile locale, oportunități de educare a adulților, informații despre grupurile sportive locale și acces la cursurile de aptitudini de bază. Centrele vor încerca să atragă și tineret cu ajutorul unei zone de divertisment și a unei zone de studiu. Tehnologia va juca un rol important în asigurarea accesului la servicii. Acolo unde spațiul limitat previne prezența unor facilități, accesul virtual va fi furnizat cu ajutorul calculatoarelor.

<http://www.hants.gov.uk/rh/discoverycentres/>

#### *Serviciul Rețea pentru Cetățeni de Referințe din Anglia / People's Network Enquiry Service in England*

Serviciul în timp real de referințe fiind administrat și dezvoltat în faza de proiect (noiembrie 2004 – noiembrie 2006) de parteneriatul dintre Est de Anglia, Co-East, cu OCLC Pica care furnizează software-ul QuestionPoint. Va furniza un serviciu de informare mai dezvoltat oferind 24/7 acces la bibliotecă și informații din Anglia prin intermediul tehnologiei chat și e-mail. Există legături către servicii similare din alte țări pentru a oferi un serviciu global și multilingv.

[http://www.ask-a-librarian.org.uk/mla\\_vrt/policies.html](http://www.ask-a-librarian.org.uk/mla_vrt/policies.html)

#### *Rețeaua de Descoperire a Resurselor / Resource Discovery Network*

RDN reprezintă o colaborare a peste 70 de organizații educaționale și de cercetare, incluzând Muzeul de Istorie a Naturii, Biblioteca Britanică, Institutul Finlandez de Cercetare Forestieră și Biblioteca Națională Germană de Medicină. Este o poartă către accesul la resursele de pe Internet furnizate prin 8 portaluri Artifact, EEVL, Gesource, Sosig, Biome, Altis, Humbul și PSIGate. <http://www.rdn.ac.uk/>

[Înapoi la cuprins](#)

Ghidurile Calimera

## Secțiunea 2:

# Ghidurile de management

# Ghidurile Calimera

## Planificarea strategică

---

### DOMENIU

---

Aceste linii directoare se referă la:

[Planificarea strategică](#)  
[Strategii culturale](#)  
[Planificarea proiectului](#)  
[Planificarea afacerii](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

Uniunea Europeană a stabilit propriul plan strategic pentru cultură – *Programul Cultura 2007* – fixând viziunea de dezvoltare și obiectivele pentru perioada 2007 – 2013.

Țările europene și-au asumat planificarea strategică pentru dezvoltarea economică și socială și obiectivele de reconstrucție. În domeniul culturii și al informării planificarea strategică e o chestiune mult mai recentă. În prezent este recunoscută importanța contribuției a culturii la prosperitatea comunităților. Prin urmare, planurile culturale ar trebui integrate în strategiile guvernamentale naționale și locale în beneficiul societății.

Chiar dacă realizarea unui plan strategic nu este necesară, ea este utilă din mai multe motive, cum ar fi:

- să clarifice scopul instituției;
- să stabilească viitoarea direcție;
- să controleze progresul mai degrabă decât să se lase influențată de accidente;
- să inspire încredere părților interesate;
- să contabilizeze realizările;
- să stabilească obiectivele în concordanță cu resursele de care dispune;
- să se asigure că agendele guvernamentale nu au fost trecute cu vederea;
- să se asigure că oportunitățile externe luate în considerare sunt compatibile cu scopul organizației.

---

### GHIDURI DE BUNE PRACTICI

[Înapoi la domeniu](#)

Scopul planificării este acela de a stabili obiectivele, dar și politicile și procedeele prin care acestea pot fi duse la îndeplinire. Prin planificare se poate determina dacă o sarcină merită să fie luată în considerare. Ca să folosim o analogie simplă, dacă încerci să treci strada fără să te uiți în stânga și în dreapta poți risca să fi lovit. Dacă privești în stânga și în dreapta, s-ar putea să te decizi că nici măcar nu merită să încerci să treci prin acel loc și să cauți o trecere de pietoni sau un pasaj subteran.

O organizație fără planificare tinde să fie dezorganizată, acest lucru însemnând pierdere de timp, efort și bani (situațiile sunt analizate pe măsură ce apar). Exercițiul planificării ar trebui să permită managerilor să anticipeze și să fie pregătiți pentru anumite riscuri, să aibă planuri de rezervă în cazul în care se întâmplă ceva neprevăzut.

Există diferite tipuri de planuri pentru situații variate. Planurile relevante pentru muzee, biblioteci și arhive includ planuri strategice, planuri de proiecte și, în unele cazuri, planuri de afaceri.

### **Planificarea strategică**

[Înapoi la domeniu](#)

Strategia este un plan care cuprinde scopurile majore, politicile și acțiunile unei organizații sau ale unui grup de organizații. Un plan strategic descrie ce este o organizație, cu ce se ocupă și de ce, și trasează obiectivele pentru o viitoare dezvoltare și metodele de atingere a acestor obiective. Scopul realizării unui plan strategic este de a se asigura că toate părțile interesate (consiliile de conducere sau autoritățile locale, personalul și utilizatorii) înțeleg care este menirea și scopul organizației. Un bun plan strategic ar trebui să se asigure că resursele sunt folosite în cel mai eficient mod concentrându-se pe priorități-cheie. Ar trebui inclusă o metodă de măsurare a progresului și de informare a părților interesate în legătură cu acest progres.

Un plan strategic ar trebui să acopere atât planificarea pe termen scurt cât și planificarea pe termen lung. Un plan stabilit pe o anumită bază va include o viziune pe termen lung cu scopuri generale care să acopere o perioadă de trei sau cinci ani și obiective specifice realizabile într-un termen mai scurt de probabil un an. După fiecare perioadă vizând obiective specifice planul ar trebui revizuit, viziunea pe termen lung verificată și modificată, dacă e necesar, și stabilite scopurile pentru următoarea perioadă scurtă de timp.

Este utilă cooptarea tuturor celor interesați în luarea deciziilor. Chiar și într-o organizație mică planificarea nu ar trebui făcută de o singură persoană. Implicarea într-o anumită activitate dă un sentiment al proprietății și ajută la asigurarea succesului. Planul schematic poate fi redactat de o mică echipă și, ulterior, dat spre consultare personalului, autorității locale, membrilor consiliului de administrație, finanțatorilor și unora dintre utilizatori.

Un plan strategic trebuie să ia în considerare:

- misiunea, viziunea de dezvoltare și valorile organizației;
- descrierea situației actuale a organizației (resursele de care dispune (materiale, bani, personal, echipament, tehnologie, infrastructură, etc.); ce servicii oferă; rezultatele studiului pieței (evaluările de performanță, consultarea utilizatorilor); punctele forte și punctele slabe (analiza SWOT); etc.)
- descrierea diferenței dintre stadiul actual al organizației și nivelul la care și-ar dori să fie (în funcție de misiune și viziunea de dezvoltare)
- ce obiective strategice sau pe termen lung trebuie atinse în vederea îndeplinirii misiunii, adică pentru a anula diferența dintre situația actuală și viziunea de



dezvoltare (spre exemplu, o arhivă își poate face accesibilă colecția prin catalogare și digitizare);

- factori externi care pot influența activitatea organizației (acestea pot include o descriere demografică a regiunii deservite (structură etnică, profil de vârstă etc.), o descriere geografică (arii rurale, urbane), o analiză socio-economică a regiunii, orice obiective guvernamentale locale sau naționale cu impact asupra regiunii și orice lipsă a resurselor, etc.)
- politicile și strategiile necesare pentru atingerea țintelor ținând cont de factorii externi. Acestea sunt obiective pe termen lung care ar trebui să fie specifice, măsurabile, tangibile, realiste și limitate în timp. (Spre exemplu – să digitizeze documentele referitoare la al doilea război mondial până la data de 31 decembrie; să planifice cel puțin 5 expoziții anual);
- planificarea acțiunii (cine ce va face și până când);
- alocarea costurilor și bugetelor;
- obiective de performanță și modalitatea de măsurare a lor.

Orice plan trebuie să fie bine documentat astfel încât toți cei implicați să fie informați în legătură cu obiectivele, rolurile și responsabilitățile, programările și termenele limită, costurile etc. Următoarea listă indică documentația care ar trebui să însoțească fiecare plan strategic:

- introducerea – formularea misiunii și a viziunii de dezvoltare, situația actuală etc.
- expunerea obiectivelor pe termen lung
- date despre factorii externi care pot influența activitatea organizației
- obiectivele pe termen scurt/mediu
- planul de acțiune
- planul financiar
- planul personalului / al resurselor umane
- obiectivele de performanță
- dacă este parte a unui plan strategic stabilit pe o anumită bază, o revizuire a planului și progresul înregistrat în anul anterior
- un nou plan de acțiune pe termen mediu și obiectivele
- planul de acțiune pe termen lung și obiectivele.

Toate modificările și amendamentele ar trebui notate și puse în circulație. Procesele verbale ale ședințelor în care este analizat planul trebuie păstrate.

O modalitate de a învăța cum se realizează un plan strategic bun este de a citi pe Internet unele dintre exemplele de planuri strategice comune. (Vezi [Links.](#))

## Strategii culturale

[Înapoi la domeniu](#)

Un plan strategic interdisciplinar care vizează îmbunătățirea serviciilor culturale dintr-un oraș, regiune sau țară, ori chiar continent, poate fi numit strategie culturală. Unele țări, cum ar fi Marea Britanie, încurajează autoritățile locale să redacteze strategii culturale locale. În vederea realizării acestor strategii ele pot stabili parteneriate cu serviciile și facilitățile din afara sectorului public, spre exemplu: facilități sportive locale, teatre, galerii, obiective de patrimoniu etc. Existența unei strategii culturale bine documentate va atrage atenția asupra importanței culturii, spre exemplu, prin:

- atenționarea asupra nevoilor, cererilor și aspirațiilor culturale ale comunității;

- creșterea importanței activităților culturale în guvernarea locală;
- publicitatea făcută acestui sector;
- încurajarea învățării permanente/perfecționării continue;
- asigurarea echității și a accesului nelimitat la activitățile culturale;
- aducerea acestui sector, cu serviciile, resursele, dar și nevoile sale, în atenția oamenilor de afaceri locali și demonstrarea contribuției pe care activitățile culturale o aduc bunăstării economice și sociale;
- promovarea cunoașterii acestui sector de către organizațiile voluntare și încurajarea voluntariatului în evenimente culturale comunitare;
- susținerea parteneriatelor și cooperării între serviciile culturale;
- stabilirea priorităților în cazul serviciilor cu scopul de a aplană nevoia de competiție;
- atragerea de fonduri externe.

O strategie culturală locală ar trebui:

- să se adreseze nevoilor, cererilor și aspirațiilor comunității. Acest lucru ar presupune consultarea unui număr mare de organizații și localnici – atât utilizatori cât și non-utilizatori ai serviciilor;
- să asigure tuturor accesul nelimitat;
- să fie dezvoltată printr-o abordare interdisciplinară și intermediară, care să implice organizațiile comunitare, sectorul privat, grupurile de voluntari etc.
- să țină cont de agendele guvernamentale centrale sau regionale pentru integrare socială, învățare permanentă, dezvoltare economică, sănătate publică, protecția mediului, etc.
- să țină cont de comunitatea geografică mai extinsă și de impactul potențial asupra turismului etc.

O strategie culturală este un plan strategic (vezi mai sus [planificarea strategică](#)). Documentarea ar trebui să ia forma unui plan de acțiune care să conțină:

- priorități pentru resurse și acțiune;
- rezultate definite;
- planificarea activității viitoare;
- mecanismele implementării;
- mecanismele monitorizării și ale revizuirii.

Pentru un exemplu de strategie culturală vezi Obiectivele strategice ale orașelor europene [2]. Pentru informații în legătură cu strategiile culturale, cu unele exemple, vezi *Politici culturale: factorii de decizie participativi în sud-estul Europei* [3]. Site-ul web al Fundației Interarts conține informații referitoare la strategiile culturale ale multor orașe și regiuni europene [4].

### Planificarea proiectului

[Înapoi la domeniu](#)

Primul pas în cazul oricărui proiect este întocmirea unui plan. Acest proces va ridica întrebări (probleme și factori de risc) care, altfel, ar fi putut trece neobservate și, dacă acestea vor apărea, vor fi soluționate cu ajutorul planurilor de rezervă. Întotdeauna ar trebui să se realizeze o evaluare a riscului. Într-o formă foarte simplificată, planul ar trebui să răspundă următoarelor întrebări:

- Ce? Planul va avea nevoie de obiective clar definite. Spre exemplu, dacă proiectul se referă la digitizarea unei colecții, obiectivele pot să cuprindă:
  - motivele digitizării: să conserve documentele originale, să facă resursele accesibile unui public mai larg prin intermediul Internetului;
  - ce urmează să fie digitizat. Aspectele luate în considerare sunt: dacă resursele sunt unicate (dacă nu, este posibil ca cineva să le fi digitizat deja), dacă pot fi obținute drepturile de copiere, cine este publicul țintă pentru resursele digitizate (ar putea fi util să se afle dacă digitizarea se justifică).
- Cine? Care sunt competențele și cunoștințele necesare? Opțiunile sunt:
  - folosirea personalului existent, posibil cu instruire suplimentară;
  - recrutarea de personal specializat, posibil cu un contract pe termen scurt;
  - angajarea unei alte organizații sau persoane pentru a realiza întregul proiect sau o parte a acestuia.
- Unde? Acest lucru presupune asigurarea că pe site este disponibil suficient spațiu și/sau echipament. Dacă este vorba de un proiect de digitizare, trebuie să fie luate în considerare următoarele aspecte: cât de departe ar trebui mutate documentele fragile, dacă sunt necesare condiții de mediu speciale, dacă acest proces va afecta desfășurarea serviciilor obișnuite.
- Când? Aici sunt vizate două aspecte:
  - există o perioadă cu activitate redusă în care proiectul poate fi pus în practică cu o minimă afectare a serviciului?;
  - cât timp va necesita realizarea proiectului? Este nevoie de o detaliere a procesului muncii sau de un program cu specificarea etapelor de referință și termenelor limită.
- Cum? Acest lucru depinde de proiect. Spre exemplu, dacă proiectul se referă la demararea unui program comunitar care să implice copiii în producerea unei benzi video sau la mutarea unui muzeu într-o nouă clădire, metodele vor fi diferite decât cele abordate în cazul unui proiect de digitizare, dar vor fi aplicate aceleași principii.

Sigur că există o mulțime de chestiuni care trebuie luate în considerare și incluse într-un plan, cum ar fi finanțele, procesul muncii, echipamentul, produsele și rezultatele anticipate, evaluarea, angajarea și informarea părților interesate. Odată complet, planul trebuie privit ca un document dinamic. Ar trebui revizuit periodic și este posibil să fie necesară actualizarea lui pe parcursul proiectului.

Documentația este importantă. Toate modificările și amendamentele ar trebui documentate și puse în circulație. Procesele verbale ale ședințelor în care a fost discutat planul ar trebui păstrate. Lista următoare indică ce fel de documente trebuie redactate pentru fiecare stadiu al proiectului.

Inițierea:

- scurtă expunere a proiectului
- cadrul afacerii (costuri și beneficii)
- documentul de inițiere a proiectului
- evaluarea riscului, planul și planul de rezervă
- roluri și responsabilități

- o analiza părților interesate

Faza de proiect:

- planul proiectului (acesta este documentul principal care conține detalii referitoare la sarcini, roluri și responsabilități, procesul muncii, program, etape de referință, etc. descrise mai sus);
- situațiile realizărilor
- procesele verbale ale ședințelor
- dare de seamă asupra controlului riscului
- dare de seamă asupra controlului problemelor
- controlul modificărilor – costuri, impact etc., dacă este necesar

Finalizarea proiectului:

- raportul post-proiect (obiectivele realizate, țintele atinse, programarea, costurile, concluzii etc. )

Un exemplu de metodă structurată de managementul proiectului este PRINCE (Proiecte în Medii Controlate), standardul Guvernului Marii Britanii pentru managementul proiectului TI. Deși inițial destinat proiectelor TI, acesta poate fi aplicat mai multor tipuri de proiecte, de la un program de proiecte de mare întindere până la un simplu proiect, și cuprinde elementele principale ale unui plan de proiect, procesele și tehnicile implicate, și un set de modele. Cea mai recentă versiune este PRINCE2. [5]

Există numeroase exemple de planuri de proiect pe Internet și lucrări practice online [6]. De asemenea, există pachete de softuri care pot fi folosite în planificarea proiectului, cum ar fi [Microsoft Project](#) [7]. Pentru o privire de ansamblu asupra pachetelor de soft-uri, inclusiv soft-ul **free open source**, vezi *Instrumentele soft pentru planificarea proiectului* [8].

**Planificarea afacerii** (vezi și linia directoare despre [Modelele de afaceri](#))

Un plan de afaceri este, de obicei, necesar la solicitarea fondurilor. Este asemănător unui plan strategic, dar s-ar putea să trebuiască făcut într-un format specific cerut de organismul sponsor [9].

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

Din ce în ce mai mult instituțiile culturale trebuie să dovedească societății că sunt valoroase, să arate că în schimbul banilor ele oferă calitate și să solicite fonduri pentru anumite proiecte. Abilitatea de a realiza planuri strategice, de proiecte și de afaceri a devenit o calitate esențială a managerilor.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

[1] Programul Cultura 2007 – stabilirea viziunii de dezvoltare și a obiectivelor pe perioada 2007-2013.

[http://europa.eu.int/comm/dgs/education\\_culture/newprog/com1\\_en.pdf](http://europa.eu.int/comm/dgs/education_culture/newprog/com1_en.pdf)

[2] Obiectivele strategice ale orașelor europene: Muncind pentru o mai bună calitate a vieții tuturor. 2003. <http://www.eurocities.org/masterIndex.html>

[3] Politici culturale: factorii de decizie participativi în sud-estul Europei. 2003. [http://www.ecumest.ro/pdf/PfC\\_May2003\\_workshop\\_dossier.pdf](http://www.ecumest.ro/pdf/PfC_May2003_workshop_dossier.pdf)

[4] Site-ul web al Fundației Interarts conține informații referitoare la strategiile culturale ale multor orașe și regiuni europene. <http://www.interarts.net>

[5] PRINCE2 <http://www.ogc.gov.uk/prince/>

[6] Un exemplu de planificare a unui proiect accesibil online poate fi găsit pe site-ul web al Institutului Muzeelor și Bibliotecilor din Statele Unite. [http://e-services.ims.gov/project\\_planning/](http://e-services.ims.gov/project_planning/)

[7] Proiectul Microsoft  
<http://www.microsoft.com/uk/office/project/prodinfo/default.mspx>

[8] Vezi Instrumente soft **JISC infoNet** pentru planificarea proiectelor  
<http://www.jiscinfonet.ac.uk/InfoKits/project-management/software-tools>

[9] Vezi spre exemplu *Planuri de afaceri: îndrumător în vederea întocmirii cererii*. Heritage Lottery Fund.  
[http://www.hlf.org.uk/dimages/Business\\_plan\\_for\\_application03/BusinessPlans.pdf](http://www.hlf.org.uk/dimages/Business_plan_for_application03/BusinessPlans.pdf)

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Finlanda

*Library Strategy 2010. - Strategia pentru biblioteci 2010*

Politică a Ministerului Educației din Finlanda pentru a asigura accesul la cunoaștere și cultură. 2003. ISBN 952-442-188-7.

<http://e.finland.fi/netcomm/news/showarticle.asp?intNWSAID=13383>

### Spania

Barcelona

Planul pentru biblioteci 1998-2010 <http://www.bcn.es/biblioteques/>

Planul pentru arhive 2002-2010 <http://www.bcn.es/arxiu/>

*Castilla-La Mancha*

Planul de acțiune pentru dezvoltarea bibliotecilor (2003-2006): Bibliotecile publice în secolul XXI, lansat de Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

<http://www.iccm.es/cultura/liarbi/planbibliotecas/index.html>

***Catalan Public Reading Map - Harta catalană a locurilor de lectură publică***

Ghid de întocmire a unei hărți a locurilor de lectură publică. <http://www.gencat.net/>

Ministerio de Cultura - Ministerul Culturii

Planul integrat al muzeelor are ca scop asigurarea unei administrații superioare calitativ și a unei bune utilizări a rețelei naționale a muzeelor. Planul este realizat pentru a adapta muzeele din Spania la tendințele moderne, expoziții, activități educaționale și de cercetare.

<http://www.mcu.es/museos/intro.jsp>

## **Marea Britanie**

Department of Culture, Media and Sport - Departamentul Culturii, al Mass-Mediei și al Sportului

Declarațiile de poziție ale Bibliotecii Publice. Baza de date a standardelor de bibliotecă și a exemplurilor de bună practică.

<http://www.libplans.ws/standards/default.asp?keyword=all>

The National Archives - Arhivele naționale

Planul colectiv mai 2005 – iulie 2006 și planul de afaceri - mai 2005. Acesta este un bun exemplu de plan strategic.

[http://www.nationalarchives.gov.uk/about/operate/pdf/corp\\_plan.doc](http://www.nationalarchives.gov.uk/about/operate/pdf/corp_plan.doc)

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Cooperare și parteneriate

---

### DOMENIU

---

Aceste linii directoare se referă la:

[Parteneriate strategice](#)

[Parteneriate inter-disciplinare](#)

[Parteneriate în același domeniu](#)

[Parteneriate cu sectorul educațional](#)

[Parteneriate cu sectorul de voluntariat](#)

[Parteneriate cu industria și sectorul privat](#)

[Tipuri de parteneriate](#)

[Inițieri de parteneriate](#)

[Organizarea de parteneriate](#)

[Fonduri pentru parteneriate](#)

[Menținerea parteneriatelor](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

Pentru a analiza nevoile publice într-un context mai 'global' instituțiile de patrimoniu ar trebui să colaboreze atât cu alte departamente ale autorităților locale, cu sectorul educațional, cu agenții, oficii locale și regionale ale sistemului central de guvernământ, cât și cu alți parteneri culturali.

Sunt necesare, din ce în ce mai mult, servicii care nu pot fi asigurate de o singură instituție într-o anumită zonă geografică: parteneriatele sunt necesare pentru a spori productivitatea în cazul serviciilor pentru public sau pentru a asigura o modalitate de menținere, de dezvoltare a serviciilor acolo unde fondurile sunt insuficiente.

Apariția serviciilor în rețea și natura conținutului digital în spațiul cibernetic este un factor puternic în dizolvarea barierelor organizaționale și este necesar ca instituțiile să se orienteze în mod deschis și inovator către cooperare și parteneriat. Spre exemplu:

- e-mail-ul a făcut comunicarea dintre parteneri mai simplă și mai rapidă;
- noile tehnologii facilitează utilizarea comună a resurselor;
- portalurile asigură accesul la resursele multor organizații diferite;
- comunitățile virtuale de specialiști și/sau publicul poate fi cooptat și folosit într-o varietate de acțiuni de colaborare, inclusiv strategii de e-learning (învățare electronică), discuții și conferințe online și utilizarea în comun a expertizei.

Prin stabilirea de parteneriate, muzeele, bibliotecile și arhivele se pot adresa agendei politice, pot găsi fonduri pentru inovații și dezvoltare, pot face un produs mai profitabil prin producerea lui în cantități mari, pot avea acces la tehnici pe care, de obicei, personalul propriu nu le deține și pot împărtăși experiențe de bună practică. La Congresul Mondial al Bibliotecilor și Serviciilor furnizoare de informații : A 69-a



Conferință generală IFLA din august 2003 s-a discutat *Cooperarea între arhive, biblioteci și muzee* în cadrul Secției de Genealogie și Istorie Locală [1].

Un parteneriat este un mijloc în atingerea unui scop. De obicei, parteneriatele iau ființă datorită faptului că participanții le percep ca pe un mod eficient de a-și atinge țințele și obiectivele. Parteneriatele au succes atunci când participanții au anumite beneficii, dar și contribuții. Un parteneriat util este acela care se finalizează cu beneficii clare și măsurabile pentru utilizatori.

### **Partenerii potențiali**

Diferitele tipuri de cooperare și parteneriate sunt utile prin îndeplinirea a varii obiective:

### **Parteneriate strategice**

[Înapoi la domeniu](#)

Parteneriatele strategice pot fi stabilite la niveluri naționale, regionale sau locale și pot constitui o sursă pentru creativitate și inspirație.

La nivel național, parteneriatele strategice pot fi destinate realizării unor programe naționale importante în scopuri precise. La acest nivel, exemple sunt: Consiliul pentru Muzee, Biblioteci și Arhive (MLA) din Marea Britanie și Autoritatea Norvegiană pentru Arhive, Biblioteci și Muzee. (ABM - Utvikling).

La nivel regional, parteneriatele strategice pot fi constituite în următoarele scopuri:

- de a institui o agenție de dezvoltare pentru asociații ale muzeelor, bibliotecilor și arhivelor, agenție care să faciliteze progresul acestui sector, în întreaga regiune, prin îndrumare managerială, sprijinire, consultanță, obținere de fonduri, dezvoltare de noi oferte și proiecte-model și asigurarea serviciilor;
- de a îndeplini obiective cum ar fi crearea unei rețele regionale în bandă largă de informare publică; dezvoltarea și livrarea conținutului electronic; reinstruirea forței de muncă; promovarea dezvoltării literaturii și lecturii; oferirea de oportunități de învățare permanentă în comunitățile locale și regionale;
- de a reprezenta interesele celor trei domenii într-un context regional și strategic în relația cu Guvernul și agențiile guvernamentale; organismele politice regionale și executive; organismele profesionale naționale și regionale; organismele din sectorul educațional; agențiile economice; autoritățile locale și sectorul de voluntariat.

Pentru a avea succes, organismele regionale strategice trebuie să lucreze în parteneriat cu organizațiile membre și alte părți interesate, cunoscând prioritățile și nevoile serviciilor speciale și ale autonomiei locale.

La nivel local, muzeele, bibliotecile și arhivele sunt adesea departamente ale formei locale de guvernământ și trebuie să colaboreze cu alte departamente pentru a asigura un serviciu bine structurat. Un exemplu de colaborare ar putea fi dezvoltarea unui sistem comun CRM (MRP) (Managementul relațiilor cu publicul). Este posibil ca mai multe departamente să aibă nevoie de date referitoare la utilizatori și un MRP comun ar putea evita efortul dublu, ar putea elimina înregistrarea datelor

contradictorii și ar demonstra utilizatorilor că au de-a face cu profesioniști. Supus legislației referitoare la protejarea datelor și respectând intimitatea utilizatorilor (vezi linia directoare [Probleme legale și de drepturi](#), secțiunea Protejarea datelor), un MRP poate centraliza toate contactele pe care utilizatorul le-a avut cu instituția prin e-mail, telefon, dispozitiv mobil, poștă sau prin contact direct și, astfel, să permită oricărui membru al personalului din serviciile cu publicul să aibă o înregistrare completă a acestor relații.

Asigurând servicii integrate aliniate la agendele guvernamentale coerente, muzeele, bibliotecile și arhivele au posibilitatea de a lucra și cu alte instituții locale. Spre exemplu, un serviciu de bibliotecă poate colabora cu direcția de sănătate sau cu departamentul serviciilor sociale pentru a asigura servicii la domiciliu.

### **Parteneriate interdisciplinare**

[Înapoi la domeniu](#)

Muzeele, bibliotecile și arhivele au fost percepute ca instituții de tipuri diferite, cu practici profesionale și culturi organizaționale distincte. Totuși, aceste diferențe țin mai mult de latura administrativă decât de scopul propriu-zis al instituțiilor de vreme ce toate au ca misiune colectarea, prezervarea și punerea la dispoziția utilizatorilor a obiectelor, artefactelor, documentelor și informațiilor. Diferențele administrative sunt estompate prin digitizare deoarece procesele implicate în gestionarea materialelor digitale sunt aceleași indiferent dacă în format tradițional acestea au fost cărți, documente sau obiecte. De fapt, sintagma "document digital" se referă la "toate tipurile de documente, cum ar fi fișiere-text, fișiere audio, fișiere video, chiar și prezentări multimedia și pagini web" [1]. Grupurile de muzee, biblioteci și arhive pot decide să coopereze, spre exemplu, pentru a da utilizatorilor posibilitatea de a căuta simultan în colecțiile lor. În general, utilizatorii nu sunt interesați de locul în care își găsesc informația și care ar putea fi o carte sau un pliant dintr-o bibliotecă, descrierea unui artefact dintr-un muzeu sau dosarele unei instituții dintr-o arhivă. În cazul unei asemenea colaborări, extrem de importantă este interoperabilitatea și, implicit, utilizarea standardelor internaționale în vigoare. Un exemplu bun este NOKS din Danemarca (vezi [Legături](#)).

### **Parteneriate între instituții cu același domeniu de activitate** [Înapoi la domeniu](#)

Grupurile de biblioteci, muzee și arhive pot decide să coopereze în domenii ca: achiziționarea în consorțiu a resurselor (în special a resurselor electronice), digitizarea resurselor-cheie și asigurarea accesului printr-un site comun, un sistem de comunicare între rețele, un portal sau un serviciu de regăsire a informațiilor ex. printr-un catalog colectiv. (Pentru exemplificare, vezi [Legături](#))

### **Parteneriate cu sectorul educațional**

[Înapoi la domeniu](#)

Numeroase avantaje pot fi obținute din parteneriatele cu sectorul educațional (vezi linia directoare [Învățare](#)). Muzeele, bibliotecile și arhivele din cadrul sectorului guvernamental local au încheiat parteneriate cu școlile generale și colegiile locale. De asemenea, se pot realiza parteneriate cu universitățile, instituțiile de educare a adulților, departamentele de instruire în afacerile locale, școlile nefinanțate de Guvern, grădinițele și creșele.

### **Parteneriate cu sectorul de voluntariat**

[Înapoi la domeniu](#)

Muzeele, bibliotecile și arhivele pot beneficia din parteneriatele cu sectorul de voluntariat și cu ONG-urile (organizații non-guvernamentale) prin înțelegerea și venirea în întâmpinarea nevoilor grupurilor țintă, ex.: copii, persoane în vârstă, persoane cu dizabilități, grupuri comunitare și minorități etnice.

### **Parteneriate cu industria și sectorul privat**

[Înapoi la domeniu](#)

- Many businesses and specialist organisations make their libraries and archives. Multe organizații specializate și de afaceri pun la dispoziția publicului bibliotecile și arhivele proprii. Din cauza faptului că nu le sunt alocate fonduri publice aceste resurse pot fi în pericol dacă, spre exemplu, firma se desființează. Crearea de colaborări între aceste tipuri de organizații și organizațiile sectorului public poate ajuta la păstrarea în siguranță a acestor resurse. Astfel de parteneriate pot avea ca finalitate digitizarea colecțiilor după standardele prevăzute și mai largă difuzare a lor.
- Este în interesul furnizorilor de telecomunicații să vândă servicii, valorificând infrastructura în care au investit și care îi ajută să-și obțină veniturile de care au nevoie pentru a-și asigura viitorul comercial. Banda de frecvență este adesea achiziționată de autoritățile sau consorțiile locale sau regionale pentru a asigura o varietate de servicii. Conținutul poate fi considerat un driver-cheie în dezvoltarea unei piețe a benzii largi, astfel că este în interesul companiilor de telecomunicații să încurajeze digitizarea conținutului de către muzee, biblioteci și arhive. Merită încercată posibilitatea unei investiții comune în servicii, investiție a sectorului cultural de patrimoniu și a organizațiilor de telecomunicații și care are la bază suportarea de către ambii parteneri a riscurilor, dar și a beneficiilor.

### **Tipuri de parteneriate**

[Înapoi la domeniu](#)

Există mai multe tipuri de parteneriate realizate cu diferite scopuri:

- parteneriate regionale sau locale, acolo unde organizațiile dintr-o anumită localitate sunt dispuse să coopereze;
- parteneriate realizate pe baza unui subiect comun, acolo unde organizațiile specializate într-un anumit domeniu lucrează împreună indiferent de locație;
- parteneriate realizate pe baza activității comune, care pot include:
  - **Asigurarea unui serviciu** –în anumite circumstanțe instituțiile de patrimoniu pot asigura servicii de la un centru comun local sau regional. Tehnologia permite asigurarea în colaborare a serviciilor online.
  - **Instruirea** - spre exemplu instruirea în TI sau management. Scopurile pot include: identificarea și implementarea oportunităților pentru încercarea comună de instruire a personalului și dezvoltare; discutarea problemelor și soluțiilor comune și promovarea celei mai bune practici; organizarea de ședințe comune de pregătire și de activități de consiliere; identificarea posibilităților de punere în comun a resurselor necesare instruirii și achiziționarea în comun a materialelor pentru instruire; și stabilirea de schimburi de personal. (Vezi și linia directoare [Probleme de personal](#)).
  - **Parteneriate de dezvoltare a TI** – acestea pot susține perfecționarea serviciilor oferite, spre exemplu: prin punerea în comun a resurselor electronice, prin asigurarea accesului electronic la cataloage și baze de date, prin contribuția conținutului etc., pe scurt, lucrează în colaborare pentru dezvoltarea muzeelor, bibliotecilor și a arhivelor virtuale.

□ **Parteneriate și consorții de achiziții** – acestea au devenit larg răspândite și cu putere de influență, în special în sectorul biblioteconomic unde sunt percepute ca organisme importante în administrarea mai judicioasă a fondurilor existente în bugetele bibliotecilor prin obținerea de discount-uri în urma negocierii achizițiilor substanțiale și a licențelor comune, mai ales în cazul publicațiilor electronice. Datorită acestor consorții, editorii și furnizorii au, la rândul lor, beneficii: economii în domeniul marketingului, existența unei piețe de desfacere garantate și posibilitatea expunerii produselor. Astfel de parteneriate sunt utile în elaborarea unei politici comune de dezvoltare a colecțiilor și în evitarea unei fragmentări păgubitoare în politica de achiziție. Consorțiile pot negocia cu furnizorii dintr-o poziție superioară. Ele pot fi de nivel internațional în ce privește scopul (vezi [EIFL](#) (Informații Electronice pentru Biblioteci [2])).

□ **Parteneriate de preservare** – preservarea materialelor unicate poate fi făcută prin cooperare în scopul obținerii expertizei și în vederea evitării efortului dublu. Un program de preservare presupune un personal interesat și informat, date exacte, fonduri adecvate, standarde corespunzătoare, politici și proceduri de preservare și mecanisme de partajare a informațiilor și de acces la informație. Planificarea comună a acțiunilor în caz de dezastru poate fi, de asemenea, utilă și implică păstrarea copiilor după informații și resurse de extremă importanță în funcție de premisele și sistemele fiecărui partener. (Vezi și linia directoare [Prezervare digitală](#))

□ **Conservation partnerships** – small institutions may not have the resources in terms of money, staff expertise and space to carry out conservation on delicate objects, documents and books. Sharing resources or setting up centres of expertise might be a way forward.

□ **Parteneriate de conservare** – există posibilitatea ca instituțiile mici să nu beneficieze de resurse, cum ar fi: bani, personal specializat pentru expertiză și spațiu pentru realizarea procesului de conservare în cazul obiectelor, documentelor și al cărților fragile. Punerea în comun a resurselor sau înființarea centrelor de expertiză ar putea fi un pas înainte.

□ **Parteneriatele de proiect** sunt deseori necesare atunci când se solicită fonduri externe într-un context competitiv, spre exemplu fondurile pentru programele UE de cercetare depind, de obicei, de propunerile de proiecte în care sunt implicați mai mulți parteneri. Serviciul de parteneriat CORDIS [3] a fost înființat pentru a oferi ajutor și îndrumare în găsirea de parteneri pentru proiecte UE.

□ **Parteneriate realizate în vederea obținerii de fonduri** – cererea comună de fonduri pentru dezvoltarea proiectelor și serviciilor Societății Informaționale (ex.: susținerea învățării permanente sau a agendei e-guvernamentale) poate avea mai mult succes decât o cerere venită din partea unei singure instituții. Uneori instituțiile mici nu au personal și expertiză pentru ca cererile lor să fie aprobate.

□ **Parteneriate realizate în scopuri comerciale** – multe instituții trebuie să obțină venituri din serviciile de cercetare cu taxă, din editare, vânzare de cărți,

fotografii, copii, cadouri etc. și din vânzarea materialelor către mass-media. Organizațiile mici uneori întâmpină greutăți în dezvoltarea unor asemenea servicii, spre exemplu: lipsa personalului și a timpului ce trebuie alocat, costuri inițiale de pornire mari, lipsa motivației dacă regulile de finanțare ale autorității locale prevăd ca veniturile obținute să nu fie returnate serviciului respectiv. Înființarea unui parteneriat care să încurajeze inovația și să presupună folosirea comună a expertizei de marketing ar putea duce la depășirea oricăror probleme și la îmbunătățirea proiectelor de sustenabilitate. O altă posibilitate ar putea fi piața de desfacere comună.

- **Parteneriate pentru folosirea forței de muncă externe** – dacă este necesară folosirea forței de muncă externe din cauză că instituția nu dispune de personal specializat și de resurse, instituțiile locale pot face economii apreciabile dacă se asociază cu alți parteneri angajați în proiecte similare.

### **Inițierea parteneriatelor**

[Înapoi la domeniu](#)

Contractele neoficiale și tatonările între factorii de decizie ai eventualelor parteneri constituie, adesea, un prim pas urmat de discuții preliminare deschise în care se încearcă să se găsească oportunități care să ajute la îndeplinirea obiectivelor tuturor partenerilor implicați. Scopul fiecărui partener ar trebui să fie înțelegerea nevoilor și priorităților celorlalți parteneri și să poată demonstra în ce fel participarea lor poate contribui la reușita parteneriatului în beneficiul utilizatorilor. Natura colaborării ar trebui să fie definită în scris, notându-se țintele/obiectivele și responsabilitățile fiecărui partener. Printre problemele ce trebuie luate în considerare se numără: fondurile, facilitățile, timpul, personalul, publicul, marketing-ul și utilizarea mass-mediei.

### **Organizarea și structura unor parteneriate de cooperare Activități-cheie vizibile**

[Înapoi la domeniu](#)

Printre activitățile care dau viață unui parteneriat, îl fac remarcat pe plan extern și care îi pot crește puterea de influență, se numără:

- un plan strategic care să stabilească un număr de obiective strategice;
- planuri de acțiune anunțate pentru fiecare perioadă de timp specifică;
- grupuri operative care să ducă la bun sfârșit aceste planuri de acțiune;
- rapoarte și documente care să arate rezultatele acestor planuri de acțiune.

Un parteneriat ar trebui să fie o organizație responsabilă. Parteneriatele pot avea un statut legal oficial sau personalitate juridică cum ar fi cea de companie înregistrată sau instituție filantropică înregistrată. Un parteneriat poate avea nevoie de o identitate corporativă, inclusiv de un "nume de marcă" ("brand name") și un logo etc. Un parteneriat poate decide să intre el însuși în alte parteneriate în calitate de organism.

Parteneriatele ar trebui să funcționeze după regulamente clare de conducere, ex. pentru întrunirile consiliilor de conducere și ale factorilor de decizie. Un Consiliu al Directorilor (sau o altă structură similară) ar trebui înființat pentru a reprezenta interesele tuturor factorilor implicați și ar putea fi compus din reprezentanți ai autorităților locale, ai organismelor sau formațiunilor politice, ai sectorului economic, ai organizațiilor independente și din profesioniști din muzee, biblioteci publice și

arhive. Din Consiliu ar putea face parte și observatori din agențiile naționale și regionale și din alte organisme interesate. (Vezi spre exemplu Autoritatea Norvegiană pentru Arhive, Biblioteci și Muzeu [Legături](#).)

## Fonduri pentru parteneriate

[Înapoi la domeniu](#)

Pentru obținerea de fonduri există o varietate de mijloace, de exemplu:

- împrumuturi de la programele de finanțare naționale și regionale;
- înscrierile membrilor;
- fonduri obținute de la autoritatea locală;
- venitul realizat;
- proiectele pot fi finanțate din fondurile de inițiativă ale Guvernului, Fondurile Sociale Europene și programul DTC (Dezvoltarea tehnologică și a cercetării) ex. TSI (Tehnologiile Societății Informaționale).

În unele cazuri, pentru a obține în continuare fonduri, parteneriatul trebuie să-și stabilească sumele pe care el însuși intenționează să le investească.

## Menținerea parteneriatelor de succes

[Înapoi la domeniu](#)

Sunt necesari mai mulți factori-cheie pentru menținerea unui parteneriat de succes:

- managementul superior și consiliul de conducere sau autoritatea locală a fiecărei organizații de parteneriat trebuie să fie angajați în toate aranjamentele de parteneriat;
- o persoană cu un statut adecvat este desemnată responsabilă în cadrul fiecărei organizații: proiectele de parteneriat de importanță majoră presupun cel mai înalt nivel de management al organizației;
- o bună înțelegere reciprocă a organizațiilor partenere: culturile instituționale, atribuțiile și obiectivele acestora;
- așteptări realiste;

o strategie de retragere – o înțelegere asupra circumstanțelor de retragere din parteneriat care să prevadă o repartizare proporțională a activelor și pasivelor. Ar trebui stabilită și o modalitate de încheiere a parteneriatului atunci când misiunea sa a fost îndeplinită.

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

Posibilitatea oferită utilizatorului de a căuta materiale referitoare la un subiect specific și cumulara tuturor informațiilor într-un răspuns complex fără ca utilizatorul să fie nevoit să cunoască sursa de informare, fie ea muzeul, biblioteca sau arhiva, depind de colaborarea între instituțiile de cultură la orice nivel. Dezvoltarea tehnologiei digitale face ca acest lucru să fie posibil.

Tehnologia digitală face ca instituțiile de cultură să fie mai puțin izolate și mai dependente una de cealaltă. Noile modele de tipul centrelor regionale de servicii culturale pot ajunge să ofere instituțiilor culturale locale aplicații inovatoare, soluții și servicii în beneficiul utilizatorilor.

Viitorul parteneriatelor depinde de viitorul finanțării. Exigențele finanțării fac ca parteneriatele să fie dorite și esențiale în anumite scopuri: schimbările apărute în



posibilitățile de obținere a fondurilor sau în condițiile de finanțare afectează viabilitatea consorțiilor și a parteneriatelor.

Cadrul legal și de reglementare pentru parteneriate și cooperare în care operează organizațiile culturale trebuie să fie dezvoltat ținându-se seama de faptul că agendele guvernamentale sunt, în prezent, oferite într-un mod mult mai coerent. Spre exemplu, se așteaptă ca toate departamentele unei autorități locale să contribuie la țintele e-guvernării, învățarea nu mai este exclusiv responsabilitatea sectorului educațional, etc. Este posibil ca serviciile locale să devină tot mai integrate. De asemenea, multe servicii cândva asigurate pe de-a-ntregul de autoritățile locale pot fi acum oferite prin parteneriate cu sectorul privat și/sau de voluntariat.

În prezent este recunoscut faptul că muzeele, bibliotecile și arhivele au multe scopuri și obiective comune și asociațiile naționale și regionale sunt formate pentru a dezvolta o infrastructură regională eficientă pentru sectorul muzeelor, bibliotecilor și arhivelor.

Există mai multe portale și sisteme de comunicare între rețele realizate de grupurile regionale sau din același domeniu. Pe viitor aceste grupuri ar trebui să se unească cu scopul de a răspunde impecabil creând surse de informare sub formă de liste care să fie accesibile pentru a răspunde la o întrebare venită din orice parte a lumii.

Tehnologia a facilitat utilizarea comună a resurselor, spre exemplu de către membrii unui organism profesional, de un grup de instituții sau de un grup de indivizi cu interese comune. Spre exemplu rețelele (post-cu-post) ([P2P](#)) pot colecta cantități mari de informații din surse larg răspândite. Serviciile de folosire comună a fișierelor cum ar fi: [Foldershare](#), [Groove Networks](#), [Skype](#), [Gnutella](#) și [Kazaa](#) fac posibilă utilizarea comună a tuturor tipurilor de obiecte digitale inclusiv filme, imagini și soft. [4].

Tehnologiile de colaborare includ învățarea online, expozițiile comune, muzeele virtuale etc. cu condiția să fie rezolvate problemele de copyright.

La nivel european, cooperarea trebuie cultivată la nivel strategic în scopul de a oferi o bază pentru creativitate și inspirație, schimburi de experiențe, politici coordonate de digitizare, multilingvism, acces, educație, turism etc. în beneficiul tuturor europenilor și de a promova cultura europeană în restul lumii.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

[1] Congresul Mondial al Bibliotecilor și Serviciilor furnizoare de informații : a 69-a Conferință Generală IFLA, Berlin, August 2003. Secția de Genealogie și Istorie Locală. <http://www.ifla.org/IV/ifla69/proq03.htm> . Lucrări:

- *Cooperare și schimbare: arhivele, bibliotecile și muzeele din Statele Unite*, de Robert Martin (Institutul Muzeelor și Bibliotecilor, Washington DC, USA)
- *Dacă noi putem s-o facem, puteți și voi: proiectul de digitizare din North Yorkshire, Marea Britanie*, de Elizabeth Anne Melrose (Biblioteca Regiunii North Yorkshire, Northallerton, Anglia)



- *Înnoirea bibliotecii este un lucru dificil: lecții dintr-un studiu de caz norvegian*, de Bozena Rasmussen (Biblioteca publică din Gjerdrum, Gjerdrum, Norway) și Tord Høivik (Colegiul Universitar din Oslo, Oslo, Norway)

[2] EIFL (Electronic Information for Libraries) Informații electronice pentru biblioteci <http://www.eifl.net/>

[3] Serviciul de parteneriat CORDIS <http://partners-service.cordis.lu/>

[4] Peer-to-peer (post-cu-post) (P2P) <http://www.openp2p.com/>

Foldershare <http://www.foldershare.com/>

Groove Networks <http://www.groove.net/>

Skype <http://www.skype.com/>

Gnutella <http://www.gnutella.com>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### ***Internațional***

#### *Answers Now - Răspunsuri imediate*

Acest serviciu de referință interactiv non-stop este un parteneriat între Biblioteca Consiliului Orașenesc din Brisbane, Queensland, Australia; Bibliotecile orașului Christchurch, Christchurch, Noua Zeelandă; Biblioteca Publică a Regiunii Richland, Carolina de Sud, SUA; și Serviciul de Biblioteci, Arte și de Informare al Consiliului Regiunii Somerset, Marea Britanie.

<http://vrl->

[live01.lssi.com/wcscgi/CDM.exe/ansnow?SS\\_COMMAND=CUST\\_SUP&Category=SOMERSET](http://live01.lssi.com/wcscgi/CDM.exe/ansnow?SS_COMMAND=CUST_SUP&Category=SOMERSET)

### **Europa**

*AMICITIA (Asset Management Integration of Cultural Heritage in the Interexchange between Archives) - (Integrarea gestionării patrimoniului cultural în schimburile dintre arhive)*

Comaniile de radiodifuziune și furnizorii de tehnologie din Europa au colaborat la un proiect demonstrativ de unire a arhivelor video digitale printr-o rețea P2P (post-cu-post). Un sistem de management al drepturilor digitale (DRM - Digital Rights Management) a fost dezvoltat pentru a gestiona problemele legate de drepturi și un sistem de management al conținutului (CMS - Content Management System) pentru a păstra diferitele contracte.

<http://www.amicitia-project.de> și <http://www.cultivate-int.org/issue4/amicitia/>

*eMarCon (Electronic Maritime Cultural Content – Conținutul electronic de cultură maritimă)*

Un proiect finanțat de UE care a creat o platformă (soft) ce a permis muzeelor europene îndepărtate geografic și vizitatorilor lor să pregătească și să participe la expoziții comune virtuale prin Internet. Parteneri au fost 9 instituții din 7 țări europene reprezentând 4 muzee maritime și un amplu grup de reprezentanți ai organizațiilor academice, regionale și de tehnologii informaționale/de comunicare din

Europa. Expozițiile demonstrative sunt realizate pentru adulți, copii sau experți.  
<http://www.emarcon.net/>

### **MIRROR**

MIRROR are ca scop stabilirea unei comunități de practică în toată Europa pentru muzeele de științe naturale prin dezvoltarea unei metodologii noi de învățare și prin implementarea instrumentelor, tehnicilor și sistemelor tehnologiei de vârf.  
<http://www.mirror-project.net>

### **Armenia**

Academical Scientific Research Computer Network (ASNET-AM) - Rețeaua computerizată de cercetare științifică și academică

Leagă organizații academice, de cercetare, educaționale și alte tipuri de organizații angajate în activitatea științifică și educațională prin găzduirea resurselor web.

<http://www.sci.am/>; <http://www.asnet.am/index.php>

### **Austria**

#### *Bibliotheken Online*

Peste 500 de biblioteci publice din Austria și-au pus în comun resursele pentru a putea oferi, prin Internet, informații legate de disponibilitatea titlurilor din aceste biblioteci.

<http://www.bibliotheken.at>

### **Belgia**

VLACC (*Vlaamse Centrale Catalogus Openbare Bibliotheken sau Catalogul Colectiv Flamand*)

Catalogul colectiv al fondurilor existente în toate bibliotecile publice din Flandra. VLACC II va sta la baza Bibliotecii Digitale Flamande care va include sistematic toate fondurile și va integra munca de zi cu zi economisind astfel 10% din timpul destinat sarcinilor de catalogare. Accesul Internet se realizează prin Bibnet.

<http://www.bibliotheek.be>

### **Bulgaria**

#### Proiectul Varna-veche

Un proiect de cooperare între Biblioteca Regională Varna, Arhivele Statului din Varna, Muzeul Regional din Varna și VASSAN Media cu obiectivul de a crea o cronică istorică a Varnei disponibilă pe site-ul web al Bibliotecii Regionale. <http://www.libvar.bg>

### **Cipru**

#### Biblioteca Universității din Cipru

Pe lângă link-urile către propriile sale materiale și baze de date, Biblioteca Universității din Cipru este legată în rețea cu alte biblioteci cipriote și cu o rețea de bibliotecă din Grecia. De asemenea, adăpostește cataloagele a 7 biblioteci publice.

<http://library.ucy.ac.cy/>

## Republica Cehă

Archives Direction Division of the Ministry of Interior of the Czech Republic -  
Departamentul Direcției Arhivelor din cadrul Ministerului de Interne al Republicii Cehe

Arhivele cehe sunt reprezentate în ICA, EURBICA și în comisii speciale și participă la Blue Shield. Mai mult, colaborări internaționale sunt stabilite pe baza unor acorduri bilaterale. Arhivele colaborează cu instituțiile culturale din țară în domeniile dezvoltării și cercetării, în pregătirea publicațiilor și a expozițiilor și conservarea patrimoniului cultural național.

<http://www.mvcr.cz>

*Informace pro knihovny - portál Knihovnického institutu Národní knihovny ČR.*  
Portalul Institutului de Biblioteconomie al Bibliotecii Naționale a Republicii Cehe.

<http://knihovnam.nkp.cz>

*Biblioteka Technická de Stat din Praga*

Oferă liste ale activităților bibliotecilor locale, informații despre conferințe etc.

<http://www.stk.cz/akce>

*Uniform Information Gateway - Poartă de acces uniform la informație*

Oferă acces uniform și facil la diferite surse de informații inclusiv full texte și fișiere document. <http://www.jib.cz/>

## Danemarca

*DANPA (Denmark's national private archives database) – Baza de date națională a arhivelor private din Danemarca*

Baza de date are capacități de căutare pentru aproximativ 120.000 de înregistrări descriptive din 190 de instituții de arhive private care au cataloage digitale, inclusiv Arhivele Statului, Arhivele Emigrării, Biblioteca Regală și Biblioteca și Arhivele Mișcării Labouriste. <http://www.danpa.dk>

*NOKS (Nordjyllands Kulturhistoriske Søgbase. Cultural historical database for searching material concerning the North of Jutland) - Baza de date cultural-istorică pentru căutarea materialelor despre Iutlanda de Nord)*

Proiectul implică 9 instituții: arhive, biblioteci și muzee. Cataloagele lor au fost unite oferindu-se acces la 115.000 de documente, inclusiv fotografii, cărți, pliante, articole din ziare, arhive, obiecte de muzeu etc.

<http://www.noks.dk> (O descriere a modului în care s-a realizat acest lucru vedeți în *Beneficiile colaborării dintre arhive, biblioteci și muzee, de Ruth Hedegaard (Arhivele și muzeul istoric din Vendsyssel, Hjoerring, Denmark), 2003.*

<http://www.ifla.org/IV/ifla69/papers/051e-Hedegaard.pdf>.)

## Estonia

ELNET - Consortium of Estonian Libraries Network - Consorțiul Rețelei de Biblioteci din Estonia

O asociație non-profit a bibliotecilor, arhivelor și a altor organizații de informare. Principalele domenii de activitate sunt administrarea și dezvoltarea catalogului

partajat ESTER al bibliotecilor estoniene, coordonarea achiziției publicațiilor electronice pentru bibliotecile membre ELNET și coordonarea altor proiecte comune.  
<http://www.elnet.ee/>

## **Finlanda**

*ELEF (ELECTRONIC LIBRARY OF EASTERN FINLAND) – Biblioteca electronică a Finlandei de Est*

Proiectele ELEF se desfășoară în toate regiunile Finlandei de Est. Principalul obiectiv al acestor proiecte este acela de a perfecționa biblioteca electronică și serviciile de informare disponibile pe web și de a oferi acces mai bun la aceste servicii.

<http://www.ncp.fi/projektit/elef/eng/alku.html>

### **Proiectul Elkad**

În cadrul acestui proiect de cooperare se construiește un sistem de documentare pentru materialele digitale ale companiilor, se testează funcționalitatea sistemului, sunt instruiți specialiști și se realizează conservarea pe termen lung a informației și a utilizării sale prin rețele. <http://www.elka.fi/>

## **Franța**

*Région Centre Museums – Muzeele din regiunea centrală*

Reprezintă o rețea a 50 de muzee și oferă detalii despre colecțiile, serviciile, expozițiile și expozițiile virtuale ale acestora etc. <http://www.musees.regioncentre.fr/>

## **Islanda**

### **SagaNet**

Acesta este un proiect de colaborare între Bibliotecă, Universitatea Cornell din SUA și Institutul Árni Magnússon. Proiectul oferă acces online la manuscrisele și lucrările tipărite ale Literaturii Islandeze Vechi. <http://www.sagnanet.is>

## **Italia**

*Municipality of Florence – Primăria orașului Florența*

Primăria orașului Florența a creat un sistem complet de documentare care asigură legătura cu 18 primării din zona metropolitană mai extinsă, cu peste 40 de biblioteci publice și academice și cu biblioteci ale asociațiilor și organizațiilor culturale. Sistemul coordonează procesul de finanțare și asigură managementul serviciilor partajate.

<http://www.comune.firenze.it/comune/biblioteche/biblioteche.htm>

## **Letonia**

*Co-operation of Archives, Museums and Libraries in a Digital Environment - Colaborarea Arhivelor, Muzeelor și Bibliotecilor în Mediul Digital*

Este un program demarat în 2003 de către Fundația Culturală Principală a Letoniei cu scopul special de a supraveghea și evalua proiectele de digitizare, concentrându-se pe folosirea standardelor și interoperabilitate. <http://www.linc.lv>

## **Norvegia**

*ABM-utvikling (Norwegian Archive, Library and Museum Authority) – Autoritatea Norvegiană pentru Arhive, Biblioteci și Muze*

Înființată în data de 1 ianuarie 2003, această instituție este rezultatul fuzionării între Directoratul Norwegian pentru Biblioteci Publice, Autoritatea Norvegiană pentru Muze și Oficiul Național pentru Documentarea Cercetării, Biblioteci Academice și Specializate. Pe lângă schimbările specifice din cadrul sectorului, dezvoltarea comună a arhivelor, bibliotecilor și muzeelor este prioritară.

<http://www.abm-utvikling.no/>

*National Museum Reform - Reforma națională a muzeelor*

ABM-utvikling administrează, în prezent, o reformă de 5 ani în domeniul muzeelor, preconizată a fi completă în 2006. Scopul este acela de a crea un domeniu al muzeelor cu unități mai puține, dar mai puternice. Acestea vor face parte din diferite rețele naționale, în funcție de câmpul tematic al fiecăreia. Această reformă este considerată un proces de consolidare și scopul ei este de a crea unități mai legate între ele și de a promova un grad înalt de competență profesională și eficiență administrativă.

<http://www.abm-utvikling.no/prosjekter/Interne/Museum/museumsreform/index.html>

*Primusbase pentru Akershus*

O bază de date online partajată pentru toate muzeele din Regiunea Akershus, care gestionează informații legate de colecții și facilitează publicarea informațiilor pe web.

## **Rusia**

*Corporate Library Systems - Sistemele corporative de biblioteci*

În anumite regiuni ale Rusiei încercarea de realizare a unor rețele regionale corporative are ca scop integrarea bibliotecii regionale și a resurselor de informații din oraș și optimizarea serviciilor "prietenoase cu utilizatorul". Toate proiectele au scopuri și obiective locale, multe dintre acestea incluzând digitizarea, catalogarea partajată computerizată, etc. Din aceste sisteme pot face parte biblioteci publice, specializate și universitare. Exemple:

Sistemul corporativ de bibliotecă din Regiunea Tver <http://corbis.library.tver.ru/>

Sistemul corporativ din Republica Karelia <http://libraries.karelia.ru/system.shtml>

Rețeaua regională de biblioteci și informații din Novgorod <http://library.novgorod.ru/>

Sistemul corporativ distribuit de bibliotecă din regiunea Novosibirsk (dezvoltat în cadrul mega-proiectului "Biblioteca Pușkin")

<http://pushkin.rstlib.nsc.ru/2002/index.shtml>

Rețeaua corporativă a bibliotecilor din Urali <http://consensus.eunnet.net/>

Sistemul corporativ al Bibliotecilor din Regiunea Khabarovsk

<http://www.fessl.ru/korp/>

*PRIOR NW (E-Development Partnership in the North-West of Russia) – Parteneriatul de e-dezvoltare din nord-vestul Rusiei*

Parte a programului PRIOR (Partnerstvo dlya Razvitiya Informatsionnogo Obshestva v Rossii), scopurile principale ale PRIOR NW sunt: de a facilita dezvoltarea unei Societăți Informaționale și a unei Economii a Cunoașterii prin realizarea de parteneriate între guvern, firme, societatea civilă, centre de cercetare și educație,

sponsori și investitori cu intenția de a face eforturi comune pentru eliminarea decalajului digital din nord-vestul Rusiei.

<http://www.prior.nw.ru/eindex.htm>

Through Joint Efforts to New Round of Development - Cu eforturi comune către o nouă etapă de dezvoltare

Bibliotecile de referință din patru regiuni învecinate din sud-vestul Rusiei depun eforturi comune pentru consolidarea rolului lor în realizarea unei societăți civice moderne, dezvoltând noi abordări manageriale în elaborarea politicilor biblioteconomice și aplicând tehnici inovatoare în instruirea profesioniștilor din biblioteci.

<http://www.scilib.debryansk.ru/undesign/5program/korporat/index.html>

Local Community in the Modern Information Space - Comunitatea Locală în Spațiul Informațional Modern

Biblioteca Enciclopedică Regională de Cercetare din Bryansk și Biblioteca Centrală din Unech au dezvoltat și implementat acest proiect care reprezintă un program de bibliotecă comprehensiv, având ca scop asigurarea unor servicii îmbunătățite calitativ prin dezvoltarea unui nou model de parteneriat între biblioteca regională (ca centru de resurse), biblioteca orașului (ca intermediar de informații) și populația din regiune (ca principal beneficiar al serviciilor de informații).

<http://www.scilib.debryansk.ru/undesign/5program/unecha/index.html>

## **Serbia și Montenegro**

Digitisation and central information system for all museums of Montenegro - Digitizarea și sistemul central de informații pentru toate muzeele din Muntenegru

Proiect pentru crearea unei game largi de sisteme de documentare și informare care să conecteze toate muzeele din Muntenegru cu Muzeul Național ca instituție centrală. (Site web în pregătire.)

## **Slovenia**

Conference of Slovene public libraries - Conferința bibliotecilor publice din Slovenia  
Principalul subiect discutat la conferința din 2003 a fost cooperarea dintre biblioteci, arhive și muzee, iar în 2004 cooperarea în mediul digital.

[http://www.neumann-haz.hu/db/dia\\_en.html](http://www.neumann-haz.hu/db/dia_en.html)

Visiting Art Project - Proiectul Visiting Art

Toate cele trei domenii au participat la acest proiect din septembrie 2003 până în martie 2004. Scopul proiectului a fost să alcătuiască *Maparea infrastructurilor din sectorul muzeelor, arhivelor și bibliotecilor din Slovenia și Ungaria. Resurse, 2003. ISBN 1-903743-36-2.* <http://www.mla.gov.uk/documents/id585arep.pdf>

## **Spania**

State Public Library of Tarragona - Biblioteca Publică de Stat din Tarragona

Serviciu de sprijinire și documentare pentru Centrele de Studii Locale, rezultatul unui parteneriat strategic cu Institutul Ramon Muntaner, o fundație pentru dezvoltarea studiilor locale în Catalonia.

<http://cultura.gencat.es/bpt/actual/docs/conveni.pdf>

### **Suedia**

*Image Databases and Digitisation - platform for ALM-collaboration - Bazele de date video și digitizarea – bază pentru colaborarea dintre arhive, biblioteci și muzee*

Un proiect comun de digitizare la care participă Biblioteca Regală – Biblioteca Națională din Suedia, Muzeul Național, Ministerul Patrimoniului Național și Arhivele Naționale ale Suediei.

<http://abm.kb.se/eng.htm>

### **Ucraina**

*Museum.org.ua*

Stochează în medii electronice patrimoniul cultural din întreaga țară, cu preponderență din domeniul artei și al istoriei. Reprezentanți ai muzeelor din Ucraina pregătesc și trimit e-materiale (texte, fotografii, imagini video etc.) Centrului Ucrainean Intermuzeal (CUI). CUI publică aceste materiale gratuit pe site-ul web al proiectului.

<http://museum.iatp.org.ua/UIC/INDEX.HTM>

### **Marea Britanie**

*Creating Partnerships - Crearea parteneriatelor*

O resursă online menită să susțină colaborarea ingenioasă între biblioteci, muzee și științele umaniste. Aceasta se inspiră din proiectul *Conectarea Cărților (Books Connect)* din East Midlands <http://artsandlibraries.org.uk/bc/>, un proiect-pilot realizat pentru a demonstra modul în care cărțile și lectura pot inspira noi modalități de cooperare, ținând cont de integrarea socială, solidaritatea comunitară și diversitatea culturală.

<http://www.artsandlibraries.org.uk/creatingpartnerships/index.html>

*Citizenship Past – Istoria cetățeniei (dezvoltarea cetățeniei în societatea britanică)*

O resursă importantă de instruire dezvoltată de un consorțiu interdisciplinar format din Colecția Ford a Publicațiilor Oficiale Britanice, Biblioteca Universității din Southampton, Direcția Arhivelor din West Yorkshire și Societatea Copiilor.

<http://www.citizenshippast.org.uk/about/about.html>

*East Midlands Oral History Archive - Arhiva de istorie orală din East Midlands*

Acest parteneriat între Centrul pentru Istorie Urbană al Universității din Leicester, Consiliul Regiunii Leicester și Bibliotecile și Muzeul din orașul Leicester a reunit peste 20 de colecții și a determinat realizarea unor noi înregistrări de istorie locală.

<http://www.le.ac.uk/emoha/>

### **Linking Arms**

Acesta este un parteneriat între Arhivele Naționale, Arhivele Naționale ale Scoției, Biblioteca Națională a Țării Galilor și Oficiul Public de registratură din Irlanda de Nord împreună cu organizații locale și regionale și arhive ale comunităților și are ca scop realizarea unei porți de acces care să unească și să dezvolte toate rețelele de informare despre arhive existente în Marea Britanie.

<http://www.ukat.org.uk/news/lcraven20040616.pdf>



Museums, Libraries and Archives Council (MLA) - Consiliul pentru Muzeu, Bibliotecă și Arhive (MBA)

Aceasta este o agenție națională de dezvoltare care lucrează în beneficiul muzeelor, bibliotecilor și arhivelor și care este for consultativ al Guvernului în legătură cu politicile și prioritățile acestui sector. Este reprezentată la nivel regional de 9 agenții regionale (AR-uri), câte una în fiecare regiune a Angliei.

<http://www.mla.gov.uk/>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Modele de afaceri

---

### DOMENIU

---

Problemele abordate în aceste linii directoare sunt:

[Oportunități de finanțare și financiare](#)

[Softuri gratuite și Open Source](#)

[Surse externe](#)

[Furnizori de servicii](#)

[Contracte la nivel de service](#)

[Rețele](#)

[Drepturi de proprietate intelectuală](#)

[Gestionarea relațiilor cu clienții](#)

---

### PROBLEME DE POLITICI

[Înapoi la domeniu](#)

---

Organizațiile culturale de patrimoniu, cum sunt muzeele, bibliotecile și arhivele au de înfruntat noi provocări într-o perioadă în care fondurile publice sunt reduse, iar ele trebuie să-și dovedească utilitatea față de societate. În mod special, aceste instituții trebuie să găsească modalități de a determina și de a acoperi costurile de introducere a unor servicii noi. În acest context, ele încearcă tot mai mult să renunțe la abordarea centrată pe relația colecție – utilizator, căutând să dezvolte modalități mai eficiente de gestionare a resurselor și a produselor interne și să ofere publicului servicii de o mai bună calitate.

Tehnologiile informaționale și de comunicare - TIC (Information and Communication Technologies - ICT) devin tot mai indispensabile instituțiilor culturale de patrimoniu. Este recunoscut faptul că folosirea TIC în organizații are o importanță majoră în perfecționarea managementului resurselor și al produselor. Sistemele informaționale ajută la clarificarea și optimizarea tuturor aspectelor relației dintre organizații și mediul lor intern și extern, cu atât mai mult cu cât, în prezent, organizațiile funcționează în contextul unei societăți informaționale a rețelei.

Totuși, în particular, muzeele, arhivele și bibliotecile au o misiune esențială centrată pe îngrijirea și utilizarea colecțiilor în beneficiul utilizatorilor. Pentru a folosi în cel mai bun mod tehnologiile informaționale și pentru a profita de toate oportunitățile oferite de societatea informațională, acestea trebuie să caute modalități eficiente de achiziționare și punere în funcțiune a serviciilor și infrastructurii tehnologice necesare. Este esențială găsirea de noi modalități de cooperare și integrare în afaceri de o mai mare amploare și în mediul tehnic (inclusiv Guvern, alte organizații culturale de patrimoniu și furnizori de tehnologie).

O astfel de abordare va ajuta organizațiile culturale de patrimoniu să contribuie la obiectivele planului de acțiune e-Europa 2005 [1], care promovează folosirea

tehnologiilor digitale, în scopul de a se asigura că toată lumea din Uniunea Europeană are acces la noile tehnologii informaționale și de comunicare și le exploatează la maximum.

Organizațiile culturale de patrimoniu ar trebui să încerce să dezvolte politici care să le ajute să pună bazele unei infrastructuri competitive de tehnologie a informației. Ele trebuie să găsească modalități de a determina și de a acoperi costurile de introducere a unor noi servicii digitizate fără a-și periclita principala lor misiune, aceea de a servi publicul. O dezbateră pe aceste teme se găsește în *Ghidul NINCH de bună practică în reprezentarea digitală și managementul materialelor culturale de patrimoniu* [2] și *Alcătuirea și întreținerea unei colecții digitale: Modele pentru biblioteci și muzee. Consiliul pentru resurse documentare și informaționale*, Washington, D.C., August 2001. ISBN 1-887334-85-8 [3].

Dezvoltarea TIC a dus la crearea unor noi și promițătoare modele de afaceri care ar putea fi utilizate în managementul organizațiilor culturale de patrimoniu și în distribuția produselor informaționale ale acestora. Acest manual aduce în prim-plan cele mai promițătoare dintre aceste modele.

Modelele free și open source, modelul folosirii forței de muncă externe și modelul furnizorului de servicii de aplicație și-au dovedit deja valoarea mai ales în cazul muzeelor, bibliotecilor și arhivelor mai mici și locale, care nu au întotdeauna expertiza sau resursele financiare și cunoștințele să-și dezvolte proiectele tehnologice și propria infrastructură gestionată din interior. În special, furnizorii de servicii de aplicație pot oferi, prin Internet, aplicații și servicii utile care să faciliteze îndeplinirea misiunii lor și care să le ofere instrumente eficiente pe care și le pot permite pentru procedurile de operare standard. Lucrul în rețea și organizațiile de intermediari pot și ele ajuta instituțiile de memorie culturală să-și promoveze cunoștințele și să facă schimburi de experiențe, având control în același timp și asupra produselor proprii. Totuși, trebuie să se țină cont de drepturile proprietății intelectuale și de managementul relațiilor cu publicul.

Acțiunile care pot fi realizate în lumea comercială nu sunt, întotdeauna, indicate pentru organizațiile care au o anumită misiune. Totuși, muzeele, bibliotecile și arhivele ar trebui să urmărească activitatea organizațiilor comerciale și să vadă ce poate fi aplicat propriei situații în calitatea lor de servicii publice orientate către utilizatori care, în multe cazuri, funcționează după un sistem reglementat.

Modelul de afacere ales ar trebui să fie adecvat și inclus în planul strategic sau de proiect (vezi linia directoare [Planificare strategică](#)). Spre exemplu, când se planifică un proiect de digitizare, modelul de afacere ales poate fi un model de folosire a forței de muncă externe.

Multe organizații comerciale vând servicii în loc de produse, prin urmare există asemănări. Un model de afacere este mecanismul prin care o "afacere" aduce beneficii, are profit și își acoperă costurile. Un model de afacere tipic, foarte simplificat, conține următoarele elemente:

- cum își alege clienții;
- cum definește și diferențiază propriile oferte de produse;
- cum își atrage și își păstrează clienții;
- cum iese pe piață (strategia de promovare și strategia de distribuție);
- cum definește sarcinile care trebuie îndeplinite;
- cum își configurează resursele;
- cum obține profit.

Un astfel de model poate fi adaptat pentru un muzeu, o bibliotecă sau o arhivă. Variante ale acestor elemente pot fi aplicate tuturor tipurilor de modele de afaceri, dar fiecare tip de model se axează pe altceva. În dezvoltarea unui model de afacere trebuie să se aibă în vedere principalele elemente:

- cine sunt utilizatorii ex. publicul, sectorul cultural, sectorul educațional, sectorul guvernamental, organizațiile comerciale; (important în modelul MRP [managementul relațiilor cu publicul]);
- produsele ce urmează a fi oferite ex. servicii, bunuri spre vânzare; (importante în modelele de oportunități financiare și de finanțare);
- marketingul serviciului (important în modelele MRP și de finanțare);
- definiția sarcinilor îndeplinite; (importantă în toate modelele);
- resursele financiare ex. venituri din subvenții publice, împrumuturi etc. (importante în modelele de oportunități financiare și de finanțare);
- alte resurse ex.: clădiri, echipament, personal; (importante în modelul folosirii forței de muncă externe, modelele FSA [furnizori de servicii de aplicație], CNS [contracte la nivel de service] și de lucru în rețele);
- costurile; (importante în modelul de folosire a forței de muncă externe, modelele FSA, CNS și de lucru în rețele);
- modalități de obținere a fondurilor care să acopere costurile; (importante în modelele de oportunități financiare și de finanțare).

### **Oportunități financiare și de finanțare**

[Înapoi la domeniu](#)

Din ce în ce mai mult instituțiilor culturale de patrimoniu li se cere să obțină profit financiar în urma investiției pe care au făcut-o în digitizare. Majoritatea muzeelor, bibliotecilor și arhivelor nu sunt obișnuite să aibă acest lucru în vedere. În mod tradițional ele și-au considerat resursele drept bunuri obținute gratuit pentru binele public. Multe muzee și marea majoritate a arhivelor și bibliotecilor publice sunt dependente financiar de fonduri prevăzute de lege și, în unele țări, li se poate cere prin lege să asigure gratuit anumite servicii "de bază".

Totuși valoarea patrimoniului cultural este mai mare decât valoarea sa economică sau de piață; o parte a acestei valori o reprezintă și beneficiul social și educațional adus societății. Prin urmare, este important ca factorii de decizie să privească în mod realist posibilul profit financiar obținut în urma investiției întrucât este destul de dificil pentru instituțiile culturale să obțină un profit în termeni financiari. Totuși, în multe cazuri, trebuie să se realizeze venituri care să acopere o parte din costuri. Așadar, oportunitățile de marketing nu pot fi ignorate.

Marketingul este esențial în atragerea utilizatorilor și poate lua diferite forme, cum ar fi:

- finanțarea site-ului web prin vânzarea de bannere publicitare etc.;

- publicitatea pe site-uri web pertinente și în ziare și reviste;
- interviuri radiofonice sau televizate;
- participarea la târguri sau alte evenimente sociale;
- participarea la activități de promovare naționale și internaționale ex.: săptămânile arhivelor naționale;
- tipărirea de pliante;
- prin materiale informative pentru turiști.
- Poate fi utilă dezvoltarea unei piețe adecvate și direcționarea resurselor către aceasta. De asemenea, este bine să aibă și o marcă de promovare a imaginii (**brand image**).

Printre modalitățile de obținere a veniturilor se numără:

- pentru public:
  - taxe pentru servicii ce nu sunt considerate a fi servicii "de bază";
  - taxe pentru copii, fotografiile, etc.;
  - vânzarea online a conținutului (ex.: permițându-le utilizatorilor să caute într-un catalog sau să privească imagini de dimensiuni reduse și percepând taxe pentru downloadarea full text sau a imaginilor de dimensiuni mari);
  - vânzarea unor produse (cadouri, felicitări etc.) online, într-un magazin de cadouri și/sau prin intermediul unor companii comerciale sau a agențiilor de turism etc. Dacă este posibil, se recomandă stabilirea unei mărci și realizarea de produse unice în funcție de resursele instituției;
  - vânzarea de produse informaționale;
  - realizarea și scoaterea pe piață a unor produse digitale, cum ar fi CD-ROM-urile, filmele video, DVD-urile, **suporturile de informații audio**. Acest lucru poate fi făcut printr-un parteneriat cu unele companii comerciale sau prin sponsorizări;
- pentru sectorul educațional:
  - licențierea utilizării online a resurselor digitale și perceperea de taxe pentru folosirea lor;
  - digitizarea resurselor cu scopul de a fi folosite ca materiale de predare;
  - dezvoltarea serviciilor de informare pe bază de abonament și a mediilor virtuale;
  - vânzarea sau licențierea drepturilor de folosire a conținutului în "obiective de studiu" (vezi linia directoare [Învățare](#));
  - oferirea de cursuri de instruire interne, externe sau online – taxe pot fi percepute mai ales dacă se oferă și acreditate;
  - "vânzarea" tururilor și a vizitelor educative.
- pentru sectorul cultural:
  - producerea și vânzarea copiilor după obiecte de artă;
  - "vânzarea" informațiilor, a conținutului (ex. filme documentare video și audio) și a serviciilor (ex. experți în asistarea programelor) pentru a fi difuzate de mass-media (aceasta este și un mod de a-și face publicitate);
- pentru sectorul comercial:

- "vânzarea" de servicii de informare în domeniul afacerilor unor firme;
- "vânzarea" de cursuri de pregătire în funcție de nevoile firmelor locale.

Pentru finanțări suplimentare, organizațiile culturale ar putea lua în considerare: puterea de persuasiune și susținerea publică la niveluri locale sau naționale, influențarea opiniei publice și formarea de grupuri de susținători, solicitarea de împrumuturi, folosirea forței de muncă externe sau asigurarea de servicii în colaborare cu alte organizații sau cu sectorul privat, obținerea de venituri sau perceperea de taxe pentru servicii.

Pentru a afla alte modalități de creștere a veniturilor din valorificarea produselor culturale vezi raportul DigiCULT: *Peisaje tehnologice pentru economia culturală de mâine: Descoperirea valorii patrimoniului cultural* [4].

În ultimul deceniu s-a observat apariția unei "culturii a cererii de finanțare" în muzeele, bibliotecile și arhivele din multe țări. Guvernele, Uniunea Europeană și alte organisme sau fundații au ales să-și direcționeze fondurile în funcție de ofertele competitive de prezentare sau cereri de finanțare. În acest fel pot fi obținute fonduri suficiente pentru implementarea unor noi politici sau servicii care n-ar fi putut fi realizate din finanțarea de bază. Această competiție pentru obținerea de bani a fost văzută de guverne ca un mod de a dezvolta o cultură inovatoare, mai dinamică, mai orientată către piață. Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să identifice oportunități de finanțare adecvate și să-și pregătească cererile propriu-zise. Acest lucru presupune investiții: timp, bani (deseori trebuie să se găsească parteneri care să suporte jumătate din investiție) și personal specializat. Poate fi necesară instruirea personalului pentru a putea să pregătească cereri de finanțare care să fie aprobate. (vezi linia directoare [Probleme de personal](#)).

Instituțiile mai mici pot încerca să intre în parteneriate:

- cu alte instituții culturale pentru o cerere comună de finanțare. În prezentarea unui proiect, un consorțiu are mai multe șanse de a impresiona un organism finanțator;
- cu editorii, difuzorii de informație și alte organizații culturale pentru realizarea unui studiu de cercetare a pieței, stimularea interesului față de anumite teme, subiecte și resurse (ex. istoria familiei) și producerea și scoaterea pe piață a unor produse și servicii.

### **Soft-ul Free și soft-ul Open Source**

[Înapoi la domeniu](#)

O componentă a modelului comercial de bază sunt costurile. Pentru muzee, biblioteci și arhive tehnologia care face să funcționeze un serviciu presupune costuri majore. Un model care în ultima vreme a trezit interesul, mai ales în contextul administrației publice și al sectorului non-profit, este acela free și open source (liber și sursă deschisă). În acest context, «free» trebuie înțeles în sensul de "liber" și nu în sensul de "gratis". Softul open source va avea un cost inițial mai scăzut (în general limitat la taxele pentru instalare și adaptare), dar presupune abilități tehnice de specialitate.

**Soft-ul open source** [5] și **soft-ul free** (OSS/FS) [6] sunt două inițiative în domeniul informaticii care au același scop, de a da utilizatorilor libertatea să ruleze, să copieze, să distribuie, să studieze, să schimbe și să îmbunătățească soft-ul. Acest

lucru nu înseamnă că OSS/FS este gratuit. Prevederile OSS/FS se referă la "distribuirea de soft free în schimbul unei sume", adică nimeni nu are dreptul exclusiv de a distribui soft OSS/FS și nimeni nu poate restricționa re folosirea și modificarea unui asemenea soft, iar codul-sursă trebuie să fie și el distribuit.

Diferența dintre OSS și FS este una de nuanță. Pentru **soft-ul open source**, întrebarea dacă soft-ul ar trebui să fie o sursă deschisă este o chestiune practică; pentru **soft-ul free** este o problemă de etică, adică "liber" în sensul de "libertate". În practică nu există nici o diferență între cele două. Pentru o imagine de ansamblu vezi *Soft-ul Free/Libre și Soft-ul Open Source: Cercetare și studiu* [7].

Principiile OSS/FS sunt susținute prin folosirea unor licențe speciale cum ar fi GPL (licența publică generală) și "copyleft" pentru a permite și altora să profite de pe urma muncii lor, convenind ca fiecare produs derivat creat să fie pus gratuit la dispoziția oricui vrea să-l folosească. Cea mai cunoscută licență OSS/FS este GNU GPL, folosită în procent de peste 75% din soft-ul OSS/FS. (GNU este un acronim recursiv pentru "**GNU's Not UNIX**"; se pronunță "guh-nu".) Mai multe informații pot fi găsite pe site-ul web al Centrului de resurse juridice pentru licențe open source [8]. Pentru o imagine de ansamblu vezi *O prezentare a licențelor soft-ului "Open Source"* [9] și Stallman, Richard: *Linux și proiectul GNU* [10]. Fundația pentru soft-ul [Apache](#) crează mai multe **produse soft open source** [11].

Când programatorii pot citi, redistribui și modifica codul-sursă al unui soft, acesta se dezvoltă. Utilizatorii îl îmbunătățesc, îl adaptează, repară erorile de program. Și acest lucru se întâmplă atât de repede încât îi uimește pe cei obișnuiți cu evoluția tradițională lentă a soft-ului. Cei care folosesc OSS/FS cred că acest proces de evoluție rapidă produce un soft mai bun decât modelul tradițional. Pentru mai multe amănunte referitoare la noutățile în domeniu vezi *Scurtă informare asupra tehnologiei Digicult nr.18: Standardele și soft-ul open source, iulie 2004* [12]. Pentru informații în legătură cu bibliotecile vezi *oss4lib sisteme open source pentru biblioteci* [13], iar pentru arhive vezi *Kitul cu instrumente LEADERS* [14].

Soft-ul open source are avantajul interoperabilității, al faptului că nu leagă organizația de un singur sistem și, în general, este performant deoarece utilizatorii ajută la dezvoltarea și menținerea lui. Exemple tipice de soft-uri open source care ar putea interesa muzeele, bibliotecile și arhivele sunt: sistemul de operare [Linux](#) [15], sistemul de management de bibliotecă [Koha](#) [16], sistemul de management al produselor digitale [DSpace](#) [17], soft-ul pentru server-ul bibliotecii digitale [Greenstone](#) [18] și server-ul web [Zope](#) [19].

### **Folosirea forței de muncă externe** (Outsourcing)

[Înapoi la domeniu](#)

Un element al modelului de afaceri îl constituie resursele disponibile. În ultimii ani, folosirea forței de muncă externe în domeniul tehnologiei informaționale a devenit un model de afaceri de succes, care ar putea rezolva probleme legate de abilitățile TI deficitare, infrastructura hard și soft și investiția financiară cu plata în avans. Folosirea forței de muncă externe înseamnă apelarea la serviciile unui furnizor extern care este responsabil cu distribuirea activităților legate de procurarea și operarea infrastructurii și a aplicațiilor TI. În loc să mențină personal intern specializat, organizațiile culturale pot lăsa dezvoltarea și operarea serviciilor care au la bază TI



(spre exemplu: întreținerea unui site web) în grija unei companii comerciale TI, beneficiind astfel de cunoștințele lor tehnice și de expertiză.

Folosirea forței de muncă externe în cazul unor asemenea activități instituționale, cu rol de susținere, va ajuta instituțiile de memorie culturală să se concentreze asupra responsabilităților lor fundamentale: îngrijirea colecțiilor și asigurarea de servicii culturale și de informare. Din moment ce folosirea forței de muncă externe nu presupune angajarea de personal și gestionarea internă a proiectelor, aceasta ar putea fi și un mod eficient de implicare în proiecte și activități de tehnologie a informației, minimizând investiția inițială și costurile globale. Instituțiile locale mai mici pot forma parteneriate cu alte organizații pentru a folosi forță de muncă din aceeași companie în două sau mai multe proiecte similare, ceea ce ar putea duce la reducerea costurilor (vezi linia directoare [Cooperare și parteneriate](#)).

### **Furnizorii de servicii de aplicație (FSA) - Application Service Provider (ASP)**

[Înapoi la domeniu](#)

Modelul apelării la furnizorii de servicii de aplicație (FSA) are la bază folosirea forței de muncă externe prin asigurarea funcțiilor TI de către anumite companii care gestionează și distribuie servicii și soluții care au la bază un soft, oferind acces comun la soft și servicii de infrastructură. Unul dintre cele mai mari avantaje în folosirea furnizorilor de servicii de aplicație (FSA) este acela că ei pot oferi servicii evitând costurile unui departament intern. În particular, folosind modelul FSA, muzeele, bibliotecile și arhivele locale nu sunt obligate să ruleze sisteme TI interne, o sarcină pe care mulți dintre ei nu o pot îndeplini neavând expertiză și resurse. Domeniile potențiale de aplicație sunt: stocarea datelor de achiziție, manipulare și distribuție.

Spre exemplu, folosind modelul FSA:

- arhivă locală poate lăsa digitizarea colecției sale în sarcina unei organizații externe, ex. un centru de digitizare; arhiva va avea de plătit o sumă fixă pentru fiecare exemplar digitizat, iar centrul de digitizare va avea responsabilitatea de a menține infrastructura specializată în crearea imaginii digitale, de a furniza arhivei materialul digitizat și de a păstra copii de siguranță după documentele digitale în scopul conservării pe termen lung;

un muzeu poate folosi serviciul FSA pentru a gestiona și opera abonamentele; muzeul va plăti o sumă fixă în funcție de mărimea listei cu adrese (pentru mesaje e-mail) și o taxă suplimentară pentru fiecare mail trimis sau alt mod de comunicare (fizic sau electronic) cu membrii săi, iar FSA va gestiona sistemele de informații, conexiunile de rețea și logistica necesare serviciului.

### **Contracte la nivel de service**

[Înapoi la domeniu](#)

Modelul folosirii forței de muncă externe și modelul furnizorilor de servicii de aplicație funcționează în urma unor contracte de service. Din moment ce organizațiile culturale de patrimoniu nu au control direct asupra organizării și funcționării serviciilor oferite, este esențial ca să existe garanții referitoare la oportunități și calitate. Astfel că, aceste modele sunt reglementate de contractele la nivel de service, specificând în termeni clari standardele minime necesare cerute de organizațiile culturale de patrimoniu și prevăzând penalități financiare sau de alt fel în cazul în care aceste standarde nu sunt respectate.

Networking (vezi de asemenea ghidul [Lucrul în rețea \(Networking\)](#) [Folosirea în comun a informațiilor și resurselor puse la dispoziție de utilizatorii unei rețele] (vezi și linia directoare [Cooperare și parteneriate](#))

[Înapoi la domeniu](#)

Dacă în sectorul comercial forța de muncă externă și furnizorii de servicii de aplicație sunt, de obicei, companii comerciale, în domeniul patrimoniului cultural acestea pot lua alte forme. De fapt, tehnologiile digitale susțin, și chiar impun, cooperarea eficientă între organizațiile culturale. Spre exemplu, **rețelele** sau consorțiile pot să-și asume responsabilitatea unor funcții care să ducă la atingerea unui obiectiv comun tuturor organizațiilor participante, dar care nu ar fi putut fi realizat de către o singură organizație culturală.

De fapt, lucrul în rețea poate fi considerat unul dintre cele mai promițătoare modele de afaceri pentru muzee, biblioteci și arhive. Rețele cu conținut distribuit pot fi create acolo unde organizațiile culturale pot face schimb de informații și cunoștințe cu ajutorul TI. Mai mult, astfel de rețele sau consorții ale organizațiilor culturale pot prelua, spre exemplu, sarcina gestionării drepturilor și veniturilor obținute din folosirea produselor informaționale ale organizațiilor specifice; astfel de intermediari vor acționa ca niște FSA, dar natura și statutul lor va face ca organizațiile culturale de patrimoniu să aibă mult mai ușor control efectiv asupra produselor puse în rețea și va reduce teama ca nu cumva să se facă abuz de aceste produse informaționale.

Muzeele, bibliotecile și arhivele mai mici, care constituie marea majoritate a organizațiilor culturale europene de patrimoniu, au o misiune centrală și un set de tehnici care, de multe ori, nu presupun existența tehnologiei sau a serviciilor bazate pe tehnologie. Prin urmare, în loc să dezvolte în cadrul organizației respective toate elementele unei infrastructuri complexe care să le permită gestionarea și utilizarea bunurilor proprii în beneficiul publicului, astfel de organizații ar trebui să caute soluții de cooperare, învățând din experiența sectorului comercial.

### **Drepturi de proprietate intelectuală**

[Înapoi la domeniu](#)

Modelul lucrului în rețea diminuează teama că organizațiile culturale de patrimoniu ar putea încălca drepturile de proprietate intelectuală și drepturile referitoare la produsele informaționale proprii, dacă acestea devin disponibile în mediul digital. Datorită faptului că produsele de tipul lucrărilor scrise sau a înlocuitorilor digitali pentru operele de artă devin disponibile prin rețelele electronice, este important nu numai să fie controlată utilizarea neautorizată cu ajutorul tehnologiilor cum ar fi marcarea digitală, dar și ca întregul ciclu al exploatarei resursei să fie gestionat prin sisteme de management al drepturilor digitale (vezi liniile directoare [Securitate](#) și [Probleme legale și de drepturi](#))

Pe de altă parte, din moment ce organizațiile culturale de patrimoniu sunt finanțate de comunitate pentru a oferi un serviciu public, ele ar trebui să ia în considerare pe lângă controlul drepturilor și clauze de folosire a produselor sale informaționale în scopuri educaționale și non-profit; în particular, în paralel cu protejarea comercială și exploatarea resurselor proprii, ele ar trebui să aibă în vedere adoptarea unei politici de tipul "unele drepturi rezervate", cum ar fi cea oferită de licențierea [Creative Commons](#) [20].

O componentă a oricărui model de afaceri este modalitatea de a atragere și păstrare a clienților. Oferirea unui serviciu destinat publicului, atât în prezent cât și în viitor, este principalul scop al unei instituții culturale de patrimoniu și motivul gestionării bunurilor informaționale. Într-adevăr, construirea, păstrarea și dezvoltarea unei relații de calitate cu publicul este un aspect esențial al misiunii educaționale și culturale a unor asemenea organizații. Variante ale sistemelor de management al relațiilor cu publicul, specifice marketing-ului comercial și sistemelor de sprijinire a clienților, pot fi aplicate și în susținerea comunicării dintre organizațiile culturale de patrimoniu și simpatizanții, vizitatorii și cititorii lor.

Scopul sistemelor MRP este de a consolida relațiile, pe de o parte, dintre instituțiile de memorie culturală și utilizatorii lor, și, pe de altă parte, dintre diferite departamente din cadrul aceleiași organizații. Aceste sisteme abordează global diferitele nevoi și scopuri, ajutând instituțiile să-și definească obiectivele în concordanță cu nevoile utilizatorilor lor. În cel mai rău caz, MRP-urile pot consta numai într-un suport automat al listei cu adrese de mail sau într-un pachet de programe pentru compunerea mesajelor e-mail, permițând organizațiilor să-și informeze publicul în legătură cu evenimentele importante. Cu ajutorul sistemelor MRP dedicate, muzeele, bibliotecile și arhivele pot aspira către produse și servicii mai pertinente, pot îmbunătăți relațiile dintre ele și pot să ajute la dezvoltarea unei mai bune comunicări și înțelegeri între misiunea lor și "clienții"-țintă. Organizațiile culturale de patrimoniu ar trebui să-și analizeze nevoile cu mare atenție și să aleagă sisteme care să le ajute să-și satisfacă mai bine publicul.

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

Instituțiile de memorie culturală vor trebui să facă față schimbărilor prin adoptarea unor soluții cum sunt cele prezentate în acest manual. Noile modele de afaceri, bazate pe transferul de cunoștințe, colaborarea și folosirea forței de muncă externe vor fi extrem de importante în dezvoltările ulterioare. Va fi din ce în ce mai multă nevoie de modele comune pentru managementul tehnologiei în instituțiile culturale locale, bazate pe colaborare; acestea pot fi realizate în colaborare, cu scopul de a promova buna practică, cunoștințele și de a crea noi alianțe între instituțiile culturale de patrimoniu.

Muzeele, bibliotecile și arhivele locale vor trebui să adopte modele de afaceri care să țină cont de integrarea în mediile guvernamentale locale.

Toate recomandările de mai sus trebuie luate în considerare în prezent ca alternative de standardizare a practicii de către instituțiile culturale de patrimoniu, în contextul optimizării folosirii resurselor și al îmbunătățirii serviciilor publice. Toate acestea funcționează deja în sectorul comercial și, după cum am menționat mai sus, ele oferă promisiuni și în domeniul cultural. Posibilele dezvoltări viitoare includ: apariția unor furnizori de servicii de aplicație specializați în domeniul managementului colecțiilor și al sistemelor de management al produselor digitale, extinderea centrelor de servicii

culturale și de digitizare care au la bază lucru în rețea sau modelul consorțiului, instrumente soft disponibile pentru organizații culturale de patrimoniu după modelul open source și standarde și platforme stabilite pentru protecția și managementul drepturilor digitale. Pentru discutarea chestiunilor luate în considerare vezi referatul informativ pentru seminarul ERPANET *Modele de afaceri referitoare la preservarea digitală*, 20-22 sept. 2004 [21].

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

---

[1] Planul de acțiune eEuropa 2005

[http://europa.eu.int/information\\_society/eeurope/2005/all\\_about/action\\_plan/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/eeurope/2005/all_about/action_plan/index_en.htm)

[2] Ghidul NINCH de bună practică în reprezentarea digitală și managementul materialelor culturale de patrimoniu

<http://www.nyu.edu/its/humanities/ninchguide/index.html>

[3] Alcătuirea și întreținerea unei colecții digitale: Modele pentru biblioteci și muzee. Consiliul pentru resurse documentare și informaționale, Washington, D.C., August 2001. ISBN 1-887334-85-8 [3].

<http://www.clir.org/pubs/reports/pub100/pub100.pdf>

[4] Raportul DigiCULT: *Piesaje tehnologice pentru economia culturală de mâine: Descoperirea valorii patrimoniului cultural*. Comunitățile europene, 2002. ISBN 92-828-5189-3. <http://www.digicult.info/pages/report.php>

[5] Definiția Open Source

[http://www.opensource.org/docs/definition\\_plain.html](http://www.opensource.org/docs/definition_plain.html)

[6] Definiția softului free <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>

[7] Soft-ul free și soft-ul open source: Prezentare și studiu

<http://www.infonomics.nl/FLOSS/index.htm>

[8] Centrului de resurse juridice pentru licențe Open Source

<http://www.denniskennedy.com/resources/technology-law-central/opensourcelaw.aspx>

[9] O scurtă prezentare a licențelor soft-ului "open source": un raport al Comitetului de Licențiere a Soft-ului din cadrul Departamentului proprietății intelectuale al Asociației Baroului American

<http://www.abanet.org/intelprop/opensource.html>

[10] Stallman, Richard: *Linux și proiectul GNU* [10]. Actualizat în 2004.

<http://www.gnu.org/gnu/linux-and-gnu.html>

- [11] Fundația pentru soft-ul [Apache](http://www.apache.org/) <http://www.apache.org/>
- [12] Scurtă informare despre tehnologia DigiCULT nr.18: Standardele și soft-ul open source, iulie 2004.  
[http://www.digicult.info/downloads/DigiCULT\\_TWB18\\_OSS\\_1\\_1.pdf](http://www.digicult.info/downloads/DigiCULT_TWB18_OSS_1_1.pdf)
- [13] oss4lib sisteme open source pentru biblioteci <http://www.oss4lib.org/>
- [14] Kitul cu instrumente *LEADERS* <http://sourceforge.net/projects/leaders/>
- [15] Sistemul de operare Linux <http://www.linux.org/>
- [16] Sistemul de management de bibliotecă Koha <http://www.koha.org/>
- [17] Sistemul de management al bunurilor digitale *DSpace* <http://www.dspace.org/>
- [18] Soft-ul pentru server-ul bibliotecii digitale Greenstone  
<http://www.greenstone.org/>
- [19] Server-ul web Zope [19]. <http://www.zope.org/>
- [20] Licențierea Creative Commons <http://creativecommons.org/>
- [21] Seminarul ERPANET Modele de afaceri referitoare la prezervarea digitală, Amsterdam, 20-22 sept. 2004. Referat informativ.  
(Conține și o bibliografie utilă.)  
[http://www.erpanet.org/events/2004/amsterdam/erpaTraining-Amsterdam\\_BriefingPaper.pdf](http://www.erpanet.org/events/2004/amsterdam/erpaTraining-Amsterdam_BriefingPaper.pdf)

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Internațional

#### *The Art Museum Image Consortium (AMICO)*

Este o organizație non-profit a instituțiilor care dețin colecții de artă și care colaborează pentru a face posibilă utilizarea multimedia în scopuri educative în domeniul muzeelor.

<http://www.amico.org>

### Europa

#### *Cultural Heritage in Regional Networks (REGNET) - Patrimoniul cultural în rețelele regionale*

Scopul REGNET este realizarea, în Europa, a unei rețele funcționale de centre de servicii care să ofere servicii TI unor organizații culturale de patrimoniu și să facă posibilă existența unor activități de eBusiness pentru organizațiile culturale de patrimoniu. <http://www.regnet.org>

***Open Heritage: Enabling the European Culture Economy – Patrimoniul deschis: Posibilitatea existenței unei Economii Culturale Europene***

Proiect parțial-finanțat de Comisia Europeană cu scopul de a crea o infrastructură TI care să faciliteze accesul la colecțiile deținute de muzeele regionale și să dezvolte o economie "orientată către cultură" pentru a contribui în mod semnificativ la dezvoltarea economică locală.

<http://www.openheritage.com>

## **Austria**

***Büchereiverband Österreichs (Austrian Library Association) – Asociația Bibliotecilor din Austria***

Această organizație a dezvoltat un serviciu care are la bază TI, și are un prototip de site web pentru biblioteci, care să permită bibliotecarilor să creeze site-urile web ale propriilor biblioteci cu ajutorul personalului specializat de la Büchereiverband care să le țină cursuri speciale de pregătire. Astfel, pentru a crea propriile site-uri web, bibliotecile nu mai sunt obligate să apeleze la serviciile unei companii comerciale sau să înființeze un departament intern. <http://www.bvoe.at/>

## **Ungaria**

***eVillages - eSate***

Folosindu-se modelul de afaceri open source este planificată conectarea la Internet a unor sate mici din Ungaria pentru a se asigura servicii de informare și posibilități de participare la eGuvernare.

[http://europa.eu.int/information\\_society/istevent/2004/cf/document.cfm?doc\\_id=1154](http://europa.eu.int/information_society/istevent/2004/cf/document.cfm?doc_id=1154)

***Municipal WEB portal for libraries in small communities – Portalul municipal WEB pentru bibliotecile din comunitățile mici***

Este un nou instrument de integrare a bibliotecilor municipale mici în societatea informațională modernă. Acesta susține crearea și menținerea unui catalog de bibliotecă online, ușor de folosit. Pe lângă faptul că face accesibile funcțiile bibliotecii tradiționale, portalul încearcă să satisfacă și nevoile informaționale care pot fi asigurate electronic. <http://www.kiskonyvtar.hu>

## **Polonia**

***SSWIM - The Museum Information Exchange Network – Rețeaua de schimburi de informații între muzee***

Standardele definite pot fi folosite în muzee împreună cu SSWIM pentru a realiza un program minimal care să ofere detalii referitoare la obiectele adăpostite în colecțiile muzeelor pentru acele muzee care nu au propriile programe de catalogare și baze de date. Așadar, programul poate servi și ca mijloc de încurajare a acelor muzee care caută cele mai ieftine soluții pentru demararea procesului de informatizare a cataloagelor. <http://www.pma.pl>

## România

### *BiblioPhil – Proiect al Bibliotecii Județene "Petre Dulfu" Maramureș*

Este un model de sistem integrat de bibliotecă care conectează sistemele de securitate, împrumutul de carte, biblioteca virtuală, circulația cărților, generarea statisticilor, gestiunea cititorilor și prelucrarea cărților într-un singur sistem ce oferă o transparență foarte mare atât la nivel de utilizator cât și la nivel de bibliotecar.

<http://www.bibliotecamm.ro>

## Marea Britanie

### *The Scottish Cultural Resources Access Network (SCRAN) - Rețeaua de acces la resursele culturale scoțiene*

SCRAN este o bază de resurse care poate fi găsită online și care conține peste un milion de înregistrări multimedia și sub formă de texte, o bibliotecă interactivă online cu o colecție diversă și vastă de înregistrări din domeniul culturii, al istoriei și al științei. <http://www.scran.ac.uk>

[Înapoi la cuprins](#)



# Ghidurile Calimera

## Probleme de personal

---

### DOMENIU

---

Problemele din aceste linii directoare se ocupă între altele de:

[Recrutare](#)

[Deprinderi](#)

[Pregătire profesională](#)

Perfecționare profesională continuă ([CPD](#))

[Probleme interdisciplinare](#)

[Surse externe](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

Ultimii ani au fost martorii unor schimbări semnificative în ceea ce privește modul în care muzeele, bibliotecile și arhivele livrează servicii celor interesați și, foarte probabil, următorii ani vor continua să furnizeze noi provocări personalului din aceste instituții.

Factorul principal al schimbării a fost tehnologia. Furnizarea de resurse prin Internet, indiferent dacă acestea sunt create de instituție sau obținute prin alte mijloace (cooperare, contracost/licențe) are consecințe pentru: tipul de personal necesar; instruirea de care personalul are nevoie; ce servicii vor fi furnizate și modul în care vor fi livrate. Tehnologia continuă să se dezvolte într-un ritm rapid, necesitând o reinstruire rapidă.

Alte probleme includ schimbările demografice, modificările tiparelor de muncă și agendele politice.

Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să își asigure un personal capabil să facă față noilor sarcini. Mijloacele prin care pot realiza acest lucru sunt recrutarea, instruirea, perfecționarea și utilizarea surselor și a consultanților externi.

---

### GHIDURI DE BUNE PRACTICI

[Înapoi la domeniu](#)

#### Recrutare

[Înapoi la domeniu](#)

Populația Europei îmbătrânește, ceea ce înseamnă că există o competiție tot mai acerbă pentru recrutarea candidaților tineri bine pregătiți. Muzeele, bibliotecile și arhivele, la fel ca și alți angajatori, trebuie să ofere condiții atractive de lucru:

- salariu și condiții comparabile cu cele din alte sectoare care necesită o pregătire similară. Acest lucru poate reprezenta uneori o problemă pentru instituțiile mai mici.
- perspectivele de promovare de asemenea atractive. Din nou, acest lucru poate reprezenta o problemă pentru instituțiile mici, în special dacă au o fluctuație de personal scăzută.
- tipare de lucru mai flexibile, e.g. norme parțiale, posturi în partaj, contracte temporare, subcontractări etc

Imaginea și percepțiile din exterior pot descuraja uneori noii angajați. Se simte nevoia de a populariza calitățile pozitive ale muncii în sector, de exemplu gama de posturi disponibile, deprinderile necesare și perspectivele de promovare.

Agendele de oportunități egale înseamnă că practic diversitatea populației ar trebui să fie reflectată în forța de muncă e.g. angajați recrutați din rândul minorităților sau al persoanelor cu handicap.

Angajații pot fi recrutați din toată UE. Circulația liberă a persoanelor este una din libertățile fundamentale garantate de legislația Comunității Europene și include dreptul de a trăi și munci într-un alt stat membru. Există trei reglementări importante care se ocupă de recunoașterea reciprocă a calificărilor în UE: Directiva 89/48/CEE, Directiva 92/51/CEE și Directiva 99/42/CE [1]. Cea mai bună sursă de informații detaliate sunt asociațiile profesionale din statele membre.

Anunțurile publicate în revistele de specialitate, în ziare etc., reprezintă încă cel mai obișnuit mod de recrutare, dar angajatorii recurg din ce în ce mai mult la anunțurile pe website-uri sau prin poștă. Recrutarea de personal via școlile de specialitate este de asemenea foarte populară.

## Deprinderi

[Înapoi la domeniu](#)

Gama și tipul de deprinderi necesare în sectorul moștenirii culturale sunt afectate de mai mulți factori, incluzând:

- tehnologia - care continuă să se dezvolte rapid, necesitând o reinstruire permanentă;
- exigențele utilizatorului – din ce în ce mai solicitante, datorate în mare parte sectorului comercial;
- agendele politice – incluzând includerea socială, identitatea și diversitatea culturală, educația continuă și dezvoltarea economică;
- schimbarea tiparelor de lucru – se anticipează că oamenii își vor schimba îndeletnicirea și cariera cel puțin odată de-a lungul vieții lor profesionale, având nevoie de reinstruire și noi deprinderi.

Deprinderile necesare includ:

- Deprinderi tehnice

In linii generale personalul ar trebui să poată utiliza toate echipamentele puse la dispoziția vizitatorilor, incluzând PC-uri, imprimante, fax-uri, cititori de microforme, fotocopiatoare, aparatură audio-video, demonstrații interactive etc.. Sunt de asemenea necesare cunoștințe de TCI mai profunde și un personal care să facă căutări avansate de informații și să poată proiecta și crea website-uri sau realiza un video digital al unui obiect. Este nevoie de oameni care pot înțelege întregul proces de digitalizare și știu cum să stocheze, să regăsească și să manipuleze resursele digitale, dar și de personal capabil să lucreze cu tehnologia non-TCI, cum ar fi echipamentele de monitorizare a mediului din muzee și arhive.

- Deprinderi de a lucra cu oamenii

In general, sectorul moștenirii culturale are o reputație bună în ceea ce privește grija față de utilizator. Totuși, utilizatorii devin din ce în ce mai pretențioși,

așteptând servicii rapide și disponibile oricând și ori de câte ori au nevoie de ele. Acest lucru face ca tot mai multe servicii să fie livrate electronic și ca punctele de servicii să fie deschise serile, la sfârșit de săptămână și în timpul sărbătorilor bancare.

- Deprinderi pedagogice

Agenda educației continue modifică actualmente rolul personalului. La nivel de cunoștințe primare se așteaptă ca el să poată arăta utilizatorilor cum să folosească PC-uri etc. Tot mai frecvent membrii personalului își instruiesc utilizatorii, individual sau în grupuri, la sediu sau în afara lui, în instituții educaționale, la locul de muncă și în centre ale comunității etc. Subiectele nu se limitează la TCI ci se ocupă și de, între altele, caracteristicile specifice ale instituției. Cunoștințele pedagogice sunt necesare și la instruirea altor membri din personal.

- Cunoștințe "politice"

Personalul trebuie să fie la curent cu politicile din domeniu pentru a atinge țintele și obiectivele naționale și internaționale. În plus, guvernul "lărgit" înseamnă că probabil personalul va fi obligat să lucreze cu diferite departamente ale guvernului central și/sau ale autorităților locale. De exemplu, un arhivar ar putea fi nevoit să furnizeze departamentului de educație detalii legate de vizitele unor școli, dovezi despre întâlniri cu oameni în vârstă departamentului de servicii sociale, amănunte referitoare la evenimente speciale unui departament de turism sau de petrecere a timpului liber, numărul de accesări ale website-ului unui departament TCI și statistici de utilizare departamentului local sau național care colectează cifre legate de performanță. Capacitatea de a negocia și de a face lobby este de asemenea necesară pentru a asigura finanțări și organigrame corespunzătoare, iar cea de a lucra în parteneriate pentru a conlucra cu alte sectoare.

- Marketing și deprinderi promoționale

Muzeele, bibliotecile și arhivele nu pot sta cu mâinile încrucișate și aștepta ca utilizatorii să le treacă pragul; ele trebuie să-și promoveze serviciile într-o lume în care există mulți competitori care doresc să acapareze timpul și atenția oamenilor. Acest lucru implică studii de piață și activități în afara sediului. De exemplu, personalul acestor instituții ar putea vizita școli, case rezidențiale sau puncte de interes turistic, apărea la TV sau radio, participa la expoziții și târguri comerciale, ține cuvântări în diverse locuri publice, înființa cluburi vocaționale de amatori, organiza evenimente etc. De asemenea, personalul își poate utiliza website-urile pentru a-și promova serviciile în întreaga lume și a încuraja comunitățile virtuale de interese.

Este de asemenea important ca muzeele, bibliotecile și arhivele să-și promoveze contribuțiile pe care le pot aduce la agende, de exemplu educația continuă, includerea socială etc. Ele trebuie să-și pună serviciile și resursele la dispoziția sectorului educației formale, stațiilor de radio, agențiilor de turism, departamentelor de servicii sociale, sectorului de voluntariat și a oamenilor de afaceri

- Deprinderi financiare

În ultimul timp s-a constatat o trecere la cultura ofertantă și, în consecință, capacitatea de a pregăti și prezenta o ofertă câștigătoare pentru finanțarea unui proiect va fi folositoare. Instituțiile mai mici ar putea rezolva aceste lucruri prin

parteneriate (vezi linia directoare despre [Cooperare și parteneriate](#)). În unele cazuri, instituțiile ar putea fi obligate să realizeze venituri suplimentare prin vânzarea de bunuri sau activități de catering etc. Desigur că pentru toate aceste lucruri este nevoie de capacitatea de a administra bugetul general.

- Cunoștințe juridice  
Cunoașterea problemelor referitoare la drepturi, legislația copyright-ului, protejarea datelor, libertatea informației și la problemele generale legate de securitate este foarte importantă (vezi linia directoare despre [Probleme legale și de drepturi](#))
- Cunoștințe specializate  
Deprinderile profesionale specifice unui domeniu, cum ar fi deprinderile curatoriale, de conservare și de păstrare a înregistrărilor sau cele informaționale, bibliografice, de terminologie și metadate etc., sunt desigur importante. În era digitală unele din aceste deprinderi ar putea fi utilizate în contexte diferite. De exemplu, metadatele sunt recunoscute ca o deprindere de bază pentru bibliotecari, provenind din activitățile de catalogare, indexare și practica managerială. Manipularea informațiilor și deprinderile manageriale folosite de arhivari și bibliotecari sunt necesare în domenii precum gestionarea conținuturilor de pe website-uri, managementul cunoștințelor și gestionarea înregistrărilor. Deprinderile de conservare și curatoriale sunt necesare în orice proiect de digitalizare pentru a asigura siguranța obiectelor și documentelor originale.
- Deprinderi necesare managementului de proiecte  
Gestionarea proiectelor este în prezent foarte importantă întrucât multe îmbunătățiri și dezvoltări, de exemplu proiectele de digitalizare, sunt efectuate din fondurile alocate special pentru proiecte și nu din bugetul general.  
Deprinderile necesare gestionării de proiecte includ între altele:
  - Calități de conducător;
  - Managementul de persoane (clienți, furnizori, manageri și colegi);
  - Capacitatea de a comunica (verbal și în scris);
  - Capacitatea de negociere;
  - Capacitatea de planificare;
  - Managementul de contracte;
  - Capacitatea de a rezolva probleme;
  - Gândire creatoare.
- Deprinderi de conducător  
În unele țări a fost identificată lipsa calităților de conducător în sectorul cultural.
- Alte deprinderi  
Alte deprinderi necesare includ capacitatea de a comunica, deprinderi administrative și statistice, înclinația spre cercetare și capacitatea de a gestiona timpul

## **Pregătirea profesională**

[Înapoi la domeniu](#)

- Pregătirea profesională inițială  
Procesul de la [Bologna](#) [2] este în prezent procesul major al reformei învățământului superior în Europa. El este condus de țările participante, dar în el sunt implicate și organisme și asociații precum Comisia Europeană, Asociația

Universităților Europene (AUE), Consiliul Europei, ESIB (Uniunile Naționale ale Studenților din Europa) și EURASHE (Asociația Europeană a Instituțiilor de Învățământ Superior). Declarația de la [Bologna](#) [3] a fost semnată în 1999 de 29 de țări. Un țel important al Procesului este de a face din învățământul superior european un sistem mai transparent și recunoscut mutual.

În general, instruirea profesională inițială are loc în universități. Schimbările care se fac în conținutul cursurilor se datorează rolurilor mereu în schimbare ale muzeelor, bibliotecilor și arhivelor și utilizării tehnologiei pe scară tot mai largă. Totuși, s-ar putea face mai multe lucruri pentru a micșora prăpastia dintre profesori și angajatori, probabil printr-o mai largă corelare dintre teorie și practică și mai multă practică în producție.

### **Pregătirea profesională continuă**

Se estimează că în 10 ani 80% din deprinderile profesionale ale unei persoane vor fi învechite. Din această cauză, PPC este un deziderat și ar putea chiar deveni o cerință pentru păstrarea calificării profesionale. PPC poate lua multe forme, incluzând de exemplu:

- Întreruperea activității pentru a urma la zi cursurile unei universități;
- Studiul individual în timpul liber;
- Participarea la un curs de instruire-e;
- Participarea la cursuri/ateliere de lucru scurte ținute de organizații profesionale sau instructori profesioniști;
- Instruire la locul de muncă efectuată cu un membru al personalului;
- Mentorizarea de către un alt membru al personalului din aceeași sau din altă instituție;
- instruirea la locul de muncă;
- rotația posturilor.

PPC implică o anumită logică în ce anume se învață, un plan, nu doar o simplă participare la un curs " pentru că se ține" sau pentru că "am fost trimis". Este bine ca fiecare membru al personalului să dispună de propriul plan de instruire, care să fie discutat și revizuit împreună cu directorul sau șeful de serviciu.

Ca parte a pachetului de lucru CALIMERA 4, a fost efectuată o revizuire a modalităților de instruire aflate la dispoziția instituțiilor culturale locale. Răspunsurile au indicat că toate domeniile existente în statele membre includ subiecte tehnologice și probleme de legislație în cursurile lor profesionale. Deprinderile pedagogice și cunoștințele financiare se bucură de o prioritate mai redusă. Răspunsurile au indicat și necesitatea unei pregătiri mai accentuate în aceleași domenii i.e. tehnologie respectiv probleme de legislație, cu intenția de a implementa noi tehnologii și de a îmbunătăți capacitatea de a discuta necesitățile și de a negocia cu furnizorii de tehnologii.

Uneori, pregătirii profesionale nu i se acordă prioritatea pe care o merită din motive precum:

- Lipsa de timp – adeseori este dificil pentru instituțiile mai mici să se dispenseze de oameni pentru instruire;
- Lipsa de bani – iată încă un motiv plauzibil pentru instituțiile mai mici. Lipsa de bani poate fi exacerbată când bugetele destinate pregătirii profesionale sunt

controlate central de un organism tutelar sau autoritatea centrală, cărora directorii trebuie să le ofere argumente pentru a obține fonduri;

- Tradiția instituției ar putea să nu încurajeze pregătirea profesională. Uneori personalul și-a fixat traiectul profesional și nu vrea să se miște din "zona de confort" a propriei specializări. A implica astfel de profesioniști în acțiuni de instruire a altor persoane i-ar putea încuraja să vadă beneficiul pe care și-l aduce actualizarea cunoștințelor. Personalul ar trebui să fie pus la curent cu existența unor factori precum agenda guvernamentală, care necesită schimbări în modul de a lucra, sau cu situațiile în care finanțarea este legată de atingerea unor obiective ce îi obligă să-și însușească și să utilizeze noi deprinderi.

Pe lângă curatori de muzee, bibliotecari și arhivari, în sectorul moștenirii culturale sunt în prezent angajați și alți profesioniști, de exemplu, personalul educațional și personalul TCI. Deprinderile lor trebuie de asemenea actualizate. Restul personalului, de exemplu, para-profesioniștii, asistenții, muncitorii auxiliari, șoferii, femeile de serviciu, voluntarii, toți dau dovadă de pricepere în îndeplinirea sarcinilor de serviciu și au nevoie de pregătire profesională. Intreg personalul trebuie să beneficieze de oportunitatea de a acumula noi deprinderi și calificări. În unele țări se organizează cursuri de calificare pentru neabsolvenți. Perfecționarea și sprijinirea personalului fără calificare profesională reprezintă o modalitate importantă de a mări rezerva de forță de muncă capabilă și doritoare de a participa la instruirii profesionale.

### **Probleme interdisciplinare**

[Înapoi la domeniu](#)

Multe deprinderi necesare în sectorul moștenirii culturale sunt transferabile. Unele, precum capacitatea de a comunica, lucrul în echipă, managementul financiar, managementul cunoștințelor, grija față de utilizator, simț administrativ și de marketing, gestionarea de proiecte, calități pedagogice și cunoștințe de TCI, sunt cerute oriunde în alte sectoare, și sunt la fel de solicitate și în muzee, biblioteci și arhive.

Toate cele trei domenii au multe țeluri și obiective comune, și uneori sunt reunite la nivel local ca în Norvegia sau MB (vezi linia directoare referitoare la [Cooperare și parteneriat](#)). Instituțiile mai mici pot folosi o clădire și organiza evenimente în comun sau pot elabora proiecte în colaborare.

Din această cauză este important ca personalul să înțeleagă munca din alte sfere de activitate; el poate chiar lucra în mai mult de un domeniu. În acest sens, instruirea inter-disciplinară ar putea fi utilă. Se pot efectua schimburi de servicii și secundări inter-disciplinare, de care pot beneficia atât secundantul cât și instituția. Adeseori, acest lucru este mai ușor de realizat acolo unde autoritățile locale sunt cele ce conduc muzeul, biblioteca publică și arhiva din localitate. Ar putea fi înființate rețele inter-disciplinare pentru a folosi în comun cele mai bune practici și a oferi sfaturi și sprijin pentru dezvoltarea profesională. Acest fel de aranjament poate fi extrem de util personalului din instituțiile mici, mai ales celor care muncesc în instituții cu un singur angajat sau lucrătorilor independenți.

### **Recurgerea la surse din exterior și folosirea consultantilor externi**

[Înapoi la domeniu](#)

Uneori este nevoie de cunoștințe și deprinderi pentru proiecte pe termen scurt, cunoștințe care nu intră în sfera tradițională de competențe ale muzeelor, arhivelor și

bibliotecilor și nici nu sunt la îndemâna personalului. În aceste cazuri una din metodele de a depăși inconvenientul este angajarea de contractori sau consultanți externi.

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

Cultura digitală a acționat în trecut ca stimulent al angajării forței de muncă și, după toate probabilitățile, o va face și în viitor dacă avem în vedere cererea de creativitate și conținut în sectoare culturale mai largi (TV, editarea de cărți, industria muzicală) și în muzee, biblioteci și arhive. În general, industria culturală se caracterizează printr-un procent ridicat de liber profesioniști și companii foarte mici care nu intră cu ușurință în tiparele tipice ale profesioniștilor cu normă întreagă. Mai există și un număr mare de voluntari angajați, mai ales în muzee. În consecință, este dificil de cuantificat mărimea forței de muncă. Totuși, studiul *Exploatarea și dezvoltarea potențialului locurilor de muncă din sectorul cultural în era digitalizării* [4] a estimat o creștere a personalului angajat în industriile de multimedia și software de la 12 milioane lucrători în 2001 la 22 milioane în 2011. Mai mult, studiul anticipează o cerere de personal în sub-sectoarele conținut și creativitate (design web-site-uri, publicitate, editare, media, educație, distracție etc.). Lucrătorii cu deprinderi transferabile ar trebui să beneficieze de pe urma acestei creșteri potențiale.

Se anticipează că angajații își vor schimba posturile și cariera mai mult de odată pe parcursul activității lor profesionale și că vor fi obligați să-și extindă experiența și deprinderile pentru a-și atinge potențialul propriu. Cunoștințele și deprinderile lor vor acoperi mai multe domenii, iar tiparele activităților vor deveni mai flexibile.

Munca în altă țară amplifică de asemenea experiența și deprinderile oamenilor. Odată cu extinderea UE și cu recunoașterea mutuală a calificărilor, acest lucru se poate realiza mai ușor.

Deplasarea inter-disciplinară poate deveni mai obișnuită întrucât sectorul prezintă multe caracteristici și provocări comune, e.g. programe de includere socială, inițiative legate de educația continuă, ținte ale societății informaționale, regenerarea economică, presiuni financiare, schimbări în modul de a lucra cauzate de digitalizare și, în general, de tehnologie.

Este nevoie de mai multă colaborare între organizațiile de pregătire profesională și angajați pentru a oferi garanții că angajații și-au însușit o gamă relevantă de cunoștințe și deprinderi.

În unele țări capacitatea de a conduce o instituție s-a dovedit a fi o lacună majoră a sectorului muzee, biblioteci și arhive. Trebuie găsite căi pentru a încuraja candidații bine pregătiți să lucreze în sector și e nevoie de inițiative precum Programul Clore destinat pregătirii personalului de conducere lansat în MB (vezi [Legături](#)) pentru a oferi personalului oportunitățile de dezvoltare de care are nevoie.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)



[1] Directivele UE 89/48/EEC, 92/51/EEC și 99/42/EC.  
[http://europa.eu.int/comm/internal\\_market/qualifications/general-system\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/internal_market/qualifications/general-system_en.htm)

[2] Procesul de la Bologna [http://www.coe.int/T/E/Cultural\\_Co-operation/education/Higher\\_education/Activities/Bologna\\_Process/default.asp](http://www.coe.int/T/E/Cultural_Co-operation/education/Higher_education/Activities/Bologna_Process/default.asp)

[3] Declarația de la Bologna [http://www.coe.int/T/E/Cultural\\_Co-operation/education/Higher\\_education/Activities/Bologna\\_Process/Bologna\\_Declaration.asp](http://www.coe.int/T/E/Cultural_Co-operation/education/Higher_education/Activities/Bologna_Process/Bologna_Declaration.asp)

[4] Exploatarea și dezvoltarea potențialului locurilor de muncă din sectorul cultural în era digitalizării.  
[http://europa.eu.int/comm/culture/eac/sources\\_info/studies\\_evaluation/exploit\\_employment\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/culture/eac/sources_info/studies_evaluation/exploit_employment_en.html)

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### **Bulgaria**

#### *Centrul de Continuare a Educației pentru Bibliotecari*

Proiect comun al Asociației Bibliotecilor din Bulgaria (ULISO) și Școala de Biblioteconomie și Informații a Universității din Sofia. Sponsorizat și susținut de Institutul pentru o Societate Deschisă, Programul pentru Biblioteci Regionale, Budapesta și Fundația pentru o Societate Deschisă, Sofia.

<http://www.lib.bg/Cntr-for%20cont.ed.htm>

### **Republica Cehă**

*www.dobrovolnik.cz*

Activități de voluntariat în Republica Cehă. <http://www.dobrovolnik.cz>

### **Danemarca**

#### *Muzeul Skjoldenæsholm Tram*

Multe muzee se bazează pe voluntari. Exemplu de muzeu care este gestionat în întregime pe bază de voluntariat de membri ai Societății Istorice Daneze a Tramvaielor. <http://www.sporvejsmuseumet.dk/>

### **Irlanda**

#### *O strategie de instruire pentru sectorul muzeelor irlandeze*

Instruirea personalului din muzee este legată de introducerea unei scheme de acreditare pentru muzee

<http://www.heritagecouncil.ie/publications/museums3/training.html>

### **Polonia**

#### *Proiectul Bibweb*

Acest instrument de instruire la distanță pe Internet permite personalului de bibliotecă (și altor profesioniști) să acumuleze și să-și dezvolte competențe în oferirea de noi servicii inovatoare utilizatorilor. <http://www.bibweb.pl>

## Rusia

*MR-Prof (Muzeu rusești pentru profesioniști)*

Institutul Rus al Enciclopediei de Cercetare Culturală- The Russian Institute of Cultural Research (Russian Museum Encyclopaedia Section)

([http://www.evarussia.ru/eva2001/catalog\\_eng/prod\\_121.html](http://www.evarussia.ru/eva2001/catalog_eng/prod_121.html))

și Rețeaua pentru Moștenirea Culturală Rusă (<http://www.rchn.org.ru/defengl.htm>) au lansat acest proiect comun de informații care leagă materiale, tehnologii și utilizatori ai portalului de pe Internet "Muzeu din Rusia" (<http://www.museum.ru>). Conținutul este mereu îmbogățit de experți și muzeografi. Scopul proiectului este de a transforma Internet-ul într-un instrument de lucru extrem de eficace pentru angajații muzeelor.

*Centrul Verchnevolzhje de resurse informaționale despre muzeele regionale*

Bazat pe baza de date a muzeului Rybinsk (<http://rmuseum.orbis.spb.ru>), Verchnevolzhje este un centru de consultații pentru instruirea personalului despre metodele eficiente de creare și utilizare a sistemelor de informații muzeale.

## Slovacia

*InfoLib*

Un portal slovac al științei, teoriei și practicii informaționale - proiect al Asociației Bibliotecarilor slovaci. <http://www.infolib.sk>

## Suedia

*BIBSAM - Departamentul Bibliotecii Regale pentru coordonarea și dezvoltarea națională*

BIBSAM organizează pentru bibliotecari seminarii și conferințe care scot în evidență probleme de interes curent și le ridică nivelul de competență. Nu de puține ori lectorii și conferențiarii sunt aduși din străinătate.

<http://www.kb.se/BIBSAM/english/courseconf/first.htm>

## Turcia

*Site-ul Arhivelor Turcești*

Conține informații utile și legături către site-uri de arhivistică, liste de adrese, organizații etc. pentru arhivari și directori de arhive care lucrează în, sau se interesează de Turcia.

<http://www.archimac.org/index.spml>

## Marea Britanie

Programul Clore pentru Conducătorii de Instituții

Acest program este o inițiativă a Fundației Clore Duffield. Scopul lui este de a contribui la instruirea și perfecționarea unei noi generații de conducători pentru sectorul cultural.

<http://www.cloreleadership.org/>

*Consiliul Sectorului pentru Deprinderi Culturale și de Creație* (acoperă domeniile arte, muzee și galerii, patrimoniu, artizanat și design) <http://www.cciskills.org.uk/>

*Consiliul Sectorului Deprinderi pentru Educația Continuă* (acoperă instruirea și perfecționarea Comunității, educația post-liceală, învățământul superior, serviciile de bibliotecă și informaționale, instruirea la locul de muncă)

Două din Consiliile pentru Deprinderi Sectoriale (SSCs) înființate de guvernul britanic pentru reunirea angajatorilor, sindicatelor și organizațiilor profesionale pentru discutarea unor probleme cum ar fi reducerea diferențelor de randament și a forței de muncă insuficient calificată, îmbunătățirea productivității și performanței și creșterea oportunităților de impulsare a productivității și perfecționării tuturor celor ce lucrează într-un anumit sector.

<http://www.sda.org.uk/>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Performanță și evaluare

---

### DOMENIU

---

Problemele de care se ocupă această linie directoare sunt:

[Statisticile bibliotecilor publice](#)

[Statisticile muzeelor](#)

[Statisticile arhivelor](#)

[Măsurătorile de performanță](#)

[Noi măsurători statistice](#)

[Comparații \(metrice și de proces\)](#)

[Măsurătorile valorii și impactului](#)

[Instrumentar practic pentru măsurarea valorii și impactului](#)

[Chestionare standardizate](#)

[Standarde](#)

[Măsurarea utilizării resurselor electronice](#)

[Noi măsurători statistice pentru evaluarea serviciilor](#)

[eMetrica](#)

---

### POBLEME DE POLITICI

[Înapoi la domeniu](#)

---

#### Implicarea UE

Uniunea Europeană nu are bază legală pentru a se implica ca atare în muzee, biblioteci sau arhive și intră în contact cu ele doar în măsura în care acestea pot demonstra relevanță în raport cu inițiativele de politici pentru care are mandat legal. Exemplele includ:

- Europa-e;
- Angajarea forței de muncă;
- cultura;
- cercetarea;
- cooperarea internațională;
- comerțul (e.g. drepturile de proprietate intelectuală);
- dezvoltarea socială;
- dezvoltarea structurală.

A măsura impactul muzeelor, bibliotecilor și arhivelor în aceste domenii reprezintă o provocare.

- Măsurătorile performanței au un interes potențial pentru mulți mandatar: guvernul, a cărui politică ar putea fi colectarea de date despre performanță așa cum se întâmplă în MB (vezi [Legături](#)) și în SUA;
- creatorii de politici și finanțatorii, care doresc să știe dacă serviciile pot să-și atingă obiectivele;
- șefii de servicii, care doresc să utilizeze cât mai bine posibil resursele alocate în beneficiul utilizatorilor proprii;

- publicul care, atât ca și utilizator cât și ca susținător, dorește să fie convins că serviciul este la îndemâna lui ori de câte ori are nevoie de el;
- susținători ai bibliotecilor publice, muzeelor și arhivelor;
- cercetătorii, care acționează din partea oricărui sau a nici unui din aceste grupuri.

Problema poate fi abordată pe trei nivele: local, național/regional și internațional.

Intrebările cheie incluse în agenda pentru măsurarea internațională a performanței sunt:

- La ce folosesc muzeele/bibliotecile publice/ arhivele?
- Cine controlează agenda? Este aceasta o problemă națională, regională sau locală?
- Este mai bine ca muzeele/bibliotecile publice/arhivele să fie servicii largi, care se ocupă de întreaga comunitate, sau e de preferat ca ele să-și îmbunătățească propria activitate de marketing pentru a-și demonstra valoarea și impactul asupra unor grupuri specifice de utilizatori?
- Modernizarea aduce după sine probleme legate de Internet și informația electronică și apropie agenda moștenirii culturale de probleme precum guvernul-e, includerea socială, libertatea informației, ocuparea forței de muncă, educație și bunăstarea economică.
- Agenda pentru modernizare confruntă arhivele (mai mult decât bibliotecile și muzeele) cu problemele legate de materialele "create direct în formă digitală" și de a satisface dorința utilizatorilor de a accesa materiale de la distanță via Internet.
- Ce înseamnă un serviciu bun și cât ar trebui să coste?
- Dacă actualmente un serviciu bun este diferit de conceptul anterior de serviciu bun, atunci sunt necesare noi măsurători. Dezvoltarea serviciilor bazate pe Internet fac acest lucru inevitabil.
- Dacă există o competiție tot mai mare pentru fondurile publice, muzeele, bibliotecile și arhivele au nevoie de argumente pentru a-și adjudeca partea. Uneori argumentele sunt pur politice. Alteori raționale și bazate pe dovezi, în primul rând pe indicatorii de performanță. Aceștia trebuie să furnizeze limbajul pentru dezbateri raționale.

---

## **GHIDURI DE BUNE PRACTICI**

[Înapoi la domeniu](#)

---

Observatorii externi sunt adeseori surprinși de cantitatea de muncă efectuată pentru a stabili indicatorii de performanță destinați bibliotecilor – există chiar Standarde Internaționale oficiale în acest domeniu. Indicatorii de performanță, ca și statisticile pentru muzee și arhive, nu s-au bucurat de aceeași atenție internațională și nu sunt atât de perfecționați. (vezi mai jos capitolele specifice despre fiecare).

### **Statisticile bibliotecilor publice**

[Înapoi la domeniu](#)

Statisticile sunt utile pentru îmbunătățirea standardelor și obținerea de sprijin financiar. În majoritatea cazurilor, bibliotecile publice din Europa au statistici bune (vezi [Legături](#)), dar există încă probleme valabile pentru toate trei sectoarele:

- promptitudinea (sunt adeseori publicate "târziu");
- caracterul complet (ele nu pot fi approximate, ceea ce face imposibilă stabilirea unor tendințe în timp);
- standardizarea internațională (ar putea să nu respecte definițiile standardelor internaționale);
- prezentare și acces (ar putea fi prost prezentate și greu de găsit);
- conformitate pentru scop (ar putea să nu acopere subiectele dorite de mandatar – serviciile electronice sunt o problemă curentă).

O colecție largă de statistici de bibliotecă este deținută de LibEcon (vezi [Legături](#)). Vezi de asemenea [bibliografie](#))

### Statisticile muzeelor

[Înapoi la domeniu](#)

În timp ce s-a lucrat mult la statisticile pentru bibliotecile publice, iar datele comparabile de bază sunt disponibile, nu același lucru se poate spune despre muzeele și arhivele locale. O dificultate principală este imposibilitatea de a cădea de acord asupra unei clasificări internaționale a muzeelor acceptabilă pentru toți. Acest lucru înseamnă că datele colectate așa cum sunt colectate în prezent nu sunt comparabile internațional. Chiar și definiția muzeului avansată de ICOM este în prezent revizuită. [1].

Cel mai apropiat echivalent al unui standard internațional pentru statisticile muzeelor este chestionarul UNESCO care pune întrebări despre numărul de muzee, tipuri, vizite, numărul de angajați, venituri și cheltuieli și are ca scop obținerea de date contextuale pentru aproximări. Ultimul sondaj UNESCO referitor la muzee a fost realizat în 1995 și s-a izbit de dificultăți semnificative.

EUROSTAT a abordat cu seriozitate problema statisticilor culturale din Europa în raportul LEG (Grupul de Experti Reputați). [2]. Printre alte lucruri, raportul a examinat statisticile muzeelor și gradul lor de standardizare într-un grup pilot de 5 țări și a ajuns la următoarele concluzii:

*"Majoritatea țărilor utilizează definiția UNESCO sau ICOM a muzeelor. Dacă definiția UNESCO este considerată un etalon adecvat, numărul total de muzee ar putea fi privit ca un etalon adecvat, disponibil și comparabil. Pe de altă parte, numărul de vizite nu conferă decât o idee parțială despre publicul total din cele cinci țări în chestiune. Cifrele referitoare la vizite se aplică în general doar la o parte din muzee (muzee de stat, muzee importante) și adeseori nu includ muzeele mai mici. Cifrele sunt de asemenea incomplete în ceea ce privește clasificarea după statut (muzee publice, muzee particulare) sau după tip de colecție. În majoritatea cazurilor, ele acoperă doar o parte a muzeelor publice. În fine, statisticile muzeelor despre personal și încasări nu sunt disponibile în toate țările.*

LEG a subliniat că în majoritatea țărilor există un mare număr de muzee particulare, adeseori complet neglijate, și că muzeele publice din provincie nu sunt consistent luate în considerare. În plus, LEG nu consideră clasificarea realizată de UNESCO ca fiind utilă:

*"Definițiile și clasificările propuse de Task Force, chiar dacă se bazează în bună măsură pe cele elaborate de UNESCO, derivă dintr-o abordare mai strictă a ceea ce constituie un muzeu. Ei exclud, de exemplu, instituțiile care expun creaturi vii, rezervațiile naturale și centrele de știință."*

Clasificarea propusă împarte muzeele după:

- Natura colecției: propunerea este de a simplifica clasificarea UNESCO prin reducerea celor nouă capete de tabel ale sistemului de rubricare la trei. Motivul pentru această opțiune este că de obicei colecțiile din muzee sunt politematice. Distincția pe bază de teme unice nu pare necesară pentru comparațiile europene, deși ar putea prezenta interes în statisticile naționale. Ar trebui de asemenea menționat că muzeele de artă modernă sunt trecute în rubrica "Muze de artă, arheologie și istorie".
- Statut administrativ: propunerea este de a face distincție între muzeele publice și cele particulare. Muzeele publice sunt împărțite în "*muze naționale administrate sau deținute de stat și alte muze publice administrate sau deținute de autoritățile locale (provinciale, regionale sau comunale).*"

În timp ce Eurostat a continuat abordarea generică a statisticilor culturale, muzeele europene au menținut în general o focalizare sectorială. Grupul European pentru Statisticile Muzeelor (EGMUS) a fost format recent prin fuziunea Grupului Eurostat de Lucru pentru Muze (un grup care studiază specific un sector cultural [muzele]) și Conferința anuală referitoare la Statisticile despre Muze convocată începând cu 1995 de Institut für Museumkunde (IfM) pendinte de Staatliche Museen zu Berlin-Preußischer Kulturbesitz (SMB). Ele au publicat recent ( Decembrie 2003) "*Un ghid al Statisticilor despre Muze în Europa.*" [3] Publicația prezintă rapoarte din 21 de țări europene asupra statisticilor referitoare la muze și a întrebărilor legate de ele (definiția 'muzeului'; legile referitoare la muze; compilatori și surse de statistici; tipuri de colecții prezentate; tipuri de proprietate prezentate). Ghidul conține de asemenea primele tabele comparative elaborate de EGMUS, rapoarte asupra conferințelor de la Berlin și a câtorva din activitățile EUROSTAT (Biroul Statistic al Comunităților Europene). În același timp, sunt relatate discuțiile pe marginea unor subiecte generale rezultate din date și rapoarte. Ghidul merită să fie citit deși datele colectate nu pot fi pur și simplu introduse, fără comentarii, într-un singur tabel din cauza obișnuitelor probleme legate de standardizare.

### **Statisticile arhivelor**

[Înapoi la domeniu](#)

Există puține dovezi despre activitatea la nivel internațional în domeniul statisticilor despre arhive, iar sectorul are probleme similare cu cele care copleșesc sectorul muze. Ultima dată când UNESCO a făcut un sondaj despre statisticile arhivelor a fost în 1988, după câțiva ani de experimentări începute în 1984. Experimentările au folosit un model statistic creat cu ajutorul Consiliului Internațional asupra Arhivelor. Nu există un standard internațional pentru statisticile arhivale, așa că chestionarul UNESCO este documentul cel mai la îndemână.

Raportul LEG [2] a investigat într-o măsură limitată situația statisticilor despre arhive în Europa. Întrucât se ocupă de întreg domeniul statisticilor culturale, un domeniu complex și dificil, Eurostat a trebuit să-și creeze priorități în activitate și, până acum, nu a abordat în profunzime sectorul arhive.

Două sondaje internaționale asupra statisticilor referitoare la arhivele naționale sunt prezentate în capitolul referințe [4]. Se pare că nu există lucrări internaționale comparabile privind arhivele locale. Valoarea ambelor studii pentru arhivele locale rezidă mai ales în faptul că:



- furnizeaza informații despre legea arhivelor;
- indică dacă arhivele naționale supraveghează arhivele locale;
- Ogawa [4] oferă o abordare a problemelor generate de arhivarea "direct în formă digitală" și de digitalizarea materialelor mai vechi;
- Ambele chestionare pot fi privite ca materiale pilot pentru activitățile viitoare din domeniu.

### **Măsurătorile de performanță**

[Înapoi la domeniu](#)

Măsurătorile performanței permit managerilor să condenseze datele statistice în indicatori semnificativi ai performanței reale – termenul 'indicator' este de preferat pentru că sugerează corect necesitatea raționamentului în interpretarea rezultatelor. Totuși, pentru a fi utili indicatorii trebuie să fie robuști, semnificativi și relaționați direct de obiectivele serviciului. Dacă sunt utilizați la compararea unui serviciu cu celălalt, este nevoie de multă atenție pentru a asigura comparabilitatea. În fine, efortul depus la colectarea seturilor de date necesare la calcularea măsurătorilor performanței trebuie să fie proporțional cu beneficiile probabile datorate unor luări de decizie mai bune.

Există o bogată literatură de specialitate despre indicatorii de performanță utilizați de biblioteci. În MB, Grupul Serviciilor Publice de Calitate - the [Public Services Quality Group](#) [5] lucrează la indicatorii de performanță pentru arhive, iar Societatea Arhivarilor a publicat o linie directoare referitoare la acest subiect în 1993 (*Măsurarea performanței* de Patricia Methven et al. 1993. ISBN 0 902886 45 2. [6]). În SUA, Actul Normativ Guvernamental asupra Performanței și Rezultatelor din 1993 (The Results Act) obligă fiecare agenție să elaboreze și să publice un Raport anual al Performanței. Rapoartele Administrației asupra Arhivelor și Inregistrărilor Naționale (NARA) [7] se găsesc pe web. Unii din indicatorii acestor rapoarte ar putea fi aplicați la arhivele locale.

### **Noi măsurători statistice și alte instrumente de evaluare a serviciilor electronice** (vezi de asemenea capitolul despre [măsurarea resurselor electronice](#))

[Înapoi la domeniu](#)

S-a depus o activitate susținută, în Europa și în altă parte, pentru crearea de indicatori ai furnizării de servicii bazate pe TI în biblioteci. Câteva din aceste măsurători sunt relativ primitive, dar pot fi cu toate acestea utile. Exemplele includ numărul de PC-uri accesibile public instalate în filialele bibliotecilor publice și al recuperărilor de date dorite pe website-urile destinate publicului. Unii din acești indicatori ar putea fi ușor adaptați pentru a fi utilizați în arhive și muzee.

Abordări mai sofisticate (pentru biblioteci) au fost explorate în mai multe proiecte, majoritatea focalizate pe bibliotecile universitare. Proiectul [EQUINOX](#) pentru Programul Telematic al CE [EQUINOX](#) [8] a fost lansat pentru a acoperi toate sectoarele de bibliotecă. În SUA, McClure și Bertot sunt cei care au depus o activitate susținută în această direcție. [9]

### **Comparații (metrice și de proces)**

[Înapoi la domeniu](#)

Esențialmente, benchmarking înseamnă comparație în scopul de a îmbunătăți. Tipurile de comparații includ:

- Comparația metrică (o comparație statistică care folosește fie statistici existente publicate sau cifre colectate special în acest scop);
- De proces (în care serviciile investighează modul în care alte servicii comparabile își obțin rezultatele.

Comparațiile pot fi făcute cu alte muzee/biblioteci publice/arhive sau cu alte tipuri de instituții pentru funcții generice precum achizițiile sau managementul de personal.

Există exemple de comparații între biblioteci publice la nivel național în MB și Germania (vezi [Legături](#)). Ambele modele ar putea fi ușor adaptabile pentru a fi utilizate și în alte țări.

Asociația Americană a Muzeelor operează un sistem de trecere în revistă similară [10]. Muzeele din sud-estul Angliei au creat un site prototip de comparare automată. [11]

### **Măsurătorile valorii și impactului**

[Înapoi la domeniu](#)

Măsurarea valorii și impactului este extrem de complexă. Cel mai bine este să consideri problema ca un șir continuu de măsuri posibile:

Intrare > Proces > Ieșire > Rezultat > Impact.

**Intrările** includ toate resursele folosite de instituție pentru a produce orice serviciu sau produs pe care dorește să-l vândă (termenul 'vând' este folosit într-un sens foarte larg): finanțe, clădiri, materii prime, personal și, recunoscute tot mai mult ca o intrare importantă, informațiile. Măsurătoarea constă de obicei din numărare, deși din ce în ce mai pregnant accentul este transferat asupra măsurării calității. Totuși, nu se poate pleca de la ideea că o instituție cu resurse mai mari este obligatoriu și una mai bună.

**Procesele** sunt tot ceea ce acționează asupra intrărilor pentru a crea ceva nou. Când măsurăm procese, intenția este de obicei să aflăm cât de bine acționează. Așadar, o bibliotecă poate folosi măsurarea timpilor de procesare a cărților noi ca o metodă de a vedea dacă procesul de a pune rapid stocul la dispoziție funcționează așa cum ar trebui.

- Ieșirile sunt lucrurile produse de instituție. Exemple de ieșire: 'împrumuturi de cărți', 'cereri de referințe rezolvate', 'vizite la o expoziție' și 'locuri de șezut ocupate de cititori'. Extrem de des măsurătoarea constă din numărarea ieșirilor produse. Totuși, calitatea furnizării este la fel de importantă ca și cantitatea.
- Rezultatele sunt efectele aplicării ieșirilor pe termen mediu și lung. Numărul de cărți împrumutate și de facto citite ar putea fi un exemplu de rezultat al împrumutului de cărți.
- Impactul este efectul rezultatelor asupra mediului – din nou, acest termen este utilizat în sens foarte larg pentru a include întreaga societate – și de obicei este un efect de durată. Un exemplu de impact este creșterea științei de carte ca rezultat al citirii de publicații aparținând bibliotecii.
- Principala dificultate în măsurarea impactului este că la această acțiune participă foarte mulți factori diferiți, așa că izolarea unuia (cum ar fi contribuția bibliotecii) este extrem de dificilă. De obicei, cea mai bună metodă este de a întreba utilizatorii ce părere au și/sau de a le observa comportamentul.

O pledoarie pentru evaluarea bibliotecilor și muzeelor pe baza rezultatelor poate fi găsită în lucrarea *Perspectivă evaluării bibliotecilor și muzeelor pe baza rezultatelor* elaborată de [IMLS](#) (Institutul pentru Servicii de Bibliotecă și Muzeale) [12].

### **Instrumentar practic pentru măsurarea valorii și impactului** [Înapoi la domeniu](#)

Cel puțin două instrumentare sunt disponibile pe web:

- *Promovarea Instruirii pentru Toți*. Este un instrumentar englez focalizat pe rezultatele instruirii. [13]. El a fost conceput pentru a descrie cum arată o instituție de moștenire culturală inclusivă și accesibilă care stimulează și sprijină instruirea. De asemenea, vă permite să aflați ce anume învață oamenii care utilizează aceste servicii și vă evaluează și îmbunătățește modul în care obțineți randamentul optim în practicile curente.
- *Instrumentarul Rezultatelor* [14] este un instrumentar american pentru bibliotecile publice (dar cu metode ce pot fi aplicate și în muzee și arhive), care permite serviciilor să facă evaluări bazate pe rezultate.
- *Proiectul VITAL: Valoarea și Impactul Accesului la TI în Biblioteci* [15] a abordat întrebarea 'Care este valoarea și impactul furnizării de servicii bazate pe TI în bibliotecile publice?' Preocuparea principală a proiectului nu a fost de a culege pur și simplu date despre ce răspuns s-ar putea da în prezent, ci de a dezvolta metodologii transferabile utilizabile pentru a evalua valoarea și impactul propriilor servicii. Raportul final al proiectului și Manualul sunt disponibile pe website.
- *LONGITUDE II: Instrumentar pentru Impactul în Rețea al Bibliotecii asupra unui Mediu Influențat de Utilizator* [16] este un instrumentar de metodologii pentru sondajele longitudinale care țintesc să contribuie la o înțelegere a nevoilor și comportamentului utilizatorilor, cu o focalizare specială pe bibliotecile publice și pe Rețeaua Publicului din MB. Accentul se pune pe abordările calitative care scot în evidență datele cantitative mai la îndemână.

### **Chestionare standardizate pentru utilizatorii finali** [Înapoi la domeniu](#)

Chestionarele sunt un instrument de studiere a pieței de un mare potențial pentru bibliotecile publice. Ele pot fi considerate ca relativ scumpe și e nevoie de o anumită expertiză pentru selectarea întrebărilor și eșantioanelor și pentru procesare. Aceste activități ar putea fi considerate dificile de instituțiile mai mici. Folosind chestionare standardizate, se reduc costurile și se mărește valoarea.

PLUS (Sondaje în rândul utilizatorilor de biblioteci publice) [17] este un evantai de chestionare standardizate utilizate la scară națională de bibliotecile publice. Utilizând același instrument, bibliotecile își pot nu numai economisi eforturile ci și introduce rezultatele într-o bază comună care să permită comparațiile inter-bibliotecare în timp. Rezultatele sunt acceptate ca indicatori de performanță pentru Standardele bibliotecilor publice din MB. Există în prezent patru chestionare care acoperă utilizările de bază ale bibliotecilor, utilizarea de către copii, opiniile neutilizatorilor și utilizarea serviciilor electronice.

PLUS lucrează actualmente împreună cu Grupul pentru Calitatea Serviciilor pendinte de Consiliul Național al Arhivelor (PSQG) din MB la un sondaj în rândul vizitatorilor de arhive. Sondajul din 2002 este disponibil pe site-ul creat de PLUS și pe cel al Arhivelor Naționale. [18].

Eurostat a introdus întrebări relevante pentru sectorul moștenire culturală în sondajul [Eurobarometer](#) inclusiv întrebări despre utilizarea muzeelor și bibliotecilor[19]

## Standarde

[Înapoi la domeniu](#)

Există două standarde internaționale relevante pentru biblioteci [20]:

- ISO 2789:2003 Informații și documentare – Statistici internaționale de bibliotecă. Acest standard explică cum trebuie să se numere bibliotecile, bibliotecarii, cărțile, casetele, discurile etc. pentru includerea lor în statisticile legate de dotarea bibliotecilor;
- ISO 11620:1998 Informații și documentare – indicatori de performanță pentru biblioteci. Acest standard nominalizează un set de 29 indicatori grupați pe trei domenii: a) satisfacția utilizatorului; b) serviciile publice; și c) serviciile tehnice.

Standardele au fost recent revizuite și extinse. Ambele sunt valoroase, însă insuficient cunoscute și lacunare în ceea ce privește măsurările electronice sau valoarea și impactul. (Vezi totuși ISO/AWI TR 19934 – Informații și documentare-Statistici pentru utilizarea serviciilor electronice de bibliotecă (în curs de elaborare) și ISO TR 20983:2003 – Informații și documentație: Indicatori de performanță pentru servicii electronice de bibliotecă (publicar recent).)

Unele elemente ale acestor standarde ar putea fi aplicate și muzeelor și arhivelor.

## Măsurarea utilizării resurselor electronice

[Înapoi la domeniu](#)

Utilizarea resurselor electronice de informații licențiate se va extinde în continuare; în unele cazuri, aceste resurse vor deveni mijlocul unic sau dominant de acces la conținut. Mediul electronic, așa cum o dovedește World Wide Web-ul, oferă oportunitatea de a îmbunătăți măsurarea utilizării acestor resurse.

Există o mulțime de instrumente capabile să analizeze utilizarea web-ului. Un exemplu tipic este [Analog](#). [21]. Site-ul oferă și lecții practice online. Recomandăm celor care au intenția de a utiliza statistici de pe servere web, sau de pe ceva similar, să se familiarizeze cu câteva dintre problemele care privesc interpretarea unor astfel de date e.g. *Valoarea Statisticilor de pe Web* de James Robertson, 28 August 2001 [22] și *De ce statisticile de pe Web sunt (mai mult decât) fără înțeles*. [23]

Proiectul [COUNTER](#) (Numărarea Utilizărilor Online a Resurselor Electronice legate în rețea) este o inițiativă internațională care are ca scop crearea unui cod de practici pentru bibliotecari, editori și intermediari capabil să faciliteze înregistrarea și schimbul statisticilor despre utilizările online [24].

## Noi măsurători statistice și alte instrumente pentru evaluarea serviciilor electronice

[Înapoi la domeniu](#)

- *Dezvoltarea Modelelor de Colectare a Datelor Naționale pentru Statisticile de Biblioteci Publice și Măsurarea Performanței* [25]. Acest studiu (2000-01) se ocupă de modurile în care se pot proiecta și implementa colectarea, analiza și raportarea datelor naționale pentru statisticile în rețea despre bibliotecile publice și pentru măsurarea performanței, date care să fie atât exacte cât și raportate la timp. Studiul se bazează pe lucrări anterioare (vezi următorul articol) care au realizat un set esențial de statistici în rețea și de măsurători ale performanței pentru bibliotecile publice (vezi mai jos). Conducătorii de proiect sunt J.C. Bertot and C.R. McClure.

- *Dezvoltarea de Statistici naționale în rețea și de măsurători ale performanței pentru biblioteci* [26]. Studiul a pus la punct un set esențial de statistici naționale și măsurători ale performanței utilizabile de bibliotecari, cercetători și factori de decizie pentru a descrie folosirea serviciilor și resurselor bazate pe Web și Internet în bibliotecile publice și în alte instituții înrudite.

## **Măsurări pentru Resurse Electronice (E-metrica)**

[Înapoi la domeniu](#)

Proiectul metrică-E [27] dorește să exploreze fezabilitatea colectării de date despre utilizarea resurselor electronice.

[Consiliul Bibliotecilor Urbane](#) (USA) [28]: Impacturile Internetului asupra utilizării bibliotecilor publice. Acest studiu de cercetare a constatat dintr-un sondaj telefonic aleatoriu realizat pe plan național în primăvara anului 2000. La acest sondaj, efectuat în engleză sau spaniolă, au răspuns 3.097 persoane adulte.

Este posibil ca bibliotecile să se compare cu alte biblioteci similare prin folosirea Instrumentului de Comparare a Bibliotecilor Publice Similare [29] sau versiunea pentru bibliotecile academice. [30].

---

## **AGENDA VIITOARE**

[Înapoi la domeniu](#)

În acest domeniu există mai multe probleme care trebuie rezolvate:

- Pentru a avea un impact maxim, standardele trebuie înțelese și aplicate la nivel național;
- Costurile legate de colectarea și analizarea datelor sunt mai ridicate decât cred unele servicii că își pot permite;
- Subiectele sunt considerate "dificile" și nu sunt înțelese de toți;
- Practicile optime se răspândesc și sunt adoptate cu greutate (între țări și între sectoare sau domenii);
- Măsurarea activității în mediile legate în rețea este deosebit de dificilă, și totuși va reprezenta o necesitate absolută pentru utilizarea viitoare atât a statisticilor cât și a măsurătorilor de performanță;
- Structurile care se ocupă de rezolvarea acestor probleme ar putea fi nedezvoltate la nivel național. La nivel internațional ele sunt extrem de nedezvoltate.

În multe locuri, practicile optime în acest domeniu sunt puțin cunoscute. Eforturile de cercetare pe plan european sunt disperate și în general de scurtă durată (e.g. inițiativa EQUINOX a CE de a crea măsurători de performanță a bibliotecilor electronice a beneficiat de finanțare doar doi ani – în contrast, SUA a finanțat cercetări longitudinale). Pentru a realiza o diferență adevărată, va fi necesară dezvoltarea de instrumente și metodologii aplicabile internațional pe bază de voluntariat.

---

## **REFERINȚE**

[Înapoi la domeniu](#)

[1] Definiția de bază a unui muzeu elaborată de ICOM – actualmente revizuită. <http://icom.museum/definition.html>.

[2] Comisia Europeană, 2000, Statistici Culturale în EU: Raportul Final realizat de LEG, Document de lucru al Eurostat  
<http://www.utexas.edu/cofa/unesco/documents/FINALREP.DOC>.

[3] Grupul European al Statisticilor referitoare la Muzeu (EGMUS): *Un ghid pentru statisticile muzeelor din Europa, 2003*. (In momentul scrierii (August 2004) nedisponibil pe web.)

[4] Poziție și resurse – sondaj internațional referitor la arhivele naționale/federale realizat de Chiyoko Ogawa (lucrare prezentată la Conferința Internațională a Mesei Rotunde asupra Arhivelor (CITRA) desfășurată la Marseille, 13-16 noiembrie, 2002)

<http://www.ica.org/new/citra.php?pcitraprogramid=15&plangue=eng>

Arhivele naționale și federale: sisteme, probleme și perspective de Paula Carucci, în Procesul Verbal al celei de a 26 Conferințe Internaționale a Mesei Rotunde asupra Arhivelor, Madrid 1989. Publicat de International Council on Archives, Roma 1991. Paginile 25-95. (nedisponibil pe web).

[5] Grupul pentru Calitatea Serviciilor Publice [Public Services Quality Group]  
<http://www.nationalarchives.gov.uk/archives/psqg/parties.htm>

[6] Methven, Patricia et al: Măsurarea performanței. Societatea arhivarilor , 1993. ISBN 0 902886 45 2.

[7] Administrarea arhivelor și înregistrărilor naționale (NARA). Rapoarte.  
[http://www.archives.gov/about\\_us/strategic\\_planning\\_and\\_reporting/annual\\_performance\\_reports.html](http://www.archives.gov/about_us/strategic_planning_and_reporting/annual_performance_reports.html)

[8] Proiectul EQUINOX pentru Programul Telematici al CE <http://equinox.dcu.ie/>

[9] Bertot, J.C., McClure, C.R., and Ryan, J., Statistici și măsurători de performanță pentru serviciile în rețea ale bibliotecilor publice, Chicago, IL: American Library Association, 2001. ISBN: 0-8389-0796-2. (Introduce problemele legate de măsurarea performanței noilor servicii electronice.) ( Doar descrierea și cuprinsul sunt disponibile pe web  
[http://www.alastore.ala.org/SiteSolution.taf? sn=catalog2& pn=product\\_detail& op=797](http://www.alastore.ala.org/SiteSolution.taf? sn=catalog2& pn=product_detail& op=797)

McClure, Charles R. and Bertot, John C.: Dezvoltarea modelelor de colectare a datelor naționale pentru statisticile din rețea ale bibliotecilor publice și măsurările performanței. 2001  
<http://www.ii.fsu.edu/getAbstract.cfm?pageID=9&abstractID=3&projectID=8>



Dezvoltarea statisticilor în rețea și a măsurătorilor de performanță pentru bibliotecile naționale <http://www.albany.edu/~imlsstat/>

[10] Asociația Americană a Muzeelor.  
[http://www.aam-us.org/programs/peer\\_reviewer/index.cfm](http://www.aam-us.org/programs/peer_reviewer/index.cfm).

[11] Muzeele din Sud-Estul Angliei. Facilitarea comparațiilor  
<http://www.museums.bedfordshire.gov.uk/bestvalue/benchmark/info3.html>

[12] IMLS (Institutul Serviciilor Muzeale și de Bibliotecă): Perspective asupra evaluării bazate pe rezultate pentru biblioteci și muzee.  
<http://www.imls.gov/pubs/pdf/pubobe.pdf>

[13] Promovarea instruirii pentru toți inspiring  
<http://www.inspiringlearningforall.gov.uk/default.aspx?flash=true>

[14] Instrumentarul rezultatelor  
<http://ibec.ischool.washington.edu/ibecCat.aspx?subCat=Outcome%20Toolkit&cat=Tools%20and%20Resources>

[15] VITAL: Valoarea și impactul accesului TI în bibliotec  
<http://www.mmu.ac.uk/h-ss/cerlim/projects/vital.htm>

[16] LONGITUDE II: Instrumentar pentru Impactul în Rețea al Bibliotecii asupra unui Mediu Influențat de Utilizator <http://www.cerlim.ac.uk/projects/longitude/index.php>

[17] PLUS (Sondaje în rândul utilizatorilor de biblioteci publice)  
<http://www.ipf.co.uk/plus/eplus/default.htm>

[18] Sondajul PSQG (Grupul pentru Calitatea Serviciilor Publice) în rândul celor care au vizitat arhivele din MB este disponibil atât prin PLUS (<http://www.ipf.co.uk/plus/psqg/default.htm>) cât și prin site-ul Arhivelor Naționale (<http://www.nationalarchives.gov.uk/archives/psqg/survey.htm>).

[19] Eurostat a inserat întrebări relevante pentru sectorul moștenirii culturale în sondajul Eurobarometrului, inclusiv întrebări despre utilizarea muzeelor și bibliotecilor.  
[http://europa.eu.int/comm/public\\_opinion/standard\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/public_opinion/standard_en.htm)

[20] Calitate – Statistici și evaluarea performanței: Standarde/proiecte  
<http://www.iso.org/iso/en/CatalogueListPage.CatalogueList?COMMID=1792&scopelists=ALL>

[21] Analog. <http://www.analog.cx/>

[22] Robertson, James: *Valoarea statisticilor de pe Web*, 28 August 2001.  
<http://www.steptwo.com.au/papers/webstats/index.html>

[23] "De ce statisticile sunt (mai mult decât) fără înțeles".



<http://www.goldmark.org/netrants/webstats/>

[24] COUNTER (Numărarea utilizărilor online a resurselor electronice în rețea)  
<http://www.projectcounter.org/>

[25] McClure, Charles R. and Bertot, John C.: Crearea de modele naționale pentru colectarea de date destinate măsurărilor performanței și statisticilor de biblioteci publice. 2001.  
<http://www.ii.fsu.edu/getAbstract.cfm?pageID=9&abstractID=3&projectID=8>

[26] Crearea de statistici și măsurători de performanță pentru bibliotecile naționale  
<http://www.albany.edu/~imlsstat/>

[27] Proiectul metrică-E <http://www.arl.org/stats/newmeas/emetrics/>

[28] Consiliul bibliotecilor urbane (USA)  
<http://www.urbanlibraries.org/index.html>

[29] Centrul Național pentru Statistici din Domeniul Educației (NCES). Programul pentru statistici de bibliotecă. Compararea bibliotecilor publice.  
<http://www.nces.ed.gov/surveys/libraries/publicpeer/>

[30] Centrul Național pentru Statistici din Domeniul Educației (NCES). Programul pentru statistici de bibliotecă. Compararea bibliotecilor universitare.  
<http://www.nces.ed.gov/surveys/libraries/academic.asp>.

---

## BIBLIOGRAFIE

[Înapoi la domeniu](#)

(Această secțiune conține lucrări nementionate specific în text text.)

Fuegi, D. Cine are nevoie de statistici? : O notă despre Proiectul Libecon, Cultivarea Interactivului, numărul 9, 7 Februarie 2003.  
<http://www.cultivate-int.org/issue9/libecon/>

Moore, N. Măsurarea performanței în bibliotecile publice:o schiță de manual. Paris, Programul general de Informații și UNISIST, UNESCO, Ianuarie 1989. (o lucrare extrem de completă, cu un limbaj direct și clar.)

Ward, Suzanne; Sumsion, John; Fuegi, David; Bloor, Ian. Indicatori de performanță și instrumente manageriale pentru biblioteci. Luxemburg, Comisia Europeană DG-XIII-E3, 1995. (Raportul final al proiectului PROLIB, cunoscut și sub numele de "The Toolbox Study" (Studiu despre Instrumentar) . Un studiu "explicativ fundamental" care dorește

- (1) să sondeze situația măsurării performanței în bibliotecile europene.
- (2) să recomande priorități pentru dezvoltările viitoare, și
- (3) să realizeze un instrumentar al măsurărilor și indicatorilor performanței aplicabil în /și important pentru toate tipurile de biblioteci europene.

Van House, Nancy A; Lynch, Mary Jo; McClure, Charles R; Zweizig, Douglas L;

Rodger, Eleanor Jo. Măsurători ale randamentului pentru bibliotecile publice: Un manual de proceduri standardizate. Ediția a 2-a. Chicago, America Library Association, 1987. (Un text clasic și formativ care a familiarizat directorii de bibliotecă din întreaga lume cu măsurările randamentului prin sondaj.)

Van House, Nancy A; Weil, Beth T; McClure, Charles R. Măsurarea performanței în bibliotecile universitare: O abordare practică. Chicago, American Library Association, 1990. (urmare a manualului pentru bibliotecile publice publicată un an mai târziu; și această lucrare este un text clasic și formativ care a contribuit la familiarizarea directorilor de bibliotecă din întreaga lume cu măsurările randamentului prin sondaj.)

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Introducere

Această secțiune dorește să prezinte practicile optime și include materiale:

- accesibile lingvistic și via web;
- consacrate și utilizabile (pe scară largă).

In același timp am inclus:

- unele proiecte care, considerăm noi, au potențialul de a influența;
- materiale în alte limbi decât engleza dacă serviciul/activitatea are potențial semnificativ.

Am pus accentul pe materiale provenite din Europa, dar am inclus materiale importante indiferent de originea lor. De exemplu, site-ul lui Joe Ryan pentru statisticile de bibliotecă <http://web.syr.edu/~jryan/infopro/stats.html> este american, însă excelent pentru măsurările și informațiile statistice de bibliotecă. El include legături, o bibliografie și surse extinse ale statisticilor despre muzee și biblioteci școlare și universitare, ca și mai multe legături către sursele de statistici referitoare la bibliotecile europene.

### Internaționale

*Federația Internațională a Consiliilor de Arte și a Agențiilor de Cultură (IFACCA)*

Pentru o analiză generală bună a problemelor din domeniul statisticilor culturale internaționale, incluzând și o bibliografie vezi: Madden, Christopher: *Comparații internaționale ale statisticilor culturale: Probleme și soluții*. Iunie 2004. <http://www.ifacca.org/files/1Background.pdf>

Indicatori statistici pentru politicile referitoare la arte: *Lucrarea* (iulie 2004), presărată de discuții, identifică resursele globale și lucrările curente despre indicatorii culturali, explorează mai multe probleme analitice și de coordonare și face sugestii pentru direcțiile viitoare.

<http://www.ifacca.org/FILES/StatisticalIndicatorsArtsPolicy.pdf>

*Sondajele statistice internaționale ale arhivele naționale includ:*

Poziție și resurse: sondaj internațional referitor la arhivele naționale/federale efectuat de Chiyoko Ogawa (lucrare prezentată la Conferința Internațională a Mesei Rotunde asupra Arhivelor (CITRA) de la Marsilia, 13-16 Nov. 2002)

<http://www.ica.org/new/citra.php?pcitraprogramid=15&plangue=eng>

Arhivele naționale și federale: sisteme, probleme și perspective de Paula Carucci în Procesul Verbal al celei de a 26-a Conferințe Internaționale a Mesei Rotunde asupra Arhivelor, Madrid 1989. Publicat de Consiliul Internațional asupra Arhivelor, Roma 1991. Paginile 25-95. (nedisponibil pe web).

#### *Institutul Unesco de Statistici*

Programul UIS pentru Cultură și Comunicații este în prezent în revizuire și a suspendat temporar toate colecțiile de date până la încheierea acestui proces. Institutul speră să lanseze în viitorul apropiat o nouă colecție de date.

[http://www.uis.unesco.org/ev\\_en.php?ID=3754\\_201&ID2=DO\\_TOPIC](http://www.uis.unesco.org/ev_en.php?ID=3754_201&ID2=DO_TOPIC)

## **Europa**

### *LIBECON*

Site-ul pentru statisticile bibliotecilor europene destinat tuturor sectoarelor de bibliotecă, inclusiv bibliotecilor publice. <http://www.libecon.org>

### *EQUINOX*

E. a fost un proiect finanțat de Programul Telematici pentru biblioteci al Comisiei Europene. Commission. El s-a adresat necesității resimțite de toate bibliotecile de a dezvolta și utiliza metode pentru măsurarea performanței în noul mediu electronic, legat în rețea, alături de măsurătorile tradiționale ale performanței, și de a opera aceste metode în cadrul unui management al calității. Proiectul a conceput un set de indicatori de performanță pentru serviciile electronice de bibliotecă.

<http://equinox.dcu.ie/>

*CAMILE: Acțiune concertată asupra informării conducerii destinată bibliotecilor europene.* Camile a fost o acțiune concertată susținută de sectorul Telematici pentru Biblioteci din Programul de Aplicare a Telematicii lansat de Comisia Europeană. Ea a fost lansată pentru a disemina și promova rezultatele comune ale celor 4 proiecte susținute de CE: DECIDE, DECIMAL, EQLIPSE și MINSTREL. Fiecare din aceste proiecte de cercetare a dorit să creeze modele și instrumente care să sprijine luarea de decizii în bibliotecile europene și să furnizeze date unice în problemele și provocările cu care trebuie să se confrunte, în mediul actual bibliotecarii, din Europa.

<http://www.staff.dmu.ac.uk/>

## **Republica Cehă**

*Divizia Direcție Arhive a Ministerului de Interne al Republicii Cehe*

Istoriceste vorbind, nu s-au păstrat statistici oficiale despre arhive. Din 2004 arhivele sunt incluse în proiectul EUROSTAT "Finanțarea Culturii", girat de Biroul Ceh de Statistică. Statisticile interne pot fi obținute din rapoartele anuale prezentate de arhive, ale căror procese verbale sunt deținute de Divizia Direcție Arhive, și din rezultatele unui inventar general efectuat între 2001-2003. <http://www.mvcr.cz>

*Centrul Național de Informare și Consultanță pentru Cultură - statistici*  
[http://ipos-mk.cz/st\\_statistika.asp](http://ipos-mk.cz/st_statistika.asp)

## **Danemarca**

### *Biblioteca Națională Daneză*

Acest site pune la dispoziție (actualizat, gratuit, fără înregistrare și fără fișiere cookies) un sumar al statisticilor despre bibliotecile publice naționale. Site-ul este prezentat în engleză. Un model pentru toți. <http://www.bs.dk/index.ihtml>

## **Estonia**

### *Statistici de bibliotecă*

Estonia a colectat statistici de bibliotecă începând cu 1970, dar proiectul LibEcon a furnizat noi linii directe pentru dezvoltare și standardizare, iar posibilitatea de a face comparații cu alte țări europene a fost considerată ca fiind o facilitate deosebit de utilă. <http://www.nlib.ee/inglise/lib/libstat.html>

### *Statistici despre bibliotecile publice estoniene*

Sunt publicate analize în fiecare an <http://nlib.ee/rkogud/rstat.html>

### *Comparații Financiare*

Dezvoltarea activităților auxiliare, cum ar fi comparațiile statistice, demonstrează o conștientizare crescândă a avantajelor ce se pot obține de pe urma activităților statistice. În acest sens, a fost creat prototipul unui instrument de comparare financiară utilizat deja de bibliotecile estoniene, instrument care poate fi adaptat pentru a fi folosit și de alte țări. <http://www.libecon.org/millenniumstudy/default.asp>

## **Finlanda**

### *Statistici ale Bibliotecilor Publice din Finlanda*

Ministerul Educației întreține o bază de date în trei limbi (finlandeză, suedeză și engleză). <http://tilastot.kirjastot.fi/>

### *Comitetul Național pentru Antichități*

Statistici de muzee – Comitetul Național pentru Antichități compilează statistici anuale despre muzeele importante, cu angajați permanenți.  
<http://www.nba.fi/en/statistics>

## Germania

### *Fundația Bertelsmann*

În 1999, Fundația a pus la punct un exercițiu de comparație a bibliotecilor publice care va fi extins în curând pentru a include și bibliotecile științifice.

<http://www.bix-bibliotheksindex.de/>

### *Bertelsmann Stiftung Bix*

Comparație (metrică și de proces). <http://www.stiftung.bertelsmann.de/>

### *Statistici germane de bibliotecă*

A fost pus în aplicare un program de anvergură națională care să măsoare performanța tuturor tipurilor de biblioteci germane. Acest program statistic este relativ vechi și a fost criticat ca fiind ineficient și demodat, dar nici o altă alternativă națională nu a fost acceptată. <http://www.bibliotheksstatistik.de/>

## Norvegia

### *ABM-utvikling*

*Statistikk* – Statistici despre muzee și biblioteci publice și științifice. În decembrie 2004 a fost implementat un nou sistem de furnizare și procesare a datelor. Datele pentru arhive vor fi implementate în faza următoare. (doar în norvegiană)

<http://www.abm-utvikling.no/prosjekter/Interne/ABM/Statistikk/index.html>

*Kvalitets- og Resultat-indikatorer for Bibliotek* – Propunere privind indicatorii de performanță pentru bibliotecile norvegiene. 2004. (doar în norvegiană.)

<http://www.abm-utvikling.no/faghjornet/dokumenter/kvalitetsindikatorer.pdf>

## Polonia

Date statistice legate de bibliotecile publice și muzee sunt disponibile la

<http://www.stat.gov.pl>

Date statistice legate de arhivele poloneze sunt disponibile la

<http://www.archiwa.gov.pl/?CIDA=152>

Biblioteca Națională din Varșovia pregătește o publicație, *Bibliotecile publice în cifre*, disponibilă online la [http://www.bn.org.pl/BPL\\_2002/BPL\\_2002\\_cover\\_eng.htm](http://www.bn.org.pl/BPL_2002/BPL_2002_cover_eng.htm)

## Spania

### *Statistici despre bibliotecile publice spaniole*

Pe website-ul Subdirectoratului General de Coordonare a Bibliotecilor există o statistică despre bibliotecile publice spaniole, o compilație generală care furnizează date bazate pe un singur chestionar colectate de Regiunile Autonome și se conformează standardului ISO 2789 "Informație și documentare – Statistici internaționale de bibliotecă". Alte surse statistice sunt statisticile bibliotecii naționale compilate odată la doi ani de Institutul Național de Statistică (INE), în cadrul Statisticilor de bibliotecă proprii (Estadísticas de bibliotecas.)

<http://www.mcu.es/bibliotecas/jsp/marcosAncho.jsp?id=40>

### *Statistici de muzee și colecții în Spania*

Statisticile despre muzeele și colecțiile spaniole sunt colectate de Biroul Statistic și de Subdirectoratul General al Muzeelor pendinte de Ministerul Culturii în colaborare cu Regiunile Autonome și Ministerul Apărării. În plus, există un Directorat al Muzeelor și Colecțiilor Spaniole pe Net, care oferă statistici legate de anii 2000.

<http://www.mcu.es/jsp/plantilla.jsp?id=42&area=estadisticas>

### *Instituto Nacional de Estadística (Institutul Național de Statistică)*

Statisticile despre arhive sunt colectate de Centrul de Documentare și Informare al Arhivelor (CIDA), un departament aparținând Subdirectoratului General al Arhivelor Statului de pe lângă Ministerul Culturii, și publicate de Instituto Nacional de Estadística (Institutul Național de Statistică).

<http://www.ine.es/inebase/cgi/um?M=/t12/a111/a1998/&O=pcaxis&N=&L=1>

### *Programul de Analiză a Bibliotecilor (PAB)*

Fundația Bertelsmann din Spania coordonează și finanțează acest Programul de Analiză a Bibliotecilor concentrat asupra managementului de bibliotecă și a măsurării performanței. Ținta proiectului este de a dezvolta o metodologie de evaluare pentru a facilita deciziile referitoare la servicii. <http://www.fundacionbertelsmann.es/pab/>

### *Travesía, Subdirectoratul General pentru Coordonarea Bibliotecilor*

Acest site pune la dispoziție un sumar al statisticilor naționale despre bibliotecile publice compilate în lucrarea "*Las bibliotecas públicas en España, una realidad abierta*". <http://travesia.mcu.es/estadisticas1.asp>

## **Marea Britanie**

### *Guvern*

În MB, guvernul cere autorităților locale (care conduc bibliotecile publice, birourile publice de arhivare și multe muzee) să-și măsoare performanța.

- *Valoare maximă* – scopul fiecărei instituții este de a-și atinge țintele pentru serviciile individuale, incluzând serviciile culturale. Țintele includ numărul de vizite la bibliotecile publice, procentul de utilizatori ai bibliotecilor publice care au găsit/primit informațiile dorite, numărul de vizite/utilizări ale muzeelor (utilizările includ vizite pe website-uri și numărul de elevi care vizitează muzeele în grupuri organizate), procentul de rezidenți satisfăcuți de serviciile culturale asigurate de instituțiile locale, biblioteci, muzee și de diverse manifestări artistice. Conform Valorii Maxime, instituția evaluează calitatea, costul și performanța serviciilor furnizate folosind metodologia prescrisă, cunoscută și sub numele de Cele 4 C-uri: Consultarea cu utilizatorii și neutilizatorii de servicii, Compararea performanței cu cea a altor instituții care furnizează servicii similare, Contestarea motivului și a modului în care se furnizează un serviciu și Capacitatea de a competiționa prin evaluarea competitivității serviciului în raport cu alte mijloace de furnizare.
- *Evaluarea Completă a Performanței (CPA)* – dacă Valoarea Maximă se ocupă de serviciile individuale, CPA evaluează capacitatea generală a instituției de a-și îmbunătăți performanța. Comisia de Auditare își formează o opinie legată de performanța Consiliului și instituția este clasată în una din următoarele cinci

categorii: excellentă, bună, medie, slabă și foarte slabă. <http://www.audit-commission.gov.uk/>

*Acreditarea Schemei pentru Muzeu în Marea Britanie: Standard de Acreditare*  
Schema de Acreditare a MLA, lansată în Noiembrie 2004, fixează standardele naționale aprobate pentru muzeele din MB.

[http://www.mla.gov.uk/documents/accreditation\\_standard.pdf](http://www.mla.gov.uk/documents/accreditation_standard.pdf)

*Institutul Regal de Finanțe Publice și Contabilitate (CIPFA)* Pe acest site statisticile despre bibliotecile publice și arhivele locale din MB pot fi accesate și descărcate, dar numai de abonați.

<http://www.cipfastats.net/>

### *Tendințe Culturale*

Tendințele culturale furnizează o analiză profundă a statisticilor din sectorul cultural începând cu 1989. Focalizată pe tendințele cheie ale media, culturii materiale, artelor interpretative și ale mediului istoric, analiza se ocupă și de problemele cu impact asupra întregului sector, de exemplu Internet-ul, sărăcia și accesul la arte, finanțarea. Acest periodic conține un articol comprehensiv asupra situației în care se află statisticile britanice despre arhive. Unele țări ar putea recunoaște câteva din dificultățile descrise. (Chris Pickford: *Archive: O privire generală statistică în Cultural Trends* no.48, 2002. pp.4-36.) (Accesul online este disponibil doar pe bază de abonament.)

*Departmentul pentru Cultură, Media și Sport*  
*Standarde pentru bibliotecile publice*

<http://www.culture.gov.uk/NR/ronlyres/ew4ob736q3yuydouvxx4whrlypftajwunbi4c7bi64ah6rahyrpi5csbym23xwsqyuhlc3c4qdeyr3eqmeaccrjh6qd/PUBLICLIBRARYSERVICESTANDARDSFINAL1OCTOBER.pdf>

Aceste noi standarde au fost publicate în Octombrie 2004 pentru a înlocui standardele folosite începând cu 2001(i.e. *Biblioteci publice moderne, eficiente și comprehensive - standarde și evaluare*

[http://www.culture.gov.uk/PDF/libraries\\_pls\\_assess.pdf](http://www.culture.gov.uk/PDF/libraries_pls_assess.pdf)).

Ambele merită să fie citite.

*IPF Clubul IPF de comparare a bibliotecilor publice*

(metrică și procesuală). <http://www.ipf.co.uk/benchmarking>

### *Promovarea Instruirii pentru Toți*

Describe modul cum arată bibliotecile, muzeele și arhivele inclusive și accesibile care stimulează și sprijină instruirea. Lucrarea îți permite să afli ce anume învață persoanele care îți utilizează serviciile, evaluează în ce măsură ajungi la practicile optime pentru promovarea instruirii și contribuie la perfecționarea ta profesională.

<http://www.inspiringlearningforall.gov.uk/default.aspx?flash=true>

*Proiect de Studiere a Impactului provocat de Instruire (LIRP)*



Cercetare comandată de Consiliul Muzeelor, Bibliotecilor și Arhivelor pentru a realiza o schemă care să permită găsirea de probe despre impactul și rezultatele generate de instruirea în muzee, arhive și biblioteci.

<http://www.mla.gov.uk/action/learnacc/lirp.asp>

#### *Serviciul de Informații Statistice despre Bibliotecă (LISU)*

LISU publică compilații de informații statistice despre biblioteci și pentru bibliotecari. *Statisticile Anuale de Bibliotecă LISU* prezintă o analiză a tendințelor din bibliotecile publice și academice din MB. Un sumar al numărului pe 2003 care acoperă perioada 1992-2002 este disponibil online. *LISTA* este o eșantionare anuală din statisticile britanice de bibliotecă care acoperă toate sectoarele (biblioteci publice, academice, speciale, naționale și școlare) și este disponibilă online gratuit pentru perioada 1997 – 2004.

<http://www.lboro.ac.uk/departments/dils/lisu/index.html>

#### *MIEL: Informarea managerială pentru biblioteca electronică*

Lucrarea trece în revistă tendințele curente în dezvoltarea bibliotecilor și literatura aferentă și propune indicatori de performanță pentru bibliotecile electronice, legate în rețea. Datele sunt culese mai ales din bibliotecile academice.

<http://www.ukoln.ac.uk/dlis/models/studies/>

#### *Măsurători de performanță*

Aceste matrice sunt rezultatele unei treceri în revistă comparative a unui număr de documente cheie despre indicatorii de performanță pentru bibliotecile publice. Trecerea în revistă a fost comandată de proiectul DECIDE și efectuată de John Sumsion.

<http://www.staff.dmu.ac.uk/~camile/matrices/intro.htm#top>

#### *Rețeaua Utilizatorilor*

Acest proiect a conectat la Internet toate bibliotecile publice din MB. El a fost gestionat ca un parteneriat între Fondul pentru Noile Oportunități (NOF) și Resurse: Consiliul pentru Muze, Arhive și Biblioteci (acum MLA). Website-ul este folosit pentru a populariza rezultatele utilizării studiilor de caz etc. Vezi de asemenea *Evaluarea serviciilor online oferite de bibliotecile publice: măsurarea impactului* de Peter Brophy, lucrare disponibilă pe website-ul:

<http://www.mla.gov.uk/action/pn/impact.asp>

#### *SEAX*

SEAX păstrează statistici despre toți utilizatorii în Biroul de Arhivare din Essex. Programul poate face distincții între utilizatorii de la diverse filiale, permițând astfel solicitări electronice la oricare dintre ele și atenționarea publicului în legătură cu locația documentelor care nu se găsesc în sediul principal. SEAX înregistrează toate vizitele făcute de fiecare membru al publicului și, utilizând aceste date, personalul poate revedea solicitările din oricare zi pentru a constata ce documente au fost cerute *Chestionare standardizate*

PLUS (Sondaj în rândul utilizatorilor de biblioteci publice).

<http://www.ipf.co.uk/plus/>

- PLUS (arhive) – cele mai recente rezultate publicate (2002) ale unui sondaj printre utilizatorii arhivelor britanice care a acoperit 12000 de răspunsuri venite din toată țara.

<http://www.ipf.co.uk/plus/psqg/default.htm> and

<http://www.nationalarchives.gov.uk/archives/psqg/survey.htm>

#### *Societatea Arhivarilor*

Linii directoare pentru practici optime: Nr. 1: Măsurarea Performanței de Patricia Methven et al, 1993. ISBN 0 902886 45 2. Nedisponibilă online – pentru detalii vezi

<http://www.archives.org.uk/content.asp?id=290>

#### *Vizitatori de muzee și galerii - 2004*

Sondaj extins referitor la ratele de satisfacție și numărul de vizitatori ai muzeelor din MB efectuat de MORI pentru MLA.

[http://www.mla.gov.uk/documents/mori\\_visitors\\_v2.doc](http://www.mla.gov.uk/documents/mori_visitors_v2.doc)

*Ce ai învățat azi la muzeu? Evaluarea impactului Renașterii asupra Programului de Educație a Regiunilor în trei puncte nodale ale primei Faze (August, Septembrie și Octombrie 2003). Iulie – Februarie 2004.*

Finanțat de MLA, acesta este un studiu de cercetare inovator, primul de anvergură națională, focalizat asupra rezultatelor obținute de pe urma vizitelor la muzee în trei regiuni din Anglia folosind conceptul Rezultate ale Instruirii Generice .

<http://www.mla.gov.uk/documents/id1185exec.pdf>

<http://www.mla.gov.uk/documents/id1185repa.pdf>

<http://www.mla.gov.uk/documents/id1185repb.pdf>

<http://www.mla.gov.uk/documents/id1185repc.pdf>

<http://www.mla.gov.uk/documents/id1185repd.pdf>

## **SUA**

Există mai multe site-uri americane exemplare care acoperă bibliotecile publice și alte sectoare.

#### *Site-ul Statistici ARL*

Un site interactiv unde poți selecta variabile, evalua biblioteci, produce raporturi și indicatori și, de asemenea, prezenta grafic date. Datele neprelucrate pot fi descărcate în format ASCII <http://fisher.lib.virginia.edu/newarl/>

(Pentru o descriere mai completă vezi articolul *Comparații interactive prin Web ale grupurilor similare*. <http://www.arl.org/newsltr/197/peergroup.html>.)

#### *Institutul Serviciilor Muzeale și de Bibliotecă*

Site important cu câteva sondaje și rapoarte relevante.

<http://www.ims.gov/about/index.htm>

#### *Coaliția Internațională a Consorțiilor de Bibliotecă (ICOLC)*

Linii directoare pentru măsurători statistice ale utilizării resurselor indexate, rezumate și full text (noiembrie 1998).

<http://www.library.yale.edu/consortia/webstats.html>

*Centrul Național pentru Statistici despre Educație (NCES)*

Program pentru statistici de bibliotecă: biblioteci publice.

<http://nces.ed.gov/surveys/libraries/Public.asp>

*Comisia Națională pentru Biblioteci și Știința Informației (NCLIS)*

Statistici și servicii. <http://www.nclis.gov/statsurv/statsurv.html>

*Instrumentar de rezultate*

Permite serviciilor locale să se implice practic în evaluările bazate pe rezultate.

<http://ibec.ischool.washington.edu/ibecCat.aspx?subCat=Outcome%20Toolkit&cat=Tools%20and%20Resources>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Probleme legale și de drepturi

---

### DOMENIU

---

Problemele de care se ocupă această linie directoare includ:

[Copyright-ul \(drepturile de autor\)](#)  
[Copyright-ul și efectele sale asupra accesului](#)  
[Efectele copyright-ului asupra împrumutului public](#)  
[Copyright-ul și sistemele tehnice de protecție](#)  
[Punerea în aplicare a Directivei DPI](#)  
[Societăți de licențe colective](#)  
[Baze de date](#)  
[IPR în Metadate](#)  
[Copyright, arhivare, prezervare și conservare](#)  
[Orientare în digitizare](#)  
[Licențiere](#)  
[Protecția datelor și intimitate](#)  
[Folosirea în comun a datelor](#)  
[Libertatea informației](#)  
[Refolosirea informației din sectorul public](#)  
[e-Comertul](#)  
[Accesibilitate pentru persoane cu dizabilități](#)

Problemele legale referitoare la securitate și autenticitate sunt abordate în linia directoare care se ocupă de Securitate. Nici una din aceste linii directoare nu constituie și nici nu are intenția să înlocuiască sfatul legal. Astfel de sfaturi trebuie cerute când și unde sunt necesare.

---

### PROBLEME DE POLITICI

[Înapoi la domeniu](#)

UE a adoptat un număr mare de directive destinate să încurajeze dezvoltarea unei societăți informaționale. În plus, a publicat documente despre discuții și a organizat mai multe de conferințe și audieri de relevanță. Multe din aceste inițiative sunt semnificative pentru muzee, biblioteci și arhive.

Această linie directoare se adresează creatorilor de politici din muzee, biblioteci și arhive pentru a scoate în evidență problemele relevante și a încuraja cele mai bune practici. Ea se adresează în același timp și asociațiilor de specialiști care reprezintă profesioniștii din aceste instituții pentru ca acestea să-și ghideze membrii și să le ofere argumente când pledează pe lângă autorități pentru schimbări corespunzătoare. Linia directoare poate fi utilizată de asemenea ca un memento pentru autorități și organismele de finanțare, amintindu-le că problemele legale, în special copyright-ul și importanța drepturilor de compensare, nu trebuie uitate când se planifică sau se alocă fonduri proiectelor naționale de digitalizare.

## Copyright

[Înapoi la domeniu](#)

Drepturile de autor reprezintă un subiect complex, cu specificuri diferite în țările europene, între tipurile de activitate protejate de copyright și chiar în cadrul tipurilor de activitate. Există mai multe probleme de care trebuie ținut cont când se utilizează lucrări protejate prin copyright, pentru bibliotecari, arhivari și muzeografi fiind esențial să cunoască cât mai multe despre legislația în domeniu și despre legile care se aplică direct lucrărilor specifice de care se ocupă. Aceste lucruri sunt subliniate în această linie directoare împreună cu câteva aspecte care trebuie luate în considerare când se planifică digitalizarea colecțiilor, online sau ca rețele digitale. Unele din problemele scoase în evidență de liniile directoare pot fi adaptate pentru a fi incluse în cadrul politicilor referitoare la drepturile de autor și în planificările strategice.

## Ce este copyright-ul?

[Înapoi la domeniu](#)

Copyright-ul, sau dreptul de autor (*droit d'auteur*), este un drept de proprietate exclusivă oferit creatorilor de expresii materiale ale creațiilor intelectuale pentru a permite sau preveni reproducerea unor anumite categorii specificate de subiecte. Valabilitatea acestui drept durează în mod normal o perioadă fixă de timp (de obicei toată viața creatorului plus un număr de ani). Legislațiile naționale asupra drepturilor de autor se bazează pe principiile incluse în tratatele și convențiile internaționale. Tratatul care se află la baza legislației curente din domeniu este *Convenția de la Berna pentru Protejarea Lucrărilor Artistice și Literare* [Berne Convention](#) [1]. Convenția a fost revizuită de mai multe ori de-a lungul timpului și mai există și alte câteva tratate care se ocupă de creații din domenii diferite. Două tratate au fost adoptate în 1996 de *Organizația Mondială a Proprietății Intelectuale* (OMPI - WIPO), tratate care au introdus protejarea drepturilor de autor în era digitală i.e. Tratatul WIPO asupra Copyright-ului ([WCT](#)) [2] și Tratatul OMPI asupra Spectacolelor și Programelor ([WPPT](#)) [3]. Pe lângă faptul că se întăreau drepturile interpreților și producătorilor, tratatele au introdus câteva drepturi noi. Astfel, WCT a adăugat un nou drept de comunicare cu publicul cunoscut sub numele de Dreptul Internetului.

## What are the rights?

[Înapoi la domeniu](#)

Creatorii primesc un set de drepturi exclusive pentru a exploata (vinde, ceda, licența) după cum doresc dreptul de reproducere, dreptul de publicare, dreptul de adaptare, drepturile de închiriere și de a da cu împrumut, drepturile de a realiza spectacole publice, dreptul de difuzare și drepturile de a pune la dispoziție în rețele publice. În majoritatea țărilor, cum ar fi MB, aceste drepturi sunt acordate automat în momentul realizării unei lucrări., în timp ce alte jurisdicții ar putea solicita înregistrarea operelor. SUA, de exemplu, are un sistem de înregistrare voluntară: copyright-ul există din momentul în care lucrarea a fost creată, dar înregistrarea ei este necesară dacă un autor dorește intentarea unui proces pentru încălcarea drepturilor de autor.[4]

Legate de copyright sunt drepturile morale, în primul rând dreptul de a fi identificat ca autor al unei lucrări și dreptul ca o lucrare să nu-ți fie tratată într-o manieră insultătoare. Importanța și rolul acestora variază în țările din Europa. Colecțiile din muzeele, bibliotecile și arhivele europene, indiferent dacă sunt în format tipărit,

analogic sau digital (incluzând bazele de date, intranet-urile, soft-urile, textele create digital și website-urile), sunt toate protejate de legislația referitoare la copyright.

### **Diferențe în tradițiile legale**

[Înapoi la domeniu](#)

Țările de pe continentul european au adoptat dreptul civil, în timp ce MB și Republica Irlanda împreună cu alte națiuni vorbitoare de limbă engleză (SUA, Australia, Africa de Sud etc.) se supun dreptului cutumiar. Conform dreptului civil, autorul are un drept inalienabil asupra proprietății lui intelectuale, cu alte cuvinte acesta face parte din drepturile sale civile. În conformitate cu dreptul cutumiar însă, copyright-ul nu este un drept absolut, el putând fi acordat doar de lege. Este o distincție importantă și unul din motivele pentru care armonizarea drepturilor de autor în statele membre ale UE este dificilă. Citarea de fragmente din MB și Irlanda și utilizarea onestă din SUA reprezintă exemple ale acestei diferențe; în țările unde este în vigoare dreptul civil aceste concepte nu există.

### **Armonizarea în UE**

[Înapoi la domeniu](#)

Din 1988, Comisia Europeană, gândindu-se la piața unică, a urmat un program de armonizare a legislației referitoare la copyright în întreaga UE, rezultatul fiind că, deși nu sunt identice în statele membre, aceste legi sunt foarte similare. De obicei diferențele constau în excepții și limitări (vezi mai jos). Fiecare națiune își are propriile tradiții când e vorba de a permite reproducerea și utilizarea. Totuși, ca urmare a implementării la sfârșitul anului 2002 a Directivei UE nr [2001/29/EC](#) a Parlamentului European și a Consiliului din 22 mai 2001 asupra armonizării anumitor aspecte legate de copyright și de drepturile înrudite în societatea informațională [\[5\]](#), diferențele au fost restricționate de limitele interzise Impuse excepțiilor. Efectele excepției care reduce copierea la cercetarea "necomercială" au devenit efective în mai multe state europene. Profesioniștii din muzee, biblioteci și arhive trebuie să fie conștienți de efectul unei astfel de prevederi asupra activităților proprii și ale altor activități furnizate în cadrul serviciului, de exemplu efectul contractelor relevante de licențieri.

În 2004, Comisia Europeană a inițiat o consultare asupra lucrării [SEC \(2004\) 995 \(19/7/04\)](#) [\[6\]](#) care trece în revistă legislația UE referitoare la copyright și la drepturile înrudite. Răspunsul EBLIDA (Biroul European al Asociațiilor de Biblioteci și Centre de Informare și Documentare), care face lobby din partea arhivelor și bibliotecilor, poate fi citit pe website-ul Biroului. [\[7\]](#)

### **Drepturile de autor și efectul lor asupra accesului: excepții și limitări**

[Înapoi la domeniu](#)

Copyright-urile nu sunt drepturi absolute și majoritatea țărilor recunosc nevoia de a limita drepturile exclusive date autorilor în anumite împrejurări specifice. Aceste limitări și excepții oferă garanții că accesul la informațiile care amplifică interesul public pentru cercetare, educație și alte domenii importante nu sunt subiectul unor restricții nenesesare de copyright. Profesioniștii de pretutindeni care lucrează în muzee, biblioteci și arhive cred că anumite excepții sunt esențiale pentru a asigura accesul neingrădit la informație și moștenirea culturală. Fără aceste excepții, copyright-ul ar fi un monopol.

Când o lucrare nu mai este protejată ea intră în domeniul public, o zonă unde, vorbind în general, conținuturile sunt degrevate de drepturile de proprietate, ori sunt tratate ca atare. Digitalizarea face ca informația să poată fi pe scară largă, ușor și rapid utilizată în comun, ceea ce poate reprezenta un beneficiu imens pentru, de exemplu, cercetarea științifică. Digitalizarea informației guvernamentale poate facilita distribuirea ei rapidă și pretutindeni, contribuind la agendele e-guvernului. Totuși, acest lucru nu poate avea loc dacă materialele sunt protejate fără permisiunea acordată de proprietarii drepturilor. În consecință, a generat multă îngrijorare tendința apărută recent în unele țări de a extinde perioada de protecție, reducând astfel materialele (cărți, muzică, filme etc.) din domeniul public. Directiva UE asupra Copyright-ului (the [EU Copyright Directive](#) [5]) a extins-o la durata vieții plus 70 de ani – perioada este valabilă ca atare în Germania, dar reprezintă doar o extensie pentru alte țări. Și Directiva UE [EU Database Directive](#) [15] referitoare la bazele de date restrânge domeniul public prin protejarea bazelor de date. Această tendință are de asemenea impact asupra creativității, întrucât multe lucrări noi se bazează pe materiale anterioare sau folosesc într-un fel sau altul unele lucrări deja existente. Extinderile perioadei de protecție se fac de obicei pentru a permite deținătorilor de drepturi să beneficieze de onorarii etc., argumentându-se că cercetarea nu poate continua dacă publicarea nu realizează anumite venituri. Extinderea se aplică de asemenea și în domeniul muzicii pop. (S-a scris mult despre acest subiect. Vezi, de exemplu, *Poziția IFLA asupra Copyright-ului în mediul digital, și Domeniul public, din Wikipedia*. [8])

Doar existența unor legi echilibrate referitoare la copyright va promova progresul societății în ansamblu prin protejarea eficientă a autorilor și deținătorilor de drepturi și asigurarea unui acces rezonabil al utilizatorilor pentru a încuraja creativitatea, inovația, cercetarea, educația și instruirea.

### **Efectele drepturilor de autor asupra împrumuturilor către public**

[Înapoi la domeniu](#)

Împrumutul necomercial către public nu este o activitate care să fi fost în mod tradițional controlată de legislația copyright-ului. Împrumutul către public a fost tot timpul esențial pentru accesul la materialele culturale și educaționale și ar trebui permis tuturor. Informațiile prezentate în toate formatele au fost și vor deveni parte a stocului de împrumut. Totuși, ca urmare a Directivei UE asupra Inchirierii și Împrumutului, bibliotecile din Europa sunt guvernate de reglementări referitoare la împrumut (vezi Directiva Consiliului [Council Directive 92/100/EEC](#) asupra Dreptului la Inchiriere și Împrumut și asupra Anumitor Drepturi legate de Copyright în domeniul Proprietății Intelectuale [9]). Ele stipulează că materialele împrumutate de biblioteci trebuie să fie autorizate sau licențiate. Acest lucru înseamnă că pentru unele materiale, autorii pot cere o oarecare remunerare. Aceași situație și în cazul muzeelor și arhivelor dacă împrumută materiale.

### **Drepturile de autor și sistemele tehnice de protecție**

[Înapoi la domeniu](#)

Deținătorii de drepturi au fost îngrijorați de faptul că în mediul digital lucrările lor nu erau complet protejate de lege. Ca rezultat, editorii pot folosi măsuri tehnologice de protecție, cum ar fi sistemele de management digital al drepturilor (MDD), pentru a automatiza procesul de brevetare a lucrărilor și a se asigura că termenii de brevetare



sunt respectați. Articolul 6 din Directiva UE asupra Copyright-ului [EU Copyright Directive](#) [5] consideră că ocolirea sau evitarea unor astfel de măsuri de protecție tehnologice reprezintă activități criminale.

Totuși, această situație a îngrijorat pe cei ce doresc să copieze o lucrare conform unei excepții prevăzute de lege. However, this has caused concern to those who wish to copy a work under a lawful exception. MDD-urile au rolul de a proteja împotriva Incălcării drepturilor de autor, dar pot merge mai departe și restricționa accesul legitim. De exemplu, dacă se acordă o excepție care permite unei persoane cu deficiențe vizuale să reformateze o lucrare ca să o poată citi, excepția este imposibilă când lucrarea este protejată de un MDD, care previne reproducerea și formatarea fără autorizație. Din această cauză, excepția devine fără valoare. Mai mult, în cazul cel mai rău, MDD, împreună cu licențele restrictive, pot împiedica realizarea oricărei reproduceri, indiferent de scop. Problema a fost abordată, Directiva permițând guvernelor să intervină dacă primesc plângeri, dar există temeri că soluția nu va funcționa suficient de bine în practică. De exemplu, cu siguranță că ea nu va acționa destul de rapid pentru a permite cuiva care dorește anumite informații să le și obțină în timp util. Unele grupuri de utilizatori solicită ca ocolirea măsurilor tehnice să fie permisă în cazuri speciale e.g. pentru depozitul legal sau voluntar și pentru preservare și arhivare, scopul fiind de a păstra disponibilitatea materialelor pentru generațiile viitoare. Bibliotecarii, arhivarii, profesioniștii din muzee și alte grupuri de utilizatori vor fi nevoiți să monitorizeze evoluțiile din domeniu.

De asemenea, a interveni în informațiile digitale/electronice despre managementul drepturilor (informații furnizate de proprietarul de copyright, care identifică opera, sau informații despre termenii și condițiile utilizării operei), a elimina aceste date sau a retransmite o operă fără ele, reprezintă un delict criminal.

Totuși, aceste noi delikte legate de măsurile tehnologice de protecție și informațiile digitale despre managementul drepturilor lucrează în ambele sensuri și dau muzeelor, arhivelor și bibliotecilor dreptul de a-și proteja propriile colecții digitalizate sau alte materiale pe care le-au realizat în formă electronică.

## **Aplicarea Directivei IPR**

[Înapoi la domeniu](#)

În data de 29 aprilie 2004, Consiliul de Miniștri și Parlamentul European Parlament a adoptat [Directiva 2004/48/EC](#) [10] asupra aplicării drepturilor proprietății intelectuale, care acoperă copyright-ul și drepturile înrudite, mărcile, machetele, patentele, indicațiile geografice etc. Scopul ei este de a impune sancțiuni împotriva contrafacerii și a pirateriei. Totuși, Directiva se aplică *tuturor* abaterilor de la lege, atât celor neintenționate sau minore cât și celor deliberate și serioase, și nu se limitează doar la abateri de la utilizarea comercială. Curtea Europeană de Justiție examinează actualmente posibilitatea de a introduce sancțiuni penale în viitorul apropiat. Există o preocupare reală ca persoane cum ar fi studenții, cercetătorii, profesorii și personalul din biblioteci, arhive și muzee, ar putea fi vulnerabili la riscul de a fi urmăriți în justiție pentru acte de abateri minore făcute cu bună credință și fără intenții comerciale. Din nou, muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să supravegheze atent evenimentele ulterioare din domeniu.

Societățile de licențiere colective sunt înființate de deținătorii de copyright-uri pentru a breveta anumite utilizări ale propriilor lucrări în numele lor. De exemplu, organismele de administrare colectivă există pentru a breveta și/sau distribui onorarii rezultate din anumite utilizări de înregistrări muzicale și sonore, materiale tipărite, caractere și lucrări artistice, materiale radiodifuzate și listinguri de televiziune. Licențierea colectivă poate fi în beneficiul utilizatorilor atunci când oferă o licență în alb care acoperă utilizarea întregului repertoriu al societății colectoare, eliminând astfel necesitatea de a negocia un număr mare de licențe individuale. Totuși, societățile colectoare pot efectiv deține o poziție de monopol pentru anumite utilizări ale materialelor licențiate.

Activitățile societăților colectoare sunt tot mai atent urmărite de Comisia Europeană, în particular clasificarea lor ca monopoluri; ele sunt reglementate prin Comunicatul CE: *Managementul copyright-ului și al drepturilor înrudite în piața internă*, [EC \(COM \(2004\) 261 \(Final\) \[11\]](#). De asemenea, Comunicatul a decis că interoperabilitatea sistemelor de Management al Drepturilor Digitale (MDD) și acceptarea lor de către toți mandatarii, inclusiv de utilizatori, ar trebui să fie o precondiție a înființării lor. În fine, Comunicatul enumeră mai multe opțiuni destinate îmbunătățirii situației referitoare la acordarea de licențe pentru exploatarea drepturilor pe teritoriul Comunității. Comunicatul se bazează pe concluziile consultării asupra acestor probleme, consultare care a avut loc pe fundalul apariției Societății Informaționale. Ulterior, Comisia a organizat încă un exercițiu de consultare (care s-a încheiat în data de 21 iunie 2004).

### Directiva asupra bazelor de date

[Înapoi la domeniu](#)

Directiva Consiliului European [Directive No 96/9/EC](#) referitoare la Protecția Legală a Bazelor de Date [15] reglementează atât utilizarea cât și protejarea acestor baze de date. Selecția și configurația cât și conținutului unei baze de date sunt protejate de copyright. Protejarea investiției în crearea unei baze de date se face printr-un drept sui generis. O bază de date este descrisă ca fiind "*o colecție de lucrări, date sau materiale independente, aranjate într-un mod sistematic sau metodic și accesibile prin mijloace electronice sau prin alte mijloace*". Bazele de date pot include orice tip de informații, cum ar fi texte, sunete, imagini, numere, fapte sau date. Conform acestei definiții, cataloagele, de exemplu cataloagele de bibliotecă, sunt baze de date, la fel ca și colecțiile de metadate (vezi [IPR în metadate](#)). Creatorii bazelor de date pot împiedica reproducerea neautorizată timp de 15 ani de la data realizării bazei de date sau, punerea ei la dispoziția publicului. Dacă în baza de date se fac schimbări substanțiale, reproducerea neautorizată se prelungește cu alți 15 ani. Rămâne în sarcina Statelor Membre să furnizeze excepțiile de la acest drept, de exemplu pentru instruire sau utilizarea în scopuri necomerciale etc., dar există restricții - utilizatorii pot extrage o parte substanțială dintr-o bază de date ne-electronică în scopuri personale, dar nu au voie să extragă părți substanțiale din baze de date electronice în scopuri personale. Această directivă este în prezent revizuită pentru a rezolva problema excepțiilor [6].

### IPR in metadata

[Înapoi la domeniu](#)

În principiu, metadatele sunt protejate în UE prin dreptul bazei de date și/sau copyright. Conform Directivei asupra bazelor de date [database Directive \[15\]](#), orice colecție de metadate intră în categoria bazelor de date. Baza de date respectivă este protejată în măsura în care la crearea ei s-a depus un efort intelectual sau creator. S-a avansat argumentul că atunci când un indexator își folosește cunoștințele și expertiza pentru a aplica etichete de metadate unui document, atunci aceste etichete ar trebui protejate. Chiar dacă o Curte ar decide că ele nu trebuie protejate, fără îndoială că metadatele s-ar bucura de drepturile aplicate bazelor de date datorită efortului umane și financiar investit în etichete.

IPR în metadate devine o problemă spinoasă când există un proiect comun pentru introducerea de metadate într-o colecție. Proprietatea unei colecții create în comun revine diverselor instituții partenere, ceea ce înseamnă că nici una nu poate exploata materialele fără acordul tuturor celorlalți parteneri. În astfel de situații, cea mai bună soluție este elaborarea unui acord de parteneriat înainte de a începe munca de cooperare propriu-zisă.

În cazul majorității instituțiilor locale, este puțin probabil ca metadatele să fie suficient de valoroase sau de importante pentru a justifica politica activă de a face poliție pe Internet, o activitate pe care multe servicii comerciale sunt dispuse să o facă contra unui onorariu, dar în acest caz instituția trebuie să fie conștientă că, introducând metadate într-un domeniu public, riscă ca părți terțe să le utilizeze în scopuri proprii. Totuși, o astfel de politică se justifică doar dacă colecția de metadate este foarte importantă și valoroasă.

Un alt aspect al acestei probleme privește proprietatea, copyright-ului, unei lucrări căreia i se vor adăuga metadate pentru a o descrie astfel încât să poată fi recuperată.

## **Drepturi de autor, arhivare, preservare și conservare**

[Înapoi la domeniu](#)

Copierea pentru a arhiva, prezerva sau conserva o lucrare într-o colecție reprezintă o sarcină importantă a multor muzee, biblioteci și arhive. Este esențial, și în același timp în interesul public, ca acestor instituții să li se permită copierea pentru a prezerva/conserva originalul și să poată oferi copia spre consultare și alte utilizări în același mod ca și formatul original. În Directiva UE [asupra Copyright-ului \[5\]](#), Statelor Membre ale UE li s-a oferit opțiunea de a putea arhiva, prezerva și pune la dispoziția publicului anumite lucrări dacă vor respecta anumite condiții foarte stricte. Totuși, multe țări au preferat să nu introducă aceste prevederi neobligatorii în legislația lor, așa că pentru scopurile prezentate mai sus este nevoie de autorizație. (vezi articolele 5.2.(c) and 5.3(n) ale Directivei UE [asupra Copyright-ului \[5\]](#).) Acest lucru continuă să obstrucționeze obiectivele naționale de a prezerva moștenirea culturală întrucât o astfel de rezolvare este greoaie și costisitoare din punct de vedere administrativ.

## **Ghiduri pentru digitizare** (vezi de asemenea linia directoare)

[Înapoi la domeniu](#)

Pentru a avea succes, proiectele de digitalizare trebuie să fie accesibile publicului. Inevitabil, vor exista atât un conținut creat direct în formă digitală (cum ar fi baze de date, conținuturi de web etc.) cât și multe lucrări nedigitale în colecțiile europene considerate ideale pentru a fi incluse. Profesioniștii din muzee, biblioteci și arhive trebuie să fie la curent cu legislația națională referitoare la copyright și cu directivele

și tratatele internaționale relevante și să fie răspunzători de modul în care activitățile lor și ale utilizatorilor respectă legislația națională și internațională asupra drepturilor de autor.

- Este important de notat că, deși muzeele, bibliotecile și arhivele ar putea fi singurii posesori ai lucrării fizice, ele nu obligatoriu sunt și singurii proprietari ai drepturilor. Numai timpul ne va spune dacă în viitor lucrările tipărite vor putea fi digitalizate pentru a fi puse la dispoziția utilizatorilor pe o rețea accesibilă publicului. Totuși, Directiva UE referitoare la Copyright [5] include câteva excepții calificate pentru a fi reproduse de muzee, biblioteci și arhive (vezi articolele 5.2(c) și 5.3(n)).
- Copyright-ul pentru lucrările protejate trebuie rezolvat înainte de digitizarea și disponibilizarea lor pe plan intern, în rețele sau pe website-uri, pentru public. Profesioniștii din domeniul moștenirii culturale vor fi nevoiți, din această cauză, să poată negocia cu oricine deține drepturile de autorizare. Deținătorul poate fi un editor, o societate colectoare, o instituție de brevetare sau, uneori, chiar creatorul original ori reprezentantul legal al autorului dacă acesta nu mai este în viață.
- De multe ori achiziționarea accesului la lucrările în formă digitală va trebui negociată și, din această cauză, este important să ai cunoștințe despre legislația referitoare la contracte și copyright dacă ambele părți doresc să negocieze de pe picior de egalitate.
- Există multe capcane ce pot fi întâlnite când se negociază contracte și acordarea de licențe, capcane capabile să expună instituția la litigii costisitoare; în consecință, negociatorii trebuie să se familiarizeze atât cu termenii propuși cât și cu costurile. (vezi *Copyright-ul digital copyright: legislație și practică* de Simon Stokes [12] și subcapitolul despre Licențiere.)

Înainte de a lua în considerare digitizarea, ideal ar fi ca muzeele, bibliotecile și arhivele:

- să fie la curent cu legislația prezentă și viitoare referitoare la drepturile de autor și să solicite sfaturi juridice. Informații generale despre copyright și drepturile înrudite pot fi găsite pe site-ul [WIPO](#) [13], iar detalii despre legislația națională referitoare la copyright pe site-ul [UNESCO](#) [14]. (vezi de asemenea Directiva UE asupra [Copyright-ului](#). [5])
- să elaboreze o politică a copyright-ului în care să creioneze scopurile și obiectivele instituției. Ce utilizări sunt permise ar trebui să decurgă din aceste scopuri, e.g. să se stabilească cine va avea acces și în ce scopuri și să se decidă cum se va asigura securitatea rețelei și cum vor fi controlate copierea și utilizarea. Va exista un sistem de protecție tehnică sau accesul va fi monitorizat prin controlarea identificării, înregistrării și parolei? Va fi accesul de la distanță acordat și lucrărilor protejate?
- să decidă asupra conținutului care va inclus și să identifice cine deține copyright-ul lucrărilor protejate. Lucrările al căror copyright nu este deținut de instituție trebuie să obțină aprobarea pentru includere. Unele opere ar putea fi deja publicate în formă electronică așa că va fi nevoie de o licență de la editor pentru a furniza acces doritorilor.
- să estimeze cât va dura obținerea drepturilor și să aloce timp de suficient pentru acest lucru. Să fie conștiente că identificarea și contactarea deținătorilor de drepturi pot fi mari consumatoare de timp în orice proiect de digitalizare.

- să economisească suficiente fonduri pentru a achiziționa drepturi, mai ales în cazurile în care creatorii și alți deținători de drepturi sunt reprezentați de societăți colectoare. Bugetele trebuie de asemenea să țină cont de costurile la care se ridică angajarea de personal suplimentar sau schimbarea sarcinilor de serviciu ale celui existent când se negociază obținerea de drepturi.
- să stabilească mecanismele de achiziționare și să negocieze cu responsabilitate licențele. Dacă este posibil, să apeleze la consultanți juridici.
- să ia în considerare negocierea accesului la operele electronice existente via un consorțiu (vezi de asemenea linia directoare referitoare la [Cooperare și parteneriat](#)). Profesioniștii din biblioteci și arhive pot îmbunătăți acordurile cu editorii dacă își reunesc informațiile și cunoștințele și formează consorții. (vezi subcapitolul despre [Licențiere](#))
- să realizeze că una din problemele principale este de a determina deținătorii de drepturi să accepte digitalizarea lucrărilor tipărite și artistice. Deținătorii trebuie convingși că operele lor nu vor fi modificate sau folosite necorespunzător și că nu vor avea de suferit din punct de vedere financiar. Nici un autor sau editor nu va accepta ca o lucrare să fie pusă la dispoziția publicului în formă electronică fără o anumită garanție că nu va fi utilizată necorespunzător sau trimisă în rețea unde (se tem ei) va putea fi accesată de țări care nu dispun de o protecție corespunzătoare a drepturilor de autor. Din această cauză, temerilor legate de subiect trebuie să li se acorde toată atenția înainte de a lua în considerare utilizările în rețea. De exemplu, dacă website-ul primește acordul de a fi accesat de la distanță, modul în care acest lucru va fi controlat trebuie analizat cu toată atenția. Un exemplu bun este SCRAM. (vezi [Legături](#) – MB și proiectul TECUP descris în [Legături](#) - Europene.)
- să fie conștiente de limitările contractuale și de responsabilitatea bibliotecilor. Contractele pot interzice anumite utilizări sau solicita folosirea anumitor măsuri pentru a restricționa ori controla accesul unor părți terțe. În cazul muzeelor, este esențial ca ele să dispună de autoritatea corespunzătoare pentru a se implica legal, mai ales dacă acordă chiar ele licențe.
- ideal ar fi ca drepturile asupra materialelor dintr-un website să fie deținute de muzeul, biblioteca sau arhiva care a creat respectivul site. În consecință, dacă acesta este creat de o altă persoană sau instituție, este extrem de important ca toate autorizațiile relevante (transferuri de atribuții sau licențe ale lucrărilor care dispun de copyright) să fie obținute de la creatorul site-ului înainte ca acesta să fie activat. După obținerea autorizațiilor, instituția este liberă să exploateze copyright-urile după cum dorește. Orice colecție digitalizată va fi de asemenea o bază de date și va fi protejată de copyright și de dreptul bazelor de date, dar va aparține în același timp și bibliotecii, arhivei sau muzeului. (vezi [IPR în metadate](#) de mai jos). Acest lucru nu include și drepturile asupra conținutului care este protejat de propriul drept și poate aparține sau nu instituției. (vezi Directiva Consiliului European Nr [96/9/EC](#) referitoare la Protecția Legală a Bazelor de Date [[15](#)].)
- să emită prevederi corespunzătoare pentru managementul drepturilor asociate cu licențele acordate. În particular, să ia în considerare utilizarea soluțiilor ce țin de Managementul Drepturilor Digitale (MDD) pentru a înregistra detaliile referitoare la deținătorii de drepturi, durata licențelor și orice clauze speciale prevăzute de licențe. (pentru mai multe informații despre domeniile relevante, consultați

website-ul Institutului de Informații al Muzeelor Europene [European Museums' Information Institute](#) [16] și căutați "cerințe legale".)

- să se asigure că există prevederi adecvate pentru instruirea personalului, care alertează angajații despre problemele legate de politici și despre capcanele care privesc copyright-ul. Să se asigure că personalul este conștient de pericolele generate de neplata drepturilor ca și de prejudiciul adus instituției dacă bunurile proprietății intelectuale sunt înstrăinate inadvertent.
- Grupul de la Frankfurt (vezi [Legături](#) - Europa) a publicat o declarație despre retrodigitizarea (digitizarea unui conținut publicat original în format tipărit, de exemplu, numere vechi de ziare) efectuată de editori și biblioteci.

## Licențiere

[Înapoi la domeniu](#)

Accesul la, și utilizarea informațiilor electronice sunt de obicei guvernate de un acord contractual, numit și licență, care obligă ambele părți. Licența a devenit metoda de afaceri preferată a deținătorilor de copyright-uri pentru conținuturi digitale. Ea nu conferă drepturi de proprietate ci pur și simplu specifică condițiile pe baza cărora bazele de date și alte lucrări deținute prin copyright pot fi utilizate și exploatate, și de cine.

În mod normal contractul stipulează unde anume trebuie audiat un caz dacă apare o dispută. Dar acolo unde acest lucru nu e stipulat, legea trebuie să decidă. (vezi reglementarea Consiliului nr.14/2001 [Council regulation 44/2001](#) din 22 Decembrie 2000 referitoare la jurisdicția și aplicarea sentințelor în probleme civile și comerciale [17]).

Directiva UE [2001/29/EC](#) asupra Copyright-ului [5] încurajează utilizarea licențelor. La punctul 30 se spune: "*Drepturile la care se face referire în această Directivă pot fi transferate, atribuite sau supuse acordării de licențe contractuale, fără a prejudicia legislația națională relevantă referitoare la copyright și la drepturile înrudite*". Acest ultim punct este important; licențele nu ar trebui să nesocotească legea copyright-ului.

Licențele specifică cine are dreptul să acceseze lucrarea, la ce preț și în ce termeni. Acești termeni clarifică dacă un utilizator are dreptul să facă copii după lucrare, cât timp poate să acceseze lucrarea sau dacă îi poate aduce orice modificări. Muzeele, bibliotecile și arhivele semnează acorduri de licențe pentru a pune conținuturi digitale la dispoziția utilizatorilor (livrări de documente electronice). Ele ar trebui să negocieze cel mai bun acord posibil pentru satisfacerea nevoilor acestor utilizatori. Nu este o simplă chestiune de preț, rolul acordului fiind și de a garanta că în contract sunt incluse definițiile "utilizatori autorizați", "utilizări autorizate" și "site" care se potrivesc cel mai bine cu nevoile instituției. Personalul nu numai că trebuie să respecte termenii licenței ci și să comunice acești termeni utilizatorilor.

În mod normal, contractele vor include prevederi prin care muzeul/biblioteca/arhiva se obligă ca atât ele cât și utilizatorii lor să respecte copyright-ul sau orice alte drepturi de proprietate. În plus, deținătorul licenței se obligă ca el împreună cu utilizatorii să folosească materialele licențiate în conformitate cu termenii și condițiile stipulate în licență. Personalul din muzee, biblioteci și arhive trebuie să susțină drepturile morale și legale ale creatorilor și distribuitorilor de proprietăți intelectuale; totuși, când parafează un acord de licență, instituția nu trebuie să semneze clauze de



contract care impun responsabilități exagerate instituției pentru acte care scapă controlului ei direct.

Obținerea de licențe prin consorții este văzută de mulți ca fiind răspunsul la forța editorilor și a altor deținători de drepturi. În unele țări e posibil să convingi guvernele să finanțeze astfel de acorduri încheiate de consorții. Multe grupuri de consorții naționale și-au unit forțele pentru a folosi în comun informații despre condițiile de licențiere și a realiza un set de principii de licențiere. (vezi *declarația COLC* [18] și *Principiile IFLA de Licențiere* [19].) Editorii se obișnuiesc tot mai mult să trateze cu consorțiile, dar sunt precauți când acestea solicită "licențe model". Cu toate acestea, astfel de licențe model există într-adevăr. (vezi LIBLICENSE la [Legături](#) – USA și de asemenea NESLI la [Legături](#) - MB.)

Materialul EBLIDA "*Licențierea resurselor digitale: cum să eviți capcanele legale*" al Emanuellei Giavarra [20] este un ghid util pentru cei care trebuie să negocieze licențe de produse electronice.

### **Creative Commons**

Creative Commons este o organizație non-profit care oferă creatorilor de conținuturi digitale (muzică, fotografie, film, scris, materiale educaționale) o modalitate de a-și pune prin licențe lucrările la dispoziția publicului. (vezi [Licențierea](#)). Ei rețin copyright-ul, dar permit altor persoane să le utilizeze lucrările în anumite condiții. De exemplu, licența ar putea permite altora să copieze, distribuie, expună și să interpreteze lucrări sub copyright cu condiția să acorde credit autorului/creatorului. Ideea este de a permite creatorilor să-și pună lucrările la dispoziția doritorilor în condiții mai puțin restrictive decât cele din legea completă a copyright-ului. Creative Commons a fost fondată în 2001 în SUA și a înființat de atunci o filială internațională „Commons”, care a negociat licențele naționale specifice cu legislațiile din mai multe țări incluzând, în Europa, Austria, Finlanda, Germania, Olanda și Spania. Sunt în curs de negociere și aprobare licențe în Belgia, Croația, Franța, Irlanda, Italia, Suedia și MB. Pentru mai multe informații, și pentru a vedea licența sau licențele aplicabile în țări specifice, puteți consulta website-ul organizației [Creative Commons](#) [21]. (vezi de asemenea anexa la linia directoare referitoare la Digitizare [appendix](#) pentru diagrama care arată cum poate fi aplicată licența Creative Commons împreună cu publicarea pe Internet a imaginilor cu rezoluție mică.)

### **Protecția datelor și dreptul la intimitate**

[Înapoi la domeniu](#)

În conformitate cu Convenția Europeană pentru Protecția Drepturilor Omului și a Libertăților Fundamentale [22] "*fiecare are dreptul ca viața lui privată și de familie, casa și corespondența lui să fie respectate*". Pentru a permite circulația liberă a datelor și în același timp a asigura protecția intimității personale, Uniunea Europeană a armonizat legile din statele membre printr-o serie de directive și reglementări [23]:

- Directiva 95/46/CE asupra protecției persoanelor individuale cu privire la procesarea datelor personale și asupra liberei circulații a unor astfel de date;
- Directiva 2002/58/CE privind procesarea datelor personale și protecția intimității în sectorul comunicațiilor electronice;
- Reglementarea (CE) 45/2001 asupra protecției persoanelor individuale cu privire la procesarea datelor personale de către instituțiile și organismele Comunității și asupra liberei circulații a unor astfel de date.



Informațiile referitoare la persoanele individuale - cunoscute sub numele de "date personale" - sunt colectate în multe sfere ale vieții zilnice, de exemplu când cineva dolicită un permis de intrare la bibliotecă.

Dacă instituțiile colectează în orice formă, sau utilizează, transmit, folosesc accesul în comun la, înregistrează, modifică sau se ocupă în altă formă de orice date personale pe și în afara web-ului, atunci au obligația de a procesa acele date corect și în siguranță. Responsabilitatea pentru securitatea datelor revine și companiilor aparținând părților terțe care au preluat datele și, din această cauză, contractele cu aceste părți terțe ar trebui să afirme explicit că ele sunt obligate să stocheze și să transmită datele în siguranță și în conformitate cu legislația relevantă.

Conform legislației europene, datele trebuie procesate respectând opt principii generale:

- Corect și respectând legea;
- În scopuri limitate;
- Datele trebuie să fie adecvate, relevante și neexcesive;
- Datele trebuie să fie exacte;
- Datele nu trebuie păstrate mai mult decât este necesar;
- Datele trebuie procesate în conformitate cu drepturile subiectului acestor date;
- Datele trebuie păstrate în siguranță;
- Datele nu trebuie transferate în țări care nu dispun de protecție adecvată.

Există reguli foarte stringente care se aplică la procesarea "datelor sensibile", i.e. a datelor legate de originea etnică sau rasială, de opiniile politice, credințele religioase sau filozofice, de calitatea de membru a unor sindicate sau privind sănătatea și preferințele sexuale. Astfel de date pot fi procesate doar în circumstanțe foarte specifice, de exemplu, atunci când subiectul și-a dat explicit acordul pentru procesarea lor.

Este important să fii clar și transparent în legătură cu orice date personale colectate și cu la ce anume le folosești. Din această cauză, este recomandabil să dispui de o **declarație despre dreptul la intimitate** în care se arată:

- De ce colectezi aceste informații personale;
- Ce intenționezi să faci cu informațiile colectate;
- Ce opțiuni au utilizatorii când vei ajunge să folosești datele colectate;
- Cine ar putea avea acces la aceste date;
- Cât timp intenționezi să păstrezi datele ;
- Dacă utilizezi fișiere/semnale pentru a urmări activitatea utilizatorului;
- Dacă procesezi global datele.

În orice moment al colectării de date personale, declarația despre dreptul la intimitate ar trebui să fie disponibilă pentru a fi consultată. OECD are un instrument generator de politici protectoare a intimității [24] care veni în ajutorul oricui dorește să elaboreze a declarație despre dreptul la intimitate. Există numeroase exemple de astfel de declarații pe www, incluzând de exemplu Europe Direct, Universitatea din Leicester și Arhivele Rusești Online [25].

Legile naționale garantează o serie de drepturi pentru persoanele individuale. Acestea includ:

- Dreptul de a fi informat când se procesează datele;
- Motivul procesării;
- Dreptul de a accesa datele;
- Dreptul de a obține modificarea sau ștergerea datelor dacă e necesar.

Toate cererile subiecților care doresc să-și acceseze detaliile personale trebuie rezolvate prompt, iar orice informații personale referitoare la o parte terță nu ar trebui făcute public fără consimțământul acelei părți terțe.

(Pentru alte informații vezi website-ul despre protecția datelor în Europa [26] și website-urile responsabililor naționali de protecție a datelor [27].)

### **Folosirea datelor în comun**

[Înapoi la domeniu](#)

În acest caz, folosirea datelor în comun se referă la utilizarea lor de sectorul public în cadrul granițelor organizatorice tradiționale, e.g. de toate departamentele unei autorități locale sau de către o autoritate locală și diverse agenții naționale. De exemplu, departamentele unei administrații locale ar putea folosi în comun datele despre o persoană individuală pentru a-i oferi un serviciu mai personalizat. Acest lucru pare să fie în conformitate cu intențiile guvernelor de a oferi servicii "reunite" mai integrate. Totuși, folosirea în comun a datelor poate intra în conflict cu dreptul individului la intimitate. Trebuie ajuns la un echilibru între eficiență, interesul mai larg al publicului (de exemplu, când o infracțiune ar putea fi prevenită dacă informațiile ar fi utilizate în comun) și acest drept al persoanelor la intimitate. Folosirea în comun a datelor trebuie să nu intre în contradicție cu protecția datelor, drepturile omului și legislația referitoare la libertatea informației (vezi capitolul despre [protecția datelor și dreptul la intimitate](#))

### **Libertatea accesului la informații**

[Înapoi la domeniu](#)

În conformitate cu Adunarea Generală a Națiunilor Unite din 1946 "*Libertatea informației este un drept fundamental al omului și reprezintă piatra fundamentală a tuturor libertăților pentru care militează Națiunile Unite*". [28] Detalii despre legislația relevantă din statele membre ale UE pot fi găsite în *Libertatea informației și accesul la înregistrările guvernamentale în întreaga lume* de David Banisar, Privacy International, Updated May 12, 2004 [29] și *Libertatea informației: un sondaj legal comparativ* de Toby Mendel, UNESCO, 2003. [30]

La nivel european, Tratatul de la [Amsterdam](#) [31] a introdus un nou Articol 255. În conformitate cu acest articol, în data de 30 mai 2001, Consiliul și Parlamentul European au adoptat [reglementarea 1049/2001](#) referitoare la accesul public la documentele Parlamentului, Consiliului și Comisiei Europene [32].

Personalul din muzee, biblioteci și arhive furnizează legătura esențială între utilizatori și informațiile pe care le solicită. El trebuie să apere și să faciliteze accesul la informație, recunoscând în același timp necesitatea de a echilibra promovarea accesului public la informațiile oficiale cu protejarea informațiilor personale.

Acolo unde un cetățean încearcă să obțină unele informații oficiale și nu descrie exact ce informații dorește, personalul instituției respective trebuie să-i ofere sfaturi și asistență pentru ca solicitantul să-și poată clarifica cererea. Personalul trebuie să-și îndeplinească sarcinile cu imparțialitate și să evite subiectivismele necuvenite. Scopul

acordării de asistență este de a clarifica natura informațiilor căutate, nu de a determina scopurile sau motivația solicitantului.

Furnizarea de informații, și standardele și procedurile care guvernează acest proces trebuie să fie cât mai clare și deschise. Informațiile trebuie furnizate prompt și, în orice eventualitate, să se conformeze cu limitele de timp statutare. Acolo unde se refuză o cerere de acces la informații, trebuie citată exceptarea relevantă și explicate motivele refuzului.

Solicitanților trebuie să li se ofere detalii despre procedurile de reclamații/apeluri, iar personalul trebuie să se ocupe prompt și imparțial de reclamații, ținând utilizatorii la curent cu progresele realizate în rezolvarea plângerilor.

Personalul din muzee, biblioteci și arhive trebuie să arate un interes real pentru prezervarea și conservarea materialelor. El trebuie să se conformeze programului aprobat de păstrare în custodia lui.

Practicile corespunzătoare de rezolvare a cererilor de informații și de gestionare a înregistrărilor în MB sunt stipulate în codurile de practici ale Lordului Cancelar. [33]

### **Refolosirea informațiilor din sectorul public**

[Înapoi la domeniu](#)

Sectorul public colectează și produce o cantitate uriașă de informații, multe din ele prezentând interes pentru persoanele individuale și oamenii de afaceri și putând fi materia primă pentru serviciile de informații cu valoare adăugată furnizate de industriile care se ocupă de conținuturi. Ca exemple pot fi citate informațiile geografice, informațiile de afaceri și statisticile. Această resursă informativă are un potențial economic și social considerabil, de exemplu, datele geografice pot fi utilizate de companiile private pentru a dezvolta noi servicii și produse cu valoare adăugată utile industriei de turism.

UE recunoaște că reutilizarea acestor informații ar putea genera bogăție și locuri de muncă pentru Europa. Directiva Europeană [2003/98/EC](#) asupra Reutilizării Informațiilor din Sectorul Public [34], care trebuie implementată de statele membre până la data de 1 iulie 2005, stabilește un set minim de reguli ce guvernează reutilizarea informațiilor din sectorul public în scopuri comerciale, având ca scop stimularea industriei europene de informații astfel încât aceasta să poată competiționa eficient pe piața mondială. În Directivă, termenul "reutilizare" este definit ca orice utilizare "*în scopuri comerciale sau necomerciale altele decât scopul inițial din cadrul sarcinii publice pentru care documentele au fost realizate.*"

Împreună, legislația referitoare la libertatea informației (care conferă un drept de acces la informații) și cea legată de informațiile din sectorul public (care impune obligația de a face multe din materialele publice reutilizabile și disponibile - ori de câte ori este posibil în formă electronică) vor crea o transparență mai mare a guvernelor și se vor supune legislației referitoare la protecția datelor. Directiva PSI [34] nu se aplică specific la:

- *"documentele deținute de instituții educaționale și de cercetare, de exemplu școli, universități, arhive, biblioteci și institute de cercetate, incluzând, acolo unde este relevant, organizații create pentru transferul de rezultate ale cercetărilor efectuate;*
- *documente deținute de instituții culturale, de exemplu muzee, biblioteci, arhive, orchestre, opere, balet și teatre."*

Totuși, în măsura în care muzeele, bibliotecile și arhivele furnizează utilizatorilor informații din sectorul public, ele vor fi afectate de această legislație, care se aplică *“când instituțiile din sectorul public licențiază, vând, diseminează, schimbă sau oferă informații”*. (Pentru informații despre Informațiile din Sectorul Public - acces și reutilizare, incluzând practicile din statele membre - , vezi Europa: Informații din Sectorul Public [Public Sector Information](#): Acces și Reutilizare [35].)

## **e-Comerțul**

[Înapoi la domeniu](#)

Agendele e-Guvernului țintesc să furnizeze electronic majoritatea serviciilor publice, incluzând via telefon, televiziune, tehnologii mobile și Internet. Dacă bunurile și serviciile sunt cumpărate sau vândute prin Internet, atunci instituțiile trebuie să se conformeze Directivei UE [2000/31/EC](#) (Directiva asupra e-comerțului) [36] și Directivei UE [97/7/EC](#) (Directiva asupra vânzării la distanță) [37].

Directiva asupra Comerțului-e [36] recomandă statelor membre să creeze un cadru legal care să permită încheierea de contracte prin mijloace electronice. De asemenea, Directiva limitează responsabilitatea furnizorilor de servicii pe Internet (FSI) în anumite circumstanțe în care FSI acționează ca simplu căraș și nu controlează conținutul mesajelor transmise (ea acoperă responsabilitatea pentru calomnie etc.). Directiva este aplicabilă tuturor tipurilor de e-comerț și este din acest motiv relevantă ori de câte ori muzeele, bibliotecile și arhivele întreprind activități comerciale cu părți terțe prin mijloace electronice. Acest lucru include, de exemplu, furnizarea unor servicii de livrare electronică a documentelor și primirea sau solicitarea de documente sau de alte materiale prin e-mail. Regulile FSI vor fi semnificative pentru acele instituții care își au propriile pagini de Web.

Directiva asupra Vânzării la Distanță [37] se aplică dacă instituția vinde bunuri sau servicii prin Internet, televiziune digitală, comenzi prin poștă (inclusiv achiziții prin catalog), telefon ori fax, așa că ea s-ar putea aplica bunurilor din magazinele de cadouri din muzee sau fotografiilor din arhive etc., dacă sunt vândute în acest mod.

Securitatea este una din temerile cele mai mari pentru toate tipurile de e-comerț. Directiva [1999/93/EC](#) (asupra Semnăturilor Electronice) [38] a fost introdusă pentru a facilita utilizarea semnăturilor-e și a contribui la recunoașterea lor legală. Conform acestei Directive, semnăturile electronice au aceeași valabilitate în toate statele membre ca și semnăturile scrise de mână tradiționale. Directiva fixează anumite standarde minime de autentificare înainte ca semnăturile-e să fie acceptate de lege. Prin aceste standarde se certifică faptul că semnătura este:

- legată unic de semnatar;
- capabilă să-l identifice pe semnatar;
- creată printr-un mijloc pe care semnatarul/semnatara îl poate menține sub controlul lui/ei exclusiv;
- în așa fel legată de datele pe care le certifică încât orice schimbare ulterioară a acestor date este detectabilă.

În practică, acest lucru poate fi atins doar utilizând o criptografie publică cheie (vezi linia directoare despre [Securitate](#)).

## **Accesibilitate pentru persoanele cu dizabilități**

[Înapoi la domeniu](#)

UE este decisă să furnizeze servicii accesibile tuturor și nediscriminatorii față de persoanele cu deficiențe. Multe state membre și-au introdus propria lor legislație

referitoare la accesul, e.g. Actul de Discriminare a Deficienților din MB care scoate în afara legii furnizarea de servicii de un standard mai scăzut persoanelor cu handicap. Pentru detalii despre legislația din statele membre vezi anexa [appendix](#) la linia directoare privind Accesibilitatea pentru persoanele cu handicap.

Prevederile Directivei UE 2001/29/EC [5] permit o excepție importantă pentru persoanele cu deficiențe vizuale, recunoscând că pot exista situații în care aceștia solicită copii de materiale. Anumite state naționale, de exemplu MB, au încorporat deja această excepție în legislație și au elaborat scheme de licențiere pentru furnizarea unor copii accesibile de lucrări în orice format care să fie utilizate de persoane cu deficiențe vizuale, aplicând în același timp restricții notabile asupra copierilor multiple. [39]

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

---

Muzeele, bibliotecile și arhivele ar trebui să urmărească legislația națională și internațională legată de copyright ca să poată face lobby pentru accesul tuturor cetățenilor la informație și să ofere linii directoare referitoare la cele mai bune practici.

Profesioniștii care lucrează în contexte europene trebuie să fie familiarizați și cu alte probleme și subiecte legate mai mult sau mai puțin de copyright și IPR și să fie pregătiți să răspundă la orice consultări (proiecte de lege) sau directive lansate de UE.

- Muzeele, bibliotecile și arhivele ar trebui să fie pregătite pentru strângerea de dovezi acolo unde restricțiile de copyright devin o barieră în calea propriilor servicii și raportarea lor instituțiilor și asociațiilor naționale din domeniu. De exemplu, pentru Directivele CE care afectează copyright-ul revizuite în prezent vezi raportul de lucru SEC [\(2004\) 995](#) (19.7.2004) ale personalului Comisiei pentru revizuirea cadrului legal în domeniul copyright-ului și al drepturilor înrudite. [6]).
- Inițiativele, în care profesioniștii din sectorul moștenirii culturale și deținătorii de drepturi se întâlnesc pentru a rezolva probleme contencioase, cum ar fi ECUP, TECUP și Grupul de la Frankfurt, ar trebui încurajate. (vezi [Legături](#) - Europene.)
- Creatorii de politici din muzee, biblioteci și arhive ar trebui să sprijine și să creeze legături cu organizații internaționale și europene precum [EBLIDA](#) (Biroul European al Asociațiilor de Documentare, Informații și de Bibliotecă) (vezi [Legături](#) - Europene) care a fost înființată în 1992 ca o organizație umbrelă neguvernamentală și non-profit reprezentând bibliotecile la nivel european și care militează pentru ca legislația copyright-ului să nu afecteze negativ țelurile Societății Informaționale Europene. EBLIDA are un Grup bine-cunoscut de experți în probleme de copyright alcătuit din reprezentanți ai majorității statelor membre ale UE.

Este din ce în ce mai important și în interesul public ca bibliotecilor, arhivelor și în particular muzeelor să li se acorde excepții mai largi pentru reproducerea de materiale fără necesitatea de a compensa drepturi. Este de asemenea important să se asigure obținerea unui echilibru corespunzător între drepturile deținătorilor de drepturi și cele ale utilizătorilor de conținut.

Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să se decidă asupra felului în care își vor gestiona propriile drepturi. Acest lucru se poate dovedi important atât pentru înregistrarea drepturilor acordate de părți terțe cât și pentru a se garanta că proprietatea intelectuală din propriile conținuturi este înregistrată suficient. Dezvoltările tehnologice din domeniul Gestionării Drepturilor Digitale (DRM) pot fi monitorizate pentru a sesiza beneficiile posibile.

Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să ia în considerare beneficiile exploataării proprii proprietății intelectuale ca sursă alternativă de venituri. Ele trebuie să ia în considerare progresele tehnologice (de exemplu, soluțiile DRM), micro-plățile și aranjamentele legate de licențieri pentru a găsi soluțiile cele mai potrivite soluții. (vezi de asemenea linia directoare referitoare la [Modele de afaceri](#))

Gestionarea înregistrărilor digitale este o tehnologie cheie care sprijină e-guvernele. Aspecte ale gestionării înregistrărilor digitale ar trebui incluse atât în sistemele generatoare de înregistrări cât și în sistemele de păstrare a înregistrărilor astfel încât înregistrările electronice să poată fi gestionate eficient în interiorul cadrelor de reglementare corespunzătoare.

Muzeele, bibliotecile și arhivele ar trebui să caute tot mai mult licențe de digitalizare asigurate și valabile pe termen lung ca mijloc de a contracara abordarea granulară și monopolistă de care dau dovadă deținătorii de drepturi în activitățile lor de licențiere. Ele trebuie să fie la curent cu formele alternative de licențiere, e.g. [Creative Commons](#), care s-ar putea dovedi avantajoase datorită posibilității de a utiliza conținuturile altora și de a pune la dispoziție propriile conținuturi.

Tinând cont de diferențele care există în prezent la nivel național privind legislația aplicabilă contractelor de copyright, autoritățile inditruite trebuie să răspundă la întrebarea dacă este necesară o formă oarecare de armonizare la nivel european. De asemenea, trebuie abordate problemele tehnice legate de interoperabilitate. COM DOC (2004) 261 [11] asupra gestionării copyright-ului și a drepturilor înrudite în statele membre stipulează următoarele: "*crearea unei infrastructuri globale și interoperabilă tehnic în sistemele DRM, bazată pe consensul mandatarilor, pare să fie un corolar necesar al cadrului legal existent și o condiție esențială pentru distribuirea eficientă și accesul la conținuturile protejate din Piața Comună.*"

În ceea ce privește protecția datelor, este foarte important să se realizeze echilibrul corect între deschiderea completă și necesitatea unei anumite intruziuni în intimitatea personală ținând cont de terorism, fraudă și alte activități criminale. Situația trebuie monitorizată continuu pentru a vedea dacă inițiativele la nivel local, național, regional și internațional legate de e-guvernele, protejarea securității cetățenilor sau combaterea terorismului sunt contrabalansate de măsuri adecvate de protecție a intimității individului, incluzând aici, de exemplu, dreptul lui de a folosi Internetul în scopuri legitime în muzee, biblioteci și arhive.

O dificultate care trebuie abordată corespunzător este de a determina autoritățile publice să nu se ascundă în spatele reglementărilor care vizează protejarea datelor și a intimității pentru a reține informații. De asemenea, legile referitoare la protecția



datelor ar putea avea nevoie de adaptări care să garanteze că sunt suficient de robuste pentru a face față progreselor tehnologice.

În ceea ce privește libertatea informației, cetățenii trebuie informați continuu despre dreptul lor de a avea acces la informații. Autoritățile publice trebuie să găsească mijloace de a facilita la maximum pentru cetățeni solicitările de informații oficiale. De exemplu, la nivelul UE au existat cereri pentru înființarea unui "portal" comun destinat accesării informațiilor oferite de instituții de pe un singur website și a unui birou de ajutor inter-instituțional. Uniunea Europeană dispune de prerogative legate de libertatea informației și poate emite legi care să se aplice în toate statele membre, creând astfel bazele unei abordări mai armonizate.

Nevoia de a combate mesajele publicitare prin măsuri legale, tehnice, sociale și educaționale va fi tot mai presantă. În ceea ce privește măsurile legale trebuie arătat că reglementarea acestui aspect la nivel național și european nu este suficientă, întrucât problema email-urilor comerciale nesolicitate este una internațională.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

[1] Convenția de la Berna pentru Protecția Operelor Literare și Artistice <http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/>.

[2] Tratatul WIPO (Organizația Mondială a Proprietății Intelectuale) asupra Copyright-ului (WCT) <http://www.wipo.int/clea/docs/en/wo/wo033en.htm>

[3] Tratatul WIPO asupra Performanțelor și Fonogramelor (WPPT) <http://www.wipo.int/clea/docs/en/wo/wo034en.htm>.

[4] Biroul Statelor Unite pentru Copyright <http://www.copyright.gov/>

[5] Directiva UE 2001/29/EC a Parlamentului European și a Consiliului European din 22 Mai 2001 asupra armonizării anumitor aspecte ale copyright-ului și drepturilor înrudite în societatea informațională [http://europa.eu.int/smartapi/cgi/sga\\_doc?smartapi!celexapi!prod!CELEXnumdoc&lg=EN&numdoc=32001L0029&model=quichett](http://europa.eu.int/smartapi/cgi/sga_doc?smartapi!celexapi!prod!CELEXnumdoc&lg=EN&numdoc=32001L0029&model=quichett)

[6] Raportul de Lucru SEC (2004) 995 (19/7/04) al personalului Comisiei Europene pentru revizuirea cadrului legal al CE în domeniul copyright-ului și al drepturilor înrudite [http://www4.europarl.eu.int/registre/recherche/ResultatsAbreges.cfm?relation=REFS\\_OURCE&typerelation=SEC\(2004\)995](http://www4.europarl.eu.int/registre/recherche/ResultatsAbreges.cfm?relation=REFS_OURCE&typerelation=SEC(2004)995)

[7] EBLIDA (Biroul European al Asociațiilor de Documentare, Informații și de Bibliotecă): Răspuns la raportul de lucru SEC (2004) 995 din 19 iulie 2004 al personalului Comisiei Europene legat de revizuirea cadrului legal al CE în domeniul copyright-ului și al drepturilor înrudite. [http://www.eblida.org/position/Copyright\\_Response\\_CommissionReview\\_October04.htm](http://www.eblida.org/position/Copyright_Response_CommissionReview_October04.htm)



- [8] Raport asupra poziției IFLA față de Copyright-ul din Mediul Digital.  
<http://www.ifla.org/III/clm/p1/pos-dig.htm>;  
Domeniul public din Wikipedia. [http://en.wikipedia.org/wiki/Public\\_domain](http://en.wikipedia.org/wiki/Public_domain)
- [9] Directiva 92/100/EEC asupra Dreptului de Inchiriere și Imprumut și asupra Anumitor Drepturi legate de Copyright în domeniul proprietății intelectuale.  
[http://europa.eu.int/ISPO/ecommerce/legal/documents/392L0100/392L0100\\_EN.doc](http://europa.eu.int/ISPO/ecommerce/legal/documents/392L0100/392L0100_EN.doc)
- [10] Directiva 2004/48/EC a Parlamentului European și a Consiliului din 29 Aprilie 2004 asupra aplicării Drepturilor Proprietății Intelectuale  
[http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2004/l\\_195/l\\_19520040602en00160025.pdf](http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2004/l_195/l_19520040602en00160025.pdf)
- [11] Comunicatul CE (COM (2004) 261 (Final): Managementul Copyright-ului și al Drepturilor Inrudite pe piața internă.  
[http://europa.eu.int/comm/internal\\_market/copyright/management/management\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/internal_market/copyright/management/management_en.htm)
- [12] Stokes, Simon: *Copyright digital: lege și practică* . Londra: Butterworths, 2002. ISBN 0406947023 (pbk.)
- [13] WIPO (Organizația Mondială a Proprietății Intelectuale)  
<http://www.wipo.int/>
- [14] UNESCO: Colecție de legi naționale referitoare la copyright  
[http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL\\_ID=14076&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=14076&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)
- [15] Directiva Consiliului European Nr 96/9/EC asupra Protecției Legale a Bazelor de Date  
[http://europa.eu.int/smartapi/cgi/sga\\_doc?smartapi!celexapi!prod!CELEXnumdoc&lg=en&numdoc=31996L0009&model=guichett](http://europa.eu.int/smartapi/cgi/sga_doc?smartapi!celexapi!prod!CELEXnumdoc&lg=en&numdoc=31996L0009&model=guichett)
- [16] Institutul de Informații al Muzeelor Europene  
<http://www.emii-dcf.org>
- [17] Reglementarea Consiliului 44/2001 din 22 Decembrie 2000 asupra jurisdicției și aplicării deciziilor judecătorești în chestiuni civile și comerciale  
[http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2001/l\\_012/l\\_01220010116en00010023.pdf](http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2001/l_012/l_01220010116en00010023.pdf)
- [18] Coaliția Internațională a Consorțiilor de Bibliotecă (ICOLC): Declarație despre perspectiva actuală și practicile preferate pentru selecția și achiziționarea informației electronice. 1998.  
<http://www.library.yale.edu/consortia/statement.html>
- [19] Principiile IFLA de licențiere. 2001.  
<http://www.ifla.org/V/ebpb/copy.htm>

[20] Giavarra, Emanuella: Licențierea Resurselor Digitale: Cum să evităm capcanele legale, ed. 2-a. 2001. <http://www.eblida.org/ecup/publica/>

[21] Creative Commons <http://creativecommons.org/>

[22] Convenția Europeană pentru Protecția Drepturilor Omului și a Libertăților Fundamentale

<http://www.pfc.org.uk/legal/echrttext.htm>

[23] Documente legislative despre protejarea datelor în Europa

[http://europa.eu.int/comm/internal\\_market/privacy/law\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/internal_market/privacy/law_en.htm)

[24] Generatorul OECD de Declarații Tip referitoare la Intimitate

[http://www.oecd.org/document/39/0,2340,en\\_2649\\_34255\\_28863271\\_1\\_1\\_1\\_1,00.html](http://www.oecd.org/document/39/0,2340,en_2649_34255_28863271_1_1_1_1,00.html)

[25] Europa Directă [http://europa.eu.int/europedirect/privacy\\_en.htm](http://europa.eu.int/europedirect/privacy_en.htm)

Universitatea din Leicester <http://www.le.ac.uk/li/libservices/dataprot.html>

Arhivele Rusești Online <http://www.russianarchives.com/rao/privacy.html>

[26] Website-ul pentru protecția datelor în Europa

[http://europa.eu.int/comm/internal\\_market/privacy/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/internal_market/privacy/index_en.htm)

[27] Comisari pentru Protecția Datelor Naționale

[http://europa.eu.int/comm/internal\\_market/privacy/links\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/internal_market/privacy/links_en.htm)

[28] Națiunile Unite. Rezoluții adoptate de Adunarea Generală în timpul Primei Sesiuni, 1946. Rezoluția 59(1).

<http://ods-dds-ny.un.org/doc/RESOLUTION/GEN/NR0/033/10/IMG/NR003310.pdf?OpenElement>

[29] Banisar, David: *Libertatea informației și accesul la registrele guvernamentale din toată lumea*. Privacy International, Actualizare: 12 mai, 2004.

<http://www.freedominfo.org/survey.htm>

[30] Mendel, Toby: *Libertatea informației: un sondaj legal comparativ* UNESCO, 2003.

[http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL\\_ID=14139&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=14139&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

[31] Tratatul de la Amsterdam.

<http://europa.eu.int/scadplus/leg/en/lvb/a18000.htm>

[32] Reglementarea (CE) Nr 1049/2001 a Parlamentului European și a Consiliului din 30 Mai 2001 privind accesul public la documentele Parlamentului, Consiliului și Comisiei Europene.

<http://www.iue.it/ECArchives/pdf/1049EN.pdf>

[33] Codul de Practici al Lordului Cancelar referitor la eliberarea de anumite obligații a autorităților publice conform Părții I a Legii referitoare la Libertatea Informației din 2000. <http://www.dca.gov.uk/foi/codepafunc.htm>  
și, Codul de Practici al Lordului Cancelar referitor la Gestionarea Registrelor publicat conform secțiunii 46 din Legea 2000 privind Libertatea Informației.  
<http://www.dca.gov.uk/foi/codemanrec.htm>

[34] Directiva Europeană 2003/98/EC asupra reutilizării informațiilor din sectorul public  
[http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2003/l\\_345/l\\_34520031231en00900096.pdf](http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2003/l_345/l_34520031231en00900096.pdf)

[35] Europa. Informațiile din sectorul public: acces și reutilizare.  
[http://europa.eu.int/information\\_society/policy/psi/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/policy/psi/index_en.htm)

[36] Directiva UE 2000/31/EC (Directiva asupra e-comerțului)  
[http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2000/l\\_178/l\\_17820000717en00010016.pdf](http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2000/l_178/l_17820000717en00010016.pdf)

[37] Directiva UE 97/7/EC (Directiva asupra vânzării la distanță)  
[http://europa.eu.int/comm/consumers/cons\\_int/safe\\_shop/dist\\_sell/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/consumers/cons_int/safe_shop/dist_sell/index_en.htm)

[38] Directiva 1999/93/EC (Directiva asupra semnăturii electronice)  
[http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2000/l\\_013/l\\_01320000119en00120020.pdf](http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2000/l_013/l_01320000119en00120020.pdf)

[39] Copyright Licensing Agency Ltd. Linii directoare pentru persoanele cu deficiențe vizuale.  
<http://www.cla.co.uk/directive/vip.html>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Internaționale

*Rețeaua Computerizată de Muzee - Resurse Legislative referitoare la Copyright și Proprietatea Intelectuală*

Legături comprehensive către site-urile legate de copyright din întreaga lume, incluzând, de exemplu, Canada, Japonia și Australia.

<http://www.mcn.edu/resources/copyright.htm>

### UNESCO

Informații despre activitățile care privesc copyright-ul, incluzând convenții de copyright și legături de acces la legislația copyright-ului din țările membre UNESCO.

<http://www.unesco.org/culture/copyright>

*Organizația Mondială a Proprietății Intelectuale (WIPO)*

Informații generale despre toate aspectele legate de proprietatea intelectuală plus textele și semnatarii convenției de la Berna și a altor convenții asupra copyright-urilor intelectuale.

<http://www.wipo.int>

## Europa

### *Consiliul Europei/EBLIDA*

Linii directoare pentru legislația și politicile de bibliotecă în Europa.

[http://www.coe.int/T/E/Cultural\\_Co-operation/Culture/Resources/Reference\\_texts/Guidelines/ecubook\\_R3.asp](http://www.coe.int/T/E/Cultural_Co-operation/Culture/Resources/Reference_texts/Guidelines/ecubook_R3.asp)

*EBLIDA (Biroul European al Asociațiilor de Bibliotecă, Informații și Documentare)*

EBLIDA face lobby pentru arhive și biblioteci. <http://www.eblida.org/>

### *EDRI (Drepturile Digitale Europene)*

O asociație internațională non-profit care apără drepturile civile în societatea informațională. Exemple de reglementări și evoluții care privesc Asociația: cerințele pentru reținerea datelor, mesajele publicitare spam, interceptarea telecomunicațiilor, restricțiile legate de copyright și utilizarea onestă, tratatul de criminalitate cibernetică, rating, filtrarea și blocarea conținuturilor de pe Internet și procedurile de afișaj și îndepărtare a website-urilor.

<http://www.edri.org/>

*EMII-DCF (Institutul de Informații despre Muzele Europene – Cadrul Conținutului Diseminat)*

Pentru promovarea și schimbul de cele mai bune practici și utilizarea efectivă a standardelor în managementul de informații. <http://emii-dcf.org>

*EUROPA Stiri despre proprietatea intelectuală*

[http://europa.eu.int/comm/internal\\_market/en/intprop/news/index.htm](http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/intprop/news/index.htm)

### *Rețeaua Arhivară Europeană*

Site primordial pentru toate arhivele europene menționate.

<http://www.european-archival.net/>

*Platforma utilizatorului de copyright-ul european (ECUP)*

Punctul focal al Copyright-ului. <http://www.eblida.org/ecup/>

*TECUP (Implementarea bancului de testare a cadrului ECUP)*

Intenția proiectului TECUP a fost de a analiza mecanismele practice pentru distribuirea, arhivarea și utilizarea produselor electronice provenite de la diferite tipuri de proprietari de conținuturi și implicând tipuri diferite de biblioteci.

<http://gdz.sub.uni-goettingen.de/tecup/>

(vezi mai ales: Memorandumul TECUP al înțelegerii din 2001 (raportul D6.4 al proiectului TECUP). <http://gdz.sub.uni-goettingen.de/tecup/mou.pdf>; și,

Dreier, Thomas: *Spre un consens pentru utilizarea electronică a publicațiilor în biblioteci – probleme și recomandări de strategie*. 2001 (raportul D6.6 al proiectului TECUP).

<http://gdz.sub.uni-goettingen.de/tecup/towacons.pdf>

#### *Grupul de la Frankfurt*

Forumul de Consens pentru Informațiile Stiințifice și de Cercetare. O continuare a proiectului TECUP, care a publicat, între altele, propuneri despre retrodigitalizări (digitizarea unor conținuturi publicate inițial în format tipărit, de exemplu, numere vechi de ziare), propuneri formulate de editori și biblioteci. <http://www.sub.uni-goettingen.de/frankfurtgroup/>

### **Franța**

#### *Convenția de utilizare a suporturilor de date numerice*

Exemplu de convenție semnată cu editori pentru a facilita împrumutarea și utilizarea documentelor digitalizate în biblioteci.

<http://www.addnb.org/fr/docs/convent2.htm>

### **Lituania**

#### *MUSICALIA*

Musicalia este website-ul lituanian al proiectului EUREKA (<http://www.eureka.be>) "Moștenirea culturală în pericol: Instrumente pentru prezervarea, investigarea și compensarea drepturilor de autor" (<http://212.34.140.167/ech/ech.php>); permite accesarea arhivei digitale a articolelor multimedii de moștenire culturală păstrate la Biblioteca Academiei de Științe lituaniană. Scopul proiectului este de a dezvolta o nouă generație de instrumente care să poată crea un mediu eficace de management și marketing pentru produsele multimedia și comercializarea drepturilor de autor și să opereze la nivel european.

<http://www.musicalia.lt/>

### **Spania**

#### *Federația Spaniolă a Societăților de Arhivistică, Biblioteconomie, Documentare și Muzeistică (FESABID)*

Biblioteca Publică din Guadalajara și Grupul de Lucru pentru Drepturile asupra Proprietății Intelectuale și Biblioteci al FESABID au avut un rol foarte important într-o campanie națională care a început să informeze publicul despre necesitatea de a excepta bibliotecile publice de la o posibilă taxare a împrumuturilor. Argumentul în favoarea exceptării se bazează pe neajunsurile de care încă se mai izbesc bibliotecile publice spaniole. Procentul lor de lectură este dintre cele mai scăzute din UE, și a impune o taxă de acest gen ar însemna o reducere și mai semnificativă a fondurilor alocate sectorului bibliotecii.

<http://www.maratondeloscuantos.org/librolibre/jornadaslibrolibre.htm>;

<http://www.bib.uab.es/project/cas/piadr0.htm>

### **Marea Britanie**

#### *LACA (Alianța de Biblioteci și Arhive pentru Drepturile de Autor)*

Laca reprezintă principalele organizații profesionale de biblioteconomie, arhivistică și știința informației din MB, și lucrează împreună cu Grupul de Muzeu pentru Drepturile de Autor pentru a-și extinde activitățile și în sfera muzeistică.

<http://www.cilip.org.uk/committees/laca/laca.html>.

#### *Grupul de Muzeu pentru Drepturile de Autor*

Grup de muzeografi profesioniști care se interesează de toate aspectele relației între muzee și drepturile de autor, mai ales în domeniile licențiere, digitalizare și lobby.

<http://www.mda.org.uk/mcopyg/>

#### *NESLI (Inițiativa de Licențiere a Site-urilor Electronice Naționale)*

Un program pentru furnizarea de ziare electronice naționale destinate comunității universitare și de cercetare britanice. NESLI încurajează acceptarea pe scară largă de către editori a unei licențe model de site-uri.

<http://www.nesli2.ac.uk/index.htm>

#### *Linii Directoare PA/JISC*

Rezultatul unui acord între învățământul superior din MB și editori despre ce anume poate fi copiat electronic fără obligația de a obține aprobări (i.e. tot ceea ce ar putea fi definit ca afacere onestă).

<http://www.ukoln.ac.uk/services/elib/papers/pa/clearance/study.doc>

#### *SCRAN (Rețeaua de Acces la Rețeaua Culturală Scoțiană)*

Proiect pentru crearea unei "baze de resurse multimedia în rețea pentru învățarea și celebrarea istoriei umane și a culturii materiale în Scoția" Utilizatorii trebuie să posede licențe și să fie de acord cu condițiile stricte de folosire.

<http://www.scran.ac.uk>

#### *UKOLN*

Un Centru de expertiză în managementul de informație digitală care oferă sfaturi și servicii bibliotecilor, centrelor de informare, instituțiilor educaționale și de moștenire culturală.

<http://www.ukoln.ac.uk/>

## **Statele Unite**

#### *Coaliție pentru Informațiile în rețea (CNI)*

Organizație dedicată sprijinirii tehnologiei folosite cu informațiile în rețea pentru progresul în domeniul comunicării științifice și creșterea productivității intelectuale. CNI include o schiță de negociere a contractelor și licențelor pentru informațiile în rețea din proiectul " Drepturi pentru Accesul Electronic la Livrarea Informațiilor".

<http://www.cni.org/>

#### *Aspecte legale*

Website legal care prezintă interviuri cu experți juridici și include o secțiune completă despre: a) proprietatea intelectuală și asupra producțiilor muzicale și copyright-ului; b) contrafacerea softurilor și c) opțiunile în privința drepturilor și proprietății existente în acordurile privind dezvoltarea tehnologică. <http://www.legalinsight.net>

### *LIBLICENSE*

Acest proiect, finanțat de Consiliul pentru Biblioteci și Resurse Informative (CLIR), a fost elaborat în 1996 pentru a informa și educa membrii lanțului furnizorilor de informații despre cum să negocieze eficient contractele pentru resursele de informații electronice. Website-ul conține un model de licență, descrieri și termeni de licențiere, inițiative de licențiere a unor site-uri naționale și o listă de adrese.

<http://www.library.yale.edu/~llicense/index.shtml>

[Înapoi la cuprins](#)



Calimera Guidelines

# Section 3:

## Technical guidelines

# Calimera Guidelines

## Tehnologiile și infrastructura subiacente

---

### DOMENIU

---

Sectorul patrimoniului cultural urmărește să furnizeze servicii care au un impact comensurabil atât pe plan social, cât și economic și educațional, asupra comunităților. Acest ghid descrie tehnologiile-cheie pe care se bazează aceste servicii:

- [XML](#) (eXtensible Markup Language)
- [servicii web](#)
- [Webul semantic](#)
- [Serviciile web-ului semantic](#)
- [rețele](#)
- [Rețele de bandă largă](#)
- [Rețele de fibră optică](#)
- [comunicații prin satelit](#)
- [comunicații fără fir](#)
- [WiFi](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

Tehnologia a transformat deja modul în care muzeele, bibliotecile și arhivele își furnizează serviciile și a făcut posibile servicii noi, de neimaginat cu doar câțiva ani în urmă. Utilizatorii sunt pe cale să se obișnuiască cu furnizarea electronică a serviciilor, de pildă în magazine și în bănci. Componenta IST al Programului Cadru 6 al Uniunii Europene se focalizează pe „generația viitoare de tehnologii, prin care computerele și rețelele vor fi integrate în mediul de zi cu zi” [1]. Instituțiile memoriei culturale pot juca un rol major în realizarea acestui deziderat.

Furnizarea de servicii pe cale electronică are implicații asupra infrastructurii generale, care constă în clădiri, mobilier și echipament. Trebuie găsit spațiu pentru computere, pentru monitoare și activități interactive. Este necesar mobilier diferit. Trebuie instalate conexiuni necesare tehnologiilor de comunicații. Pe de altă parte, mulți utilizatori vor accesa serviciile de la distanță, așadar, pentru ei spațiul fizic, mobilierul și echipamentul instituționale vor fi mai puțin importante.

Acest ghid se concentrează totuși pe infrastructura tehnologică, în care chestiunile politice pentru muzee, biblioteci și arhive includ a) găsirea căilor de a ține pasul cu tehnologiile tot mai sofisticate care devin rapid uzate moral, b) selectarea celor mai relevante tehnologii pentru domeniul respectiv, c) satisfacerea cerințelor tot mai ridicate ale utilizatorilor și d) atingerea obiectivelor naționale și europene de e-accesibilitate.

---

### GHIDURI DE BUNĂ PRACTICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

Tehnologiile și standardele continuă să apară și vor continua să se schimbe și să se dezvolte în timp. Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să fie conștiente de nivelul mondial la zi, pentru a evita adoptarea unor tehnologii și standarde desuete sau neadecvate.

Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să înțeleagă aceste chestiuni, pentru a putea să-și planifice activitatea și să-și stabilească prioritățile, mai ales atunci când achiziționează noi sisteme sau când comanditează lucrări de dezvoltarea cu consultanți sau furnizori din exterior.

## **XML – eXtensible Markup Language**

[Înapoi la domeniu](#)

XML este un mecanism sau un „metalimbaj” pentru crearea de limbaje specifice de balizare (adnotare). Scopul său primar este facilitarea partajării de texte structurate și de informații de către computerele conectate la Internet. XML este formal definit ca o recomandare a lui World Wide Web Consortium (W3C). Înțelegerea balizării ajută la înțelegerea XML-ului. Un limbaj de balizare este un set de reguli pentru a marca și a eticheta structuri în cadrul unui document. Numele derivă de la practica tradițională a editorilor de a „baliza” [marking up] un manuscris, adică de a adăuga instrucțiuni pentru tipograf pe marginea hârtiei manuscrisului, așa cum se obișnuiește în domeniul editorial pentru ca autorii, redactorii și tipografii să-și comunice materialele între ei. Specificația XML definește o manieră standard de a descrie balizele.

XML se focalizează asupra conținutului documentului, mai degrabă decât asupra formatului sau machetării, adică accentul cade pe - de pildă - identificarea unei componente a textului ca un nume și pe formularea regulilor cum un nume poate fi structurat, și mai puțin pe faptul că un nume trebuie să fie scris cu aldine, cu italice, subliniat sau indentat, din moment ce acestea sunt doar trăsături vizuale și nu reprezintă caracteristicile unui nume, cum ar fi prenumele, numele de familie, titlul etc.

Documentele XML pot fi făcute conforme cu setul de reguli exprimat ca o "Definiție de Tip de Document" [Document Type Definition] (DTD) sau ca o "Schemă". Așadar, o schemă sau un DTD pot specifica caracteristicile unui nume și cum să fie acesta structurat. De îndată ce un DTD sau o schemă (precum [MARC-XML](#) [2] sau [EAD](#) (Encoded Archival Description) [3]) a fost definit(ă) și publicat(ă), orice document poate fi asociat acestuia/acesteia. Acest mecanism permite ca documente XML să fie validate și procesate consecvent de către aplicații informatice, pentru un spectru larg de scopuri, e.g. căutare și regăsire, schimb de date.

În fine, XML este exprimat în setul de caractere [Unicode](#) [4], care îl face independent atât de limbă, cât și de sistemul de calcul.

Pentru o introducere în acest subiect, vezi *A Gentle Introduction to XML* de C.M. Sperberg-McQueen și Lou Burnard [5] pe situl web al lui TEI (Text Encoding Initiative). [TEI](#) este un standard internațional și interdisciplinar, care folosește bibliotecilor, muzeelor, arhivelor, editurilor și (de fapt) oricui să reprezinte orice fel de

texte literare și lingvistice, pentru cercetare și predare (on line), ce folosește o schemă de codare care este maximal expresivă (i.e. poate exprima foarte detaliat și nuanțat) și rezistentă la demodare [6]. (Vezi și rezumatul în 10 puncte, produs de către W3C [7].) Informații mai detaliate se pot găsi pe siturile web ale lui W3C [8], Wikipedia [9] and XML.COM [10]. There is a great deal of research and development activity focused around XML. Sunt în curs intense activități de cercetare și dezvoltare în jurul XML-ului. O bună sursă de informație la zi privind facilitățile de interogare și alte specificații, inclusiv instrumente (precum xpath), este pagina web a lui W3C XML Query Group [11].

## Servicii web

[Înapoi la domeniu](#)

Serviciile web au evoluat ca răspuns la nevoia marilor organizații de a permite unui spectru larg de aplicații informatice scrise în limbaje diferite și rulând pe sisteme de calcul diferite să partajeze și să schimbe date între ele. La fel, chiar dacă aflat în exteriorul unei organizații, Internetul este o mixtură similară de aplicații și platforme. Sectorul patrimoniului cultural este un bun exemplu — pentru a descoperi resurse pe Internet, un căutător are nevoie de o facilitate care să-i permită să obțină rezultatele unei singure interogări adresate unui spectru de sisteme bazate pe diverse baze de date cu structuri de date diferite, cu convenții de căutare și prezentare diferite.

Așadar, ce sunt de fapt serviciile web ? Un serviciu este o componentă soft — de obicei scrisă în Java, C# sau alt limbaj de programare obiectual — care specifică mijloacele prin care obiectele sau clase de obiecte pot fi accesate și/sau manipulate. XML se folosește atât pentru descrierea comportamentului serviciilor web (utilizând limbajul WSDL [Web Services Description Language] ([WSDL](#)) [12] cât și pentru structurarea mesajelor către aplicațiile-client care „consumă” aceste servicii (utilizând limbajul SOAP [Simple Object Access Protocol] ([SOAP](#)) [13]. Mesajele SOAP sunt cel mai adesea accesate pe Internet sau pe rețele locale, folosind protocoale bazate pe TCP/IP, e.g. HTTP, SMTP, FTP. UDDI [Universal Description, Discovery and Integration] ([UDDI](#)) [14] și LDAP [Lightweight Directory Access Protocol] ([LDAP](#)) [15] sunt servicii de ghidare [directory services] care permit depistarea serviciilor web disponibile. Serviciile web sunt independente de limbaj și de platforma hard.

Informații mai detaliate pot fi găsite pe siturile web ale lui W3C [W3C](#) [16], [OASIS](#) (Organization for the Advancement of Structured Information Standards) [17], [Wikipedia](#) [18], and [WS-I](#) (Web Services Interoperability Organization) [19] OASIS oferă de asemenea și un serviciu de ținere la curent [20].

Pentru exemple din afara sectorului patrimoniului cultural și pentru puțin amuzament cu servicii web, puteți încerca *Xmethods*, un repertoriu de servicii simple, cu capacități demonstrative [21].

Tehnologia serviciilor web se dezvoltă rapid. Vezi, de pildă, WS-Security [WS-Security](#) [22].

## Webul Semantic

[Înapoi la domeniu](#)

Webul Semantic este o viziune descrisă în articolul principal al numărului din mai 2001 al revistei Scientific American [23], în care Tim Berners-Lee, directorul lui World

Wide Web Consortium (W3C), spune: „Webul Semantic este un păienjeniș de date, într-un anume fel, ca o bază de date globală”. Aceasta se construiește pe ideea că „un scop al Webului este ca — pe lângă faptul de a fi folositor comunicației de la persoană la persoană — și mașinile să poată participa și să fie de ajutor”. Importante concepte, tehnologii, protocoale și standarde pentru dezvoltarea Webului Semantic includ XML, [RDF](#) și identificarea unică. O bună sursă de informație la zi și de noutăți din cercetarea și dezvoltarea din domeniu este situl W3C Semantic Web [24]. În contextul european, Programul-cadru 6 (FP6) a demonstrat interesul Uniunii Europene pentru acest domeniu tehnologic, și primul Simpozion European pentru Webul Semantic s-a ținut la Heraklion, Grecia, în mai 2004 [25].

### **RDF (Resource Description Framework)**

RDF permite codare, schimbul și reutilizarea metadatelor structurate, folosind XML ca sintaxă de transfer. Astfel, el sprijină integrarea unei diversități de aplicații, de la cataloage de bibliotecă și repertorii universale, la agregarea știrilor, a softului și a conținutului, la colecțiile personale de muzică, fotografii și evenimente.

RDF permite formularea de enunțuri despre o resursă, ca un set de proprietăți care se conformează unei scheme identificate printr-un nume. Enunțurile sunt înregistrate în elementele XML `rdf:Description`.

Motivul pentru care RDF este atât de puternic este că el impune restricții structurale care sprijină codarea consecventă și neambiguă, ca și schimbul de metadata standardizate, și aceasta permite interschimbul de pachete de metadata definite de către comunități diferite, care au maniere proprii de descriere a resurselor. În plus, RDF oferă o modalitate de publicare atât de vocabulare inteligibile omului, cât și de vocabulare procesabile de către computere, proiectate pentru încurajarea reutilizării și extinderii semanticii metadatelor despre informații disparate. Descrieri ale RDF-ului folosesc uneori biblioteca drept analogie. Pentru mai multe informații, vezi situl RDF al W3C [26].

Limbajul OWL [Web Ontology Language] ([OWL](#)) [27] construiește peste RDF și RDF Schema, pentru a furniza vocabulare mai bogate pentru descrierea proprietăților și claselor. OWL facilitează crearea definițiilor pentru concepte de bază și pentru relațiile dintre ele ce pot fi procesate de către mașină. OWL este derivat din [DAML+OIL](#) [28], ultima versiune a limbajului DAML care oferă un set bogat de constructe pentru elaborarea de [ontologii](#) și pentru balizarea informației, astfel încât să devină inteligibil pentru mașini.

### **Serviciile Webului Semantic**

[Înapoi la domeniu](#)

Serviciile web sunt situri care nu doar că oferă informații statice, dar permit și acțiuni, precum vânzarea unui produs. Serviciile Webului Semantic aspiră să permită utilizatorilor localizarea și utilizarea unor asemenea servicii în mod automat. [WSMO](#) (Web Service Modeling Ontology) [29] definesc ontologii pentru descrierea diverselor aspecte ale unui serviciu web. [OWL-S](#) [30] (înainte vreme denumit [DAML-S](#) [31]) este o ontologie de servicii care urmăresc să facă aceasta posibil. Importanța [ontologiilor](#) pentru webul semantic a determinat dezvoltarea de scheme ale limbajelor curente pentru web: XML a fost extins cu XML-Schema ([XMLS](#)) [32], iar RDF a fost extins, dând naștere Schemei RDF ([RDFS](#)) [33].

## Ontologii

Ontologiile sunt cruciale pentru dezvoltarea de servicii web inteligente, ajutând mașinile să comunice mai eficace. O ontologie poate fi descrisă ca o definiție formală a obiectelor și a relațiilor dintre ele. În contextul Webului Semantic, scopul este de a facilita comunicația între mașini, cu intervenția limitată, sau chiar fără intervenția omului (vezi [Wonderweb](#) [34]). Există abordări progresiv mai bogate pentru a modela ontologii, incluzând:

- liste de termeni fără relații definite între ei;
- scheme de clasificare;
- tezaure cu moștenire și relații de asociere;
- hărți tematice [35], un nou standard ISO ce descrie structurile de cunoștințe și le asociază cu resurse informaționale. Ele ar trebui să ofere mijloace puternice pentru a naviga prin corpusuri mari și interconectare. În loc de a reproduce trăsăturile unui index de carte, hărțile tematice le generalizează, extinzându-le în mai multe direcții simultan.

Ontologiile capătă o importanță tot mai mare în sistemele de gestiune a cunoștințelor și în dezvoltarea serviciilor Webului Semantic. Ele au aplicații în sisteme de gestiune a cunoștințelor, precum e-commerce, pentru descrierea produselor și serviciilor (e vezi ghidul privind [dezvoltarea socială și economică](#)), și descrierea și organizarea colecțiilor muzeale digitizate.

Proiecte pot încerca să exploreze potențialul interoperabilității semantice oferit de către ontologii consacrate, precum CRM [CIDOC Conceptual Reference Model] ([CRM](#)) [36] sau [ABC Ontology/Model](#) [37]. CRM oferă un cadru semantic comun și extensibil pe care poate fi mapat orice sistem informatic de patrimoniu cultural. În plus, el poate oferi un model pentru a media între diferite surse de informație. ABC Ontology — dezvoltată de către Proiectul Harmony — este o ontologie de nivel înalt, menită să faciliteze interoperabilitatea între scheme de metadate din interiorul domeniului bibliotecilor digitale.

## Rețele

[Înapoi la domeniu](#)

Două sau mai multe calculatoare conectate între ele formează o rețea. O rețea permite calculatoarelor să partajeze fișiere, imprimante, scanere sau conexiuni Internet. Există două principale tipuri de rețele: Wireless [fără cablu] și Ethernet (sau „cablate”). Ambele tipuri au două componente principale: o stație de bază (numită și gateway sau ruter) și un adaptor de rețea pentru fiecare computer din rețea. Într-o rețea cablată, cabluri Ethernet conectează fiecare adaptor de rețea la stația de bază sau ruter. Într-o rețea wireless se folosesc unde radio pentru comunicația dintre fiecare adaptor de rețea wireless la stația de bază wireless. În funcție de aria acoperită, o rețea poate fi PAN [Personal Area Network] (rețea personală), LAN [Local Area Network] (rețea locală) sau WAN [Wide Area Network] (rețea largă). Tehnologia wireless permite chiar și rețele globale.

Rețele de partajat fișiere permit utilizatorilor să solicite sau să distribuie fișiere electronice prin intermediul calculatoarelor lor, adesea aceste acționând atât pe post de client, cât și pe post de server. Sistemele de operare pentru calculatoare personale, ca și cele pentru pocket-pc-uri pot avea capabilități de PtP [Peer-to-Peer]

(conexiuni de la egal la egal) ([P2P](#)) [[38](#)] pentru a gestiona partajarea și difuzarea fișierelor, ca și aspectele comunicaționale ale tehnologiei. Servicii de partajare de fișiere precum [Foldershare](#) [[39](#)], [Groove Networks](#) [[40](#)], [Skype](#) [[41](#)], [Gnutella](#) [[42](#)] și [Kazaa](#) [[43](#)] permit partajarea tuturor tipurilor de obiecte digitale, incluzând film, imagini, muzică și soft.

### **Bandă largă**

[Înapoi la domeniu](#)

Banda largă [broadband] este un tip de transmisii de date în care un singur mediu (cablu) poate purta mai multe canale simultan, astfel încât utilizatorii pot folosi telefonul și să navigheze pe Web în același timp, de pildă. Ea are suficientă capacitate pentru a permite mai multe aplicații multimedia sofisticate. Un debit tipic pentru un modem conectat pe linie telefonică [dial-up] este de 56 kilobiți pe secundă; o conexiune de bandă largă poate fi de 1.000 de ori mai rapidă. Cele mai multe organizații vor folosi modemuri ISDN [Integrated Services Digital Network], sau conexiuni T1 sau T3 (conexiuni de mare capacitate, care conectează direct și permanent o rețea locală (LAN) la Internet, de regulă prin intermediul unei companii telefonice). DSL [Digital Subscriber Line] și conexiuni pe cablu digital pot fi folosite de instituții mici și la domiciliu. DSL este un tip de conexiune relativ ieftină, care permite conectarea permanentă la Internet folosind o linie telefonică, fără a întrerupe serviciul telefonic. Capacitățile sunt de circa 1,5 megabiți pe secundă. Conexiunile pe cablu digital sunt permanente și se folosesc de cablu de cupru sau de fibră optică, iar capacitățile sunt până la 1 megabit pe secundă.

### **Fibra optică**

[Înapoi la domeniu](#)

Fibrele optice sunt fibre de sticlă care sunt folosite pentru transmiterea de semnale sub forma de impulsuri de lumină, pe distanțe de până la 50 de km. Semnalele pot fi comunicații vocale codate sau transmisii de date. Din moment ce consumă mult mai puțină energie decât cablul de cupru și permite o lărgime de bandă mult mai mare, fibra optică poate transporta mai multe canale de informație pe distanțe lungi. Cablurile de fibră optică sunt foarte ușoare și subțiri, fiind deci mai ușor de instalat în țevi de cabluri. E dificil de a se sustrage informație de pe ele, sunt imune la interferențe provocate de semnale radio și sunt imune și la foc. Fibrele optice devin uzuale în rețele locale, pentru transmiterea de televiziune pe cablu, televiziune cu circuit închis (CCTV) etc.

### **Satelit**

[Înapoi la domeniu](#)

Accesul la Internet prin intermediul sateliților poate fi luat în considerare pentru sisteme ce servesc mai ales comunități rurale. Pentru asta se folosesc antene de satelit cu două căi pentru comunicații de date (upload [transmisie spre satelit] și download [transmisie de la satelit]). Capacitatea de upload este de circa o zecime din cei 500 kilobiți cât este capacitatea de download. Cablul și DSL au viteze superioare, dar sistemele satelitare sunt de circa 10 ori mai rapide decât un modem normal. Conexiunile la Internet satelitare cu două căi folosesc tehnologia multicasting IP [Internet Protocol], ceea ce înseamnă că până la 5.000 de canale de comunicație pot fi servite simultan de către un singur satelit care transmite date de la un punct spre multe puncte, simultan, în format comprimat. Compresia reduce dimensiunile datelor și lărgimea de bandă consumată. Sistemele terestre au limitări e lărgime de bandă care nu permit multicasting de asemenea magnitudine.



Conexiunile satelitare la Internet reprezintă cea mai bună oportunitate pentru zonele îndepărtate de a obține acces la comunicațiile mondiale. Ele nu sunt afectate de un eventual control local asupra accesului sau conținutului. Așadar, ele oferă posibilitatea de a pune în legătură oameni pe care nici un alt mediu de comunicație n-o poate oferi, la un cost rezonabil.

## Wireless

[Înapoi la domeniu](#)

Tehnologiile Wireless [fără fir] permit o conectivitate fără restricțiile impuse de cabluri și fire. Există mai multe feluri de rețele wireless, care acoperă arii de la dimensiunea biroului până la dimensiunea unui continent:

- Wireless local (sau PAN - Personal Area Network [Rețea Personală]) pentru folosire într-un birou sau cameră. Permite conectivitatea între mașuri, tastaturi, laptopuri sau imprimante etc. fără cablu, folosind tehnologii radio sau infraroșu.
- Rețea locală wireless (WLAN) pentru a conecta — în mod tipic de la 10 la 15 utilizatori — pe o rază de între 100 m (în interior) la 300 m (în exterior). Poate fi folosită într-un muzeu, într-o bibliotecă sau într-o arhivă cu mai multe încăperi sau paliere, sau într-un sit de patrimoniu în aer liber. Cele mai multe WLAN-uri se bazează pe standarde [WiFi](#) (vezi mai jos).
- Rețea wireless de arie largă (wwan), e.g. rețeaua de telefonie mobilă mondială.

Pentru o prezentare generală, vezi *Wireless networks* de Deborah Liddle și Stuart Smitton [[44](#)].

Standardele/protocoalele de wireless includ:

- [GSM](#) (Groupe Spécial Mobile - Global Systems for Mobile Communications) [[45](#)], standardul de telefonie mobilă digitală de generația a doua (2G) dominant în Europa. Acesta folosește o rețea terestră de stâlpi și stochează informație pe carduri SIM;
- [Bluetooth](#) [[46](#)], o tehnologie radio cu bătaie mică, cu o rază de acțiune de circa 10 m, care poate folosi unor dispozitive de etichetare și cititoare de coduri de bare etc.;
- [WAP](#) (Wireless Application Protocol) [[47](#)], este un protocol proiectat să conecteze telefoane mobile etc. la Internet. Utilizatorii pot să vadă pagini web scrise în [WML](#) (Wireless Mark-up Language) [[48](#)];
- [GPRS](#) (General Packet Radio Service) [[49](#)], este o tehnologie de generația 2,5 (2.5G) (i.e. este o tehnologie mai avansată decât cea standard 2G, dar nu satisface deplin cerințele tehnologiei 3G) care permite ca informația să fie trimisă și recepționată prin intermediul unei rețele de telefonie mobilă. Ea permite o rată de transfer mai mare decât WAP și o rată mai bună de succes la conectare;
- Universal Mobile Telecommunications System ([UMTS](#)) [[50](#)], este una dintre tehnologiile de telefonie mobilă de generația a 3-a (3G). Viteza de transmisie poate fi de până la 2 megabiți pe secundă per utilizator mobil și admite și romingul global.

## WiFi

[Înapoi la domeniu](#)

WiFi (Wireless Fidelity [fidelitate fără fir]) este o tehnologie pentru a transfera date pe o rețea, fără a folosi un cablu.

Un punct de acces WiFi (uneori numit „hotspot”) va difuza un semnal care poate fi recepționat de către un dispozitiv adecvat. Acesta poate fi un laptop, un pocketPc, un telefon mobil 3G sau orice alt dispozitiv capabil să recepționeze un semnal wireless.

Dezvoltarea majoră în WiFi a fost proliferarea punctelor de acces. Hotspoturile WiFi sunt destinate mai ales celor ce sunt mereu pe drum, dar doresc un acces la Internet sau la alte rețele sigure, via Internet. Locații tipice pentru hotspoturi sunt restaurantele fast food, cafenelele, gările, hotelurile și bibliotecile. Totuși, se dezvoltă acum hotspoturi supraalimentate care acoperă întregi centre de oraș. Unele hotspoturi WiFi sunt gratuite, dar cele mai multe pretind o taxă pentru o perioadă determinată de timp (e.g. 30 minute).

Hotspotul WiFi permite utilizatorului să-și pornească pur și simplu (de pildă) laptopul și să înceapă să accedă Internetul, fără a trebui să se conecteze fizic la rețeaua-gazdă. Aceasta aduce evidente avantaje pentru persoana care este departe de biroul sau și are nevoie să-și verifice meilul, pentru cercetătorul care stochează date pe laptopul propriu, sau pentru oricine care dorește un loc convenabil pentru a accede Internetul.

WiFi este convenabil pentru organizația-gazdă, deoarece el oferă o cale relativ ieftină de a oferi publicului acces la Internet. Dacă o rețea este deja operațională, kitul WiFi de extindere a bății rețelei (de regulă cu circa 100 metri) este relativ ieftin. Realizarea unui hotspot WiFi de la zero va necesita instalarea unui alimentator dedicat (de pildă ADSL - Asymmetric Digital Subscriber Line) de la un provaider de Internet.

Standardele tehnice pentru WiFi au fost dezvoltate de către (Institute for Electrical and Electronic Engineers) (IEEE) [51]. Standardul cel mai adesea asociat cu hotspoturile WiFi este 802.11b, dar standardul 802.11 are un număr de variante pentru diferitele tipuri de aplicații wireless. Departamentul Comerțului și Industrii din Regatul Unit a publicat o folositoare foaie de informare asupra WiFi [52]. Alte surse de informare includ *WiFi Networking News* [53], un buletin de informare care anunță dezvoltări privind standardele etc., iar WiFi Alliance [54], o asociație internațională non-profit, formată în 1999 pentru a certifica interoperabilitatea produselor wireless bazate pe specificarea IEEE 802.11. Situl web conține un ghid pentru crearea unei rețele wireless și enumeră hotspoturile WiFi din lumea întreagă.

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

---

Webul Semantic mai are cale lungă de parcurs până când visul lui Tim Berners-Lee să se înfăptuiască. El va fi construit pe bucăți, de către persoane cu interese diverse. Puterea reală a Webului Semantic va fi percepută doar atunci când vor exista multe programe care colectează conținut de pe web, din diverse surse, procesează informația obținută și își transmit rezultatele altor programe. Următorul pas previzibil la Webului Semantic este ieșirea lui din tărâmul virtual și extinderea lui în lumea fizică. Viziunea unui cuptor cu microunde conectat la Internet care consultă situl web al unui fabricant de alimente congelate pentru a obține cele mai pertinente instrucțiuni pentru gătire, poate fi completată cu servicii oferite de către muzee,

biblioteci și arhive. Rama de tablou virtuală ar putea, de pildă, să consulte muzeul local sau galeria de artă pentru a alege tabloul ideal pe care să-l expună și, în plus, să consulte biblioteca locală pentru a alege biografia ideală pe care s-o preia și s-o asocieze tabloului. Totul ca răspuns la o simplă comandă vocală. În acest context, imaginația profesioniștilor patrimoniului cultural ar trebui încurajată să o ia razna ! Programul IST FP6 al UE finanțează proiecte în acest domeniu [55].

În viitor, ontologiile ar putea fi folosite pentru a facilita accesul bazat pe conținut și pentru a oferi utilizatorilor servicii de căutare și consultare mult mai sofisticate, ca și pentru a sprijini agenții soft inteligenți.

În viitor, se preconizează ca repertorii de servicii web pentru uzul programelor-client să fie disponibile pe Internet, pentru a fi identificate și utilizate. Există, desigur, probleme de întreținere, persistență, calitate, control, securitate și de drepturi de autor ce trebuie rezolvate înainte ca o astfel de viziune să se universalizeze. Între timp, comunități închise implementează propriile lor biblioteci (controlate) de servicii.

În următorii câțiva ani, ar putea fi dezvoltate servicii web care să fie înțelese și folosite automat în dispozitivele „inteligente” ale utilizatorilor. Furnizorii de servicii aplicative externe (ASPs [Application Services Providers]) pentru instituțiile patrimoniului cultural ar putea oferi astfel de servicii. Conceptul de servicii web este în prezent dezvoltat sub „umbrela” comerțului electronic. Totuși, se întrevăd și aplicații potențiale și pentru furnizorii de servicii publice. De pildă, interfețe de căutare ar putea și accesate sau oferite ca servicii web de către bibliotecile publice sau de către furnizorii de servicii aplicative, în contul lor. Nevoia imperioasă de a dezvolta moduri simple de a transfera tehnologia de la industrie la instituțiile patrimoniului cultural este elementul-cheie pentru viitor.

Flexibilitatea XML-ului este unul din motivele principale ale popularității sale. Dar este totodată și una dintre potențialele sale slăbiciuni. Noi limbaje bazate pe XML, scheme etc. se definesc zilnic. Valoarea pe termen lung a XML-ului va depinde — într-o largă măsură — de disponibilitatea comunităților de utilizatori de a conveni să se concentreze pe adoptarea și dezvoltarea unui nucleu de standarde, în loc să favorizeze proliferarea.

Popularitatea telefoanelor mobile ilustrează felul în care oamenii solicită acces la servicii în timp ce se deplasează. Este foarte probabil ca tehnologiile WiFi să se dezvolte în direcția satisfacerii cererii crescânde. Bibliotecile publice sunt locuri ideale pentru hotspoturi WiFi, ținând cont de sinonimitatea lor cu informația; într-adevăr unele deja sunt, iar numărul acestora e în creștere. Hotspoturile WiFi acoperă, tradițional, arii restrânse, precum o cafenea, dar o versiune mai puternică — acum pe cale de a fi dezvoltată — va fi capabilă să acopere arii mult mai mari, cu mai puține stații de bază, iar aceasta ar putea elimina nevoia de hotspoturi individuale. La fel, se dezvoltă telefoane mobile înzestrate cu tehnologie WiFi, care vor fi capabile de un acces Internet mult mai rapid. Pe de altă parte, se dezvoltă computere dotate standard cu cipuri și carduri de acces WiFi. Aceasta este o evoluție interesantă, care ar putea schimba infrastructura de furnizare a Internetului către wireless, mai ales în orașe mari și în alte zone intens populate.

WiFi revoluționează și felul în care muzeele și galeriile folosesc tehnologia pentru a-și servi vizitatorii. Multe muzee își înlocuiesc dispozitivele pe bază de căști audio, cu dispozitive portabile WiFi, interactive și sensibile la context, care furnizează explicații în fața exponatelor.

Tehnologiile se dezvoltă rapid și canalele de comunicare devin tot mai mici și mai portabile. Pentru muzee, biblioteci și arhive poate fi important să țină pasul, dar aceasta va fi și o provocare, în privința finanțărilor, a infrastructurii, competențelor personalului și a așteptărilor publicului. Personalul și decidenții ar trebui să folosească toate tehnicile pentru a se ține la curent. Proiecte precum DigiCULT [56], care monitorizează și evaluează tehnologiile existente și în curs de elaborare, anume în beneficiul sectorului patrimoniului cultural și care publică buletine și rapoarte de evaluare a tehnologiilor, sunt neprețuite.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

[1] EU IST 6<sup>th</sup> Framework Programme

[http://europa.eu.int/comm/research/fp6/index\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/research/fp6/index_en.html)

[2] MARC 21 XML Schema - Departamentul de Rețele și Standarde MARC al Bibliotecii Congresului dezvoltă un cadru de lucru cu fișiere MARC într-un mediu XML. Acest cadru se dorește flexibil și extensibil, pentru a putea permite utilizatorilor să lucreze cu înregistrări MARC, conform necesităților lor. Cadru însuși cuprinde multe componente, precum scheme, foi stilistice [stylesheets] și instrumente soft.

<http://www.loc.gov/standards/marcxml/>

[3] EAD (Encoded Archival Description) <http://www.loc.gov/ead/>

[4] Unicode <http://www.unicode.org/>

[5] Sperberg-McQueen, C. M. and Burnard, Lou: A Gentle Introduction to XML. TEI Consortium, 2004. <http://www.tei-c.org/P4X/SG.html>

[6] Text Encoding Initiative (TEI) - The TEI is an international and interdisciplinary standard that helps libraries, museums, archives, publishers, and individuals represent all kinds of literary and linguistic texts for online research and teaching, using an encoding scheme that is maximally expressive and minimally obsolescent. <http://www.tei-c.org>

[7] World Wide Web Consortium (W3C): XML in 10 points <http://www.w3.org/XML/1999/XML-in-10-points>.

[8] World Wide Web Consortium (W3C) - XML site <http://www.w3.org/XML>

[9] Wikipedia <http://en.wikipedia.org/wiki/XML>

[10] XML.COM – a site covering all aspects of XML

<http://www.xml.com/pub/a/98/10/guide1.html#AEN58>

- [11] World Wide Web Consortium (W3C) XML Query Group  
<http://www.w3.org/XML/Query>
- [12] Web Services Description Language (WSDL) <http://www.w3.org/TR/wsdl>
- [13] Simple Object Access Protocol (SOAP) <http://www.w3.org/TR/soap12-part1/>
- [14] Universal Description, Discovery and Integration (UDDI) <http://www.uddi.org/>
- [15] Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) <http://www.openldap.org/>
- [16] World Wide Web Consortium (W3C) – The major source of Web standards  
<http://www.w3c.org/2002/ws/>
- [17] OASIS [Organization for the Advancement of Structured Information Standards] - un consorțiu global, non-profit care conduce dezvoltarea, convergența și adoptarea standardele pentru e-business. <http://www.oasis-open.org/who/>
- [18] Wikipedia [http://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_services](http://en.wikipedia.org/wiki/Web_services)
- [19] Web Services Interoperability Organization (WS-I) <http://www.ws-i.org>. See also <http://xml.coverpages.org/ws-i.html>
- [20] OASIS oferă *Cover Pages* ca un serviciu de ținere la curent  
<http://xml.coverpages.org/>
- [21] Xmethods <http://www.xmethods.net/>
- [22] Tehnologia serviciilor web se dezvoltă rapid. Vezi de pildă WS-Security  
<http://www-106.ibm.com/developerworks/webservices/library/ws-secure/>
- [23] Berners-Lee, Tim; Hendler, James and Lassila Ora: The Semantic Web.  
Scientific American, May 2001.  
<http://www.scientificamerican.com/article.cfm?articleID=00048144-10D2-1C70-84A9809EC588EF21&catID=2>
- [24] World Wide Web Consortium (W3C) - paginile web dedicate webului semantic:  
<http://www.w3c.org/2001/sw/>
- [25] European Semantic Web Symposium, Heraklion, Greece, May 2004.  
<http://www.esws2004.org/>
- [26] World Wide Web Consortium (W3C) RDF webpages  
<http://www.w3.org/TR/2004/REC-rdf-primer-20040210/>
- [27] World Wide Web Consortium (W3C) Web-Ontology (WebOnt) Working Group:  
[Web Ontology Language (OWL)] <http://www.w3.org/2001/sw/WebOnt/>  
OWL Web Ontology Language Overview <http://www.w3.org/TR/owl-features/>

- [28] DAML+OIL <http://www.daml.org/about.html>
- [29] WSMO (Web Service Modeling Ontology) <http://www.wsmo.org/>
- [30] OWL-S <http://www.w3.org/Submission/2004/SUBM-OWL-S-20041122/>
- [31] DAML-S <http://www.daml.org/services/>
- [32] XML-Schema (XMLS) <http://www.w3.org/XML/Schema>
- [33] RDF-Schema (RDFS) <http://www.w3.org/TR/rdf-schema/>
- [34] Wonderweb <http://wonderweb.man.ac.uk/>
- [35] Pepper, Steve: The TAO of Topic Maps: finding the way in the age of infoglut. Paper presented at XML Europe 2000, Graphics Communications Association. <http://www.gca.org/papers/xmleurope2000/papers/s11-01.html>
- [36] CIDOC Conceptual Reference Model (CRM) <http://cidoc.ics.forth.gr/>
- [37] The ABC Ontology and Model <http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v02/i02/Lagoze/>
- [38] Peer-to-Peer (P2P) <http://www.openp2p.com/>
- [39] Foldershare <http://www.foldershare.com/>
- [40] Groove Networks <http://www.groove.net/>
- [41] Skype <http://www.skype.com/>
- [42] Gnutella <http://www.gnutella.com>
- [43] Kazaa <http://www.kazaa.com>
- [44] Liddle, Deborah and Smitton, Stuart: Wireless networks. An issue paper from the Networked Services Policy Taskgroup. <http://www.ukoln.ac.uk/public/earl/issuepapers/wireless.html>
- [45] GSM (Groupe Spécial Mobile - Global Systems for Mobile Communications) <http://www.gsmworld.com/index.shtml>
- [46] Bluetooth <http://www.bluetooth.com/>
- [47] WAP (Wireless Application Protocol) <http://www.cordis.lu/ist/99helsinki/finland/wap.html>
- [48] WAP Wireless Markup Language Specification (WML)

<http://xml.coverpages.org/wap-wml.html>

[49] GPRS (General Packet Radio Service)

<http://www.gsmworld.com/technology/gprs/intro.shtml>

[50] Universal Mobile Telecommunications System (UMTS)

<http://www.iec.org/online/tutorials/umts/>

[51] IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) Standards Association

<http://standards.ieee.org/>

[52] UK Department of Trade and Industry: WiFi factsheet.

<http://www.dti.gov.uk/bestpractice/assets/wifi.pdf>

[53] WiFi Networking News <http://www.wifinetnews.com/>

[54] WiFi Alliance <http://www.wi-fi.org/>

[55] Proiecte EU IST ce urmăresc promovarea webului semantic [61].

<http://istresults.cordis.lu//index.cfm?section=news&tpl=news&ID=65260>

[56] Proiectul DigiCULT <http://www.digicult.info/pages/index.php>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Czech Republic

*The National Archives (formerly the State Central Archives)*

Czech archives use the following technologies in connection with the Internet: XML, web services, Broadband, fibre optic, satellite, wireless, WiFi, a Networks.

<http://www.nacr.cz>

*System Kramerius*

This system has a user and administrator interface. It is formed by database PostgreSQL, file system, disc field, server and a back-up system, and is based on open source on GNU GPL licence which will enable all other institutions to use it without any fee. The system is based on standard XML. <http://kramerius.nkp.cz/>

### Finland

*Mantsala*

The town of Mantsala has an 11 square kilometre WiFi network available to the public and to schools.

<http://www.80211gnews.com/publications/page354-880326.asp>

*MuseumFinland - Finnish Museums on the Semantic Web*

A portal which provides the end user with a semantic seamless view of distributed cultural collections. By using semantic web techniques, it is possible to make



collections semantically interoperable and provide museum visitors with intelligent content-based search and browsing services to the global collection base.

<http://museosuomi.cs.helsinki.fi>; <http://www.cs.helsinki.fi/group/seco/museums/>

## **Hungary**

### *CodeXML*

CodeXML is a frame system developed by Scriptum Inc. with stable database background, designed to store, manage and query objects and descriptive information belonging to the objects. <http://codex.scriptum.hu>

## **The Netherlands**

### *HotSpot Amsterdam*

In August 2004 HotSpot Amsterdam launched a wireless computer network with a supercharged version of WiFi technology which will cover the whole city with 125 antennae. <http://www.hotspotamsterdam.com/> . (For an article about this see <http://www.reuters.com/newsArticle.jhtml?type=internetNews&storyID=6104054>.)

## **Norway**

### *Digital Repository of the National Library of Norway (NLN)*

The NLN has developed a generalised input/output service for the Digital Repository based on open standards (SOAP communication protocol via HTTP, Software in Java, based on the SOAP-Library Apache Axis, Linux-server, Tomcat application server, Oracle database). (Still under development so no website.)

### *Kulturnett Norge / Culture Net Norway*

The official gateway to Norwegian culture on the web, Kulturnett Norge represents a new form of portal using Topic Maps and XML to distribute information to personal devices such as PDAs and mobile phones. For more information about Topic Maps see <http://www.ontopia.net> (in English). The Topic Maps ISO standard, ISO 13250, can be found at <http://www.isotopicmaps.org/m4tm/>.  
<http://www.kulturnett.no>; <http://www.culturenet.no>

## **Russia**

### *ARBICON*

This project links libraries from 54 regions and creates an "umbrella" for local library systems on a regional basis. System solutions are based on open standards: Z39.50, ISO ILL, LDAP. <http://www.arbicon.ru>

## **United Kingdom**

### *AIM 25, Archives in London and the M25 area.*

A major open archive initiative to provide electronic access to collection level descriptions of the archives of over fifty higher education institutions and learned societies within the greater London area. <http://www.aim25.ac.uk/>

### *Bristol StreetNet*

Started in autumn 2004, this is an outdoor wireless access zone with wireless hotspots installed inside street furniture such as lamp posts.

<http://www.cityspace.com/press/level2/releases/040722-PR-Bristol.asp>

### *Cornucopia*

A database of collection descriptions funded by MLA in England which utilises Web Services to enable concurrent searching across multiple targets.

<http://www.cornucopia.org.uk/search>

### *Natural History Museum*

The Natural History Museum's collections and research Data Locator uses ontologies to find information about organisms and material held on the museum's online databases. <http://internet.nhm.ac.uk/jdsml/locator/index.dsml>

### *OSS Watch*

A web-based clearing-house for up to date information, advice and guidance about free and open source software. It develops best-practice guidelines, investigative reports, and briefing materials for strategic IT decision-makers, software developers, and end-users. <http://www.oss-watch.ac.uk/>

### *The People's Network*

The remit of the People's Network was to provide all UK public libraries with a broadband connection. This has not been possible in some rural areas, so 10 rural public libraries are now using WiFi as a pilot. This makes it possible for people to use their own WiFi-enabled devices in the library so increasing the usefulness for small businesses etc. where security is an issue. (See Potts, David: *Libraries Go Wireless - extending broadband to rural communities*. 15 July 2004.

<http://www.peoplesnetwork.gov.uk/news/article.asp?id=333>)

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghiduri Calimera

## Digitizare

---

### DOMENIU

---

Problemele discutate în acest ghid includ:

[Planificarea](#) și [succesiunea de activități](#)

[Considerente financiare](#)

[Selectia](#)

[Hard and soft](#)

[Formate de fișier](#)

[Standarde](#)

[IPR](#)

[Designul și prezentarea](#)

[Stocare](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

Uniunea Europeană a declarat că „*Digitizarea este un prim pas esențial spre generarea conținutului digital care va sta la temelia Europei digitale. Ea este o activitate vitală pentru prezervarea patrimoniului cultural colectiv al Europei, oferind acces cetățeanului la acest patrimoniu, pentru a sprijini educația și turismul, ca și dezvoltarea industriilor de eConținut [eContent].*” UE s-a angajat la coordonarea programelor naționale de digitizare și a publicat Principiile de la Lund [1], care au condus la Planul de Acțiune de la Lund [2]

Proiectul Minerva [3] a fost inițiat în 2002 tocmai pentru a promova o metodologie comună pentru digitizarea materialului cultural și pentru a facilita adoptarea Planului de Acțiune de la Lund.

Beneficiile digitizării includ accesul mai facil și mai larg, protejarea originalelor, posibilitatea de a adăuga valoare imaginilor și colecțiilor și oportunități pentru generarea de venituri (vezi ghidul privind [Modele de afaceri](#)). De asemenea digitizarea poate să facă publicitate bunurilor culturale și să atragă un număr mai mare de vizitatori și utilizatori.

Digitizarea este procesul prin care se creează fișiere digitale prin convertirea materialelor analogice. Exemplarul digital rezultat — sau surogatul digital — este apoi categorisit drept material digital și devine obiectul aceluiași provocări importante privind prezervarea accesibilității lui care se aplică și materialelor „născute digital” (adică cel ce a fost creat digital din capul locului și nu are un echivalent analogic). Calitatea fișierului, formatul folosit pentru a-l stoca, descrierea sa, utilizarea dorită, prezervarea lui pe termen lung, metoda de livrare către utilizatorii finali și protecția contra încălcărilor drepturilor intelectuale sunt doar câteva dintre lucrurile de care

trebuie să se țină cont. Mai mult, pentru fiecare tip de material digitizat, trebuie să se ia în considerare și garanțiile că produsul digital poate fi folosit la potențialul său maxim, acum și în viitor.

Problemele de personal trebuie avute în vedere. Nu poate fi subestimată importanța competențelor profesionale curatoriale pe durata unui proiect de digitizare, pentru a avea siguranța că originalele nu sunt deteriorate. Un proiect de digitizare poate oferi o bună ocazie pentru a efectua toate lucrările de conservare necesare. S-ar putea să fie necesare materiale de protecție, precum mănuși și măști. Personalul trebuie instruit în privința aspectelor tehnice ale digitizării. Chiar dacă operațiunile propriu-zise sunt externalizate, personalul trebuie să înțeleagă procedurile. Personalul mai trebuie instruit și în ceea ce privește utilizarea produsului final și în acordarea de asistență utilizatorilor. El va avea nevoie de noi dexterități pentru a lucra în mediul digital, pe măsură ce tot mai multe solicitări vor fi primite pe cale electronică, iar noi generații de utilizatori — care n-au apucat să folosească serviciile tradiționale — vor solicita, la rândul lor, servicii. Competențele necesare vor fi de tip tehnic, de proiectare, de marketing și educaționale.

Proiectele de digitizare creează oportunități pentru parteneriate între instituțiile patrimoniului cultural și între acestea și organizațiile comerciale (vezi ghidul privind [Cooperare și parteneriate](#)). Acestea pot include reunirea colecțiilor — pentru a crea noi colecții virtuale — partajarea competențelor și/sau a echipamentului, precum și cooperarea cu dezvoltatorii de soft și cu furnizorii. Colaborarea cu organizațiile educaționale și/sau grupurile comunitare poate duce, de asemenea, la crearea de resurse „născute digital”.  
“born digital” resources.

---

## GOOD PRACTICE GUIDELINES

[Înapoi la domeniu](#)

Proiectul Minerva a produs un Manual de bună practică [4] și un ghid tehnic [5], care formează un set de recomandări practice pentru un proiect de digitizare.

Digitizarea este procesul prin care se creează fișiere digitale prin convertirea materialelor analogice. Exemplarul digital rezultat — sau surrogatul digital — este apoi categorisit drept material digital și devine obiectul aceluiași provocări importante privind prezervarea accesibilității la el care se aplică și materialelor „născute digital”.

### Planificarea și succesiunea de activități

[Înapoi la domeniu](#)

Este important ca procesul să fie planificat cu grijă (vezi ghidurile privind [Planificarea strategică](#) și cel privind [Modele de afaceri](#)). Planul ar trebui să includă:

- rațiunea/rațiunile pentru digitizare, e.g. facilitarea accesului la bunuri prea puțin folosite, protejarea originalelor fragile de manipulări repetate, crearea unei colecții virtuale, țintirea unui anumit grup de utilizatori, contribuirea la o rețea națională, regională sau internațională;
- ce este de digitizat. Selecția poate fi determinată în mare măsură de rațiunea/rațiunile pentru digitizare și de obținerea permisiunii de digitizare din partea deținătorilor de drepturi (vezi mai jos [selecția](#) )

- cine va efectua lucrările. Acesta poate fi personalul propriu, personal de specialitate angajat pe bază de contract temporar, personalul unei organizații partenere sau un contractor comercial. Personalul implicat poate avea nevoie de material de protecție precum mănuși, măști etc. Dar personalul curatorial familiar cu materialul trebuie utilizat la deplasarea și manipularea originalelor, mai ales pentru exemplarele fragile. (Acesta poate fi o oportunitate de a efectua tot felul de operații de conservare.);
- unde se vor efectua lucrările. În cele mai multe cazuri ar fi preferabil ca operațiunile să se efectueze pe loc, pentru a se evita riscuri de pierdere sau de deteriorare a originalelor, pentru a scuti costuri de transport etc. Ideal ar fi să se aloce un spațiu dedicat, ținând cont de condițiile de iluminare, de temperatură, de umiditate etc., mai ales când este vorba de digitizarea unor originale fragile;
- când se vor efectua lucrările. Trebuie să se țină cont de perioadele încărcate cunoscute, de sărbători, de expoziții speciale și alte evenimente sau proiecte. Ar fi bine de elaborat un calendar, cu repere bine indicate;
- cum se vor efectua lucrările. Această parte a planului ar trebui să includă detalii privind succesiunea de activități, deoarece este esențial să se țină evidența materialului digitizat și a progresului lucrării. Ar fi util un sistem de înregistrare, semnare și datare a tuturor mișcărilor. Fișierele trebuie să fie denumite încă din timpul procesului de digitizare;
- strategie de preservare. Aceasta trebuie să fie aplicată încă din faza de planificare, pentru a se asigura sustenabilitatea și ușurința de utilizare pe termen lung a colecției. Preservarea va depinde de documentarea tuturor procedurilor tehnice care au dus la crearea obiectului digital, și multă informație vitală poate fi consemnată doar la momentul creării (vezi ghidul privind [Prezervarea digitală](#));
- alte considerente din faza de planificare includ chestiuni legale precum proprietatea intelectuală [IPR], alegerea formatelor digitale, hardul, softul, metodele de livrare sau formatele de ieșire și, desigur, costurile.

### Considerente financiare

[Înapoi la domeniu](#)

Digitizarea poate fi costisitoare, iar instituțiile locale s-ar putea să fie nevoite să caute căi de a-și suplimenta sursele prin, de pildă:

- lobby și „propagandă” la nivele locale și naționale;
- influențarea opiniei publice și formarea de grupuri de prieteni;
- aplicarea pentru granturi privind proiecte de digitizare bine definite. În ultimii ani s-a remarcat o sporire a „culturii de licitare” în muzee, biblioteci și arhive, în multe țări. Guverne, UE, fundații și alte organisme au decis să canalizeze fonduri prin licitații competitive sau prin selecție de proiecte. Asociațiile profesionale naționale ar trebui să poată conștientiza în privința surselor de finanțare. Situl web Europa conține un ghid al oportunităților de finanțare din UE [[6](#)];
- parteneriate cu alte instituții, pentru a externaliza lucrările necesare (vezi ghidul privind [Cooperare și parteneriate](#));
- anume forme de a produce venituri. În unele țări s-ar putea să existe restricții statutare în privința posibilităților de a face venituri sau de a extinde serviciile, inclusiv de a oferi servicii cu valoare adăugată (vezi și ghidul privind [Modele de afaceri](#))

Volumul și tipul materialului de digitizat pot fi dependente de fondurile disponibile, prin urmare s-ar putea să fie nevoie de decizii ce este prioritar. Aceasta se poate baza pe țelurile proiectului (prezervare sau facilitarea accesului), raritatea sau valoarea originalelor, condiția originalelor, utilizarea potențială etc.

Operații relativ ieftine pot fi adecvate unor scopuri. De pildă, camere digitale, scanere etc. destinate pieței de larg consum pot produce rezultate de calitate suficientă pentru proiecte comunitare mici.

## Selecția

[Înapoi la domeniu](#)

Criteriile de selecție vor fi — cum se arăta mai sus — determinate în mare măsură de țelurile proiectului, dar pot include și:

- chestiuni legale, precum posibilitatea de a se obține permisiunea de copiere, dacă aceasta e necesară;
- (vezi selecția despre [IPR](#) și ghidul despre [Probleme legale și de drepturi](#));
- audiența urmărită;
  - importanța materialelor în patrimoniul cultural al comunității, regiunii, țării, Europei, lumii;
  - raritatea materialelor;
  - starea materialelor și necesitatea de protejare a originalelor, prin oferta de versiuni digitale ca alternativă;
  - legătura cu alte proiecte;
  - chestiuni financiare, precum a) necesitatea de a produce venituri prin taxarea folosirii sau prin vânzarea de CD-ROM-uri, b) raportul valoare obținută/cost, c) costuri.

## Hard și soft

[Înapoi la domeniu](#)

Acestea ar trebui alese din faza de planificare, ținând cont de robustețe, costuri, ușurința utilizării, necesitățile de instruire a personalului, costurile întreținerii, spațiul disponibil, posibilitățile de închiriere etc. Echipamentul ar trebui să permită ca înregistrarea și stocarea să poată fi realizate la rezoluția maximă, deoarece o imagine de o rezoluție mai mică sau un fișier mai puțin voluminos pot fi obținute dintr-o imagine de mai bună calitate, de mai mare rezoluție, dar niciodată invers. Implicațiile mediului de stocare trebuie să fie luate în considerare, deoarece imaginile de rezoluție mai mare produc fișiere mai mari și cer mai mult spațiu de stocare.

Echipamentul trebuie să fie adecvat materialului ce urmează a fi digitizat. Următoarele aspecte trebuie luate în considerare:

### Scanere

- scanerele flatbed (obișnuite) ar trebui utilizate doar pentru tipărituri nelegate sau documente;
- exemplarele legate necesită un 'book cradle' (dispozitiv ce permite expunerea cărții la scanare, deschisă la mai puțin de 180°, n.t.) sau o cameră digitală;
- ideal, scannerul trebuie să fie cel puțin la fel de mare precum cel mai mare material de scanat, pentru a evita îndoiturile și „mozaicarea”.

## Scanere 3D

- acestea trebuie utilizate pentru obiecte muzeale sau pentru monumente.

## Camere digitale

- camerele pot fi utilizate pentru obiecte muzeale sau pentru cărți legate etc.
- camerele pot fi utilizate pentru a immortaliza evenimente, clădiri, situri și peisaje;
- pentru a se obține o imagine de bună calitate, numărul pixelilor, adâncimea [bit-depth] și calitatea obiectivului optic sunt importante;
- ar fi util un stativ pentru materialul ce urmează a fi fotografiat;
- s-ar putea să fie necesar un trepied pentru cameră;
- în cele mai multe cazuri e necesară o iluminare suplimentară;
- s-ar putea să fie necesare filtre, pentru a reduce distorsiunea culorii.

## Camere video

- pentru captarea de output digital de pe film tradițional sau de pe casete video, va fi necesar echipament special;
- echipamente de înregistrare video sunt folosite pentru a capta imagini în mișcare, așadar sunt necesare pentru proiectele de creare de conținut care produc material „născut digital”;
- este, de asemenea, o unealtă puternică pentru prezentarea unei vederi continue a tuturor părților unui obiect sau pentru prezentarea unui spațiu tridimensional;
- disponibilitatea echipamentului video digital relativ ieftin face ca acest gen de prezentări să fie accesibile și instituțiilor mai mici, mai ales muzee și galerii care nu-și pot permite echipament cu care să creeze conținut veritabil de realitate virtuală.

## Echipament de înregistrare audio

- asemenea echipament este necesar pentru a produce material digital plecând de la suport analogic;
- el este folosit pentru a capta sunet (vorbitură, muzică etc.) și deci este necesar pentru proiecte de creare de conținut ce produc material „născut digital”.
- 

## Soft

[Înapoi la domeniu](#)

Pentru procesarea materialului digital poate fi necesar soft specific, e.g. pentru corectarea culorii unor imagini digitale, pentru a decupa margini sau pentru a comprima fișiere pentru a fi expuse pe web. Asemenea soft trebuie să poată:

- să deschidă fișiere foarte mari;
- să modifice rezoluția și adâncimea de culoare;
- să salveze versiuni diferite ale fișierului, de diferite dimensiuni;
- să decupeze o parte a unei imagini și salvarea ei ca alt fișier;
- să exporte imagini în diferite formate.



La selectarea unui soft adecvat, trebuie să se țină seama de materialul ce urmează a fi digitizat, de pildă dacă documentul conține text, s-ar putea să fie nevoie de un soft de OCR (recunoaștere optică a caracterelor [Optical Character Recognition]).

Situl TASI (Technical Advisory Service for Images) conține recomandări pentru toate aspectele digitizării, inclusiv hard și soft [7]

## Formate de fișier

[Înapoi la domeniu](#)

Imaginea sau rezultatul produs prin digitizare va fi păstrat într-un fișier de un anumit format. Este recomandabil să se păstreze exemplare-master și să se distribuie copii în formate diferite.

Este preferabil să se utilizeze formate standard deschise atunci când se creează resurse digitizate, pentru a se asigura că resursele sunt reutilizabile, adică sunt modificabile și livrabile de o varietate mai mare de softuri. Aceasta va spori interoperabilitatea și, prin urmare, accesibilitatea, va reduce dependența de un furnizor și va proteja mai bine contra uzurii morale. Exemplarele-master ar trebui să fie într-un format adecvat pentru imagini de mare calitate, e.g. TIFF (Tagged Image File Format) pentru imagini fotografice.

Pentru a livra resurse este preferabil să se folosească mai multe formate, pentru diferite dimensiuni și rezoluții, fără a se uita că utilizatorii vor avea diferite tipuri de hard și soft și diferite lățimi de bandă (i.e. debit al canalului). Exemplarele de livrat vor fi de regulă fișiere mai mici, adecvate transmisiei pe Internet, e.g. JPEG, PNG (Portable Network Graphics), GIF pentru imagini statice. Pentru mai multe detalii, vezi [Standarde](#)", mai jos.

## Standarde

[Înapoi la domeniu](#)

Standardele sunt foarte importante, deoarece nefolosirea formatelor și suporturilor standard:

- poate fi un obstacol major pentru schimbul internațional de fișiere de imagini și pentru crearea de resurse în rețea;
- poate duce la uzură morală (conformarea cu un standard este un indicator rezonabil pentru suportarea în viitor a formatului sau a mediului de stocare).

Există standarde diferite pentru diferitele tipuri de formate digitale și pentru captare, stocare și livrare.

- **Captare și stocare de text** — există standarde pentru:
  - codarea caracterelor (vezi tutorialul lui Jukka Korpela: [8]);
  - formate de document (vezi ghidul AHDS [Guide to good practice: creating and documenting electronic texts](#) [9])
- **Transmitere de text** — Din nou, pentru îndrumare în chestiunea codării caracterelor, vezi articolul lui Jukka Korpela [8]. Pentru formate de documente, ultimele versiuni de XHTML sau HTML sunt recomandabile, deși formate proprietar precum PDF (Portable Document Format), RTF (Rich Text Format) sau Microsoft Word pot fi adecvate ca alternative. Vezi:
  - [HTML 4.01](#) (HiperText Markup Language) [10]
  - [XHTML 1.0](#) (Extensible HiperText Markup Language) [11];
  - Portable Document Format ([PDF](#)) [12].

- **Captare și stocare de imagini statice** — Imaginile statice sunt raster (pentru fotografii), vectoriale (pentru obiecte geometrice sau forme) sau grafice non-vectoriale (pentru desene liniare). Pentru recomandări, vezi TASI: Advice: Creating digital images [TASI: Recomandare: Crearea imaginilor digitale] [13].
    - În cazul creării de imagini raster, rezoluția spațială (pixeli per inci) și rezoluția de culoare (adâncimea de biți) trebuie luate în considerare, iar valorile cele mai mari pe care ni le putem permite sunt preferabile. [TIFF](#) (Tagged Image File Format) [14] este formatul cel mai uzitat.
    - Pentru imagini vectoriale, ar trebui utilizat un format deschis, precum [SVG](#) (Scalable Vector Graphics) [15] Formatul proprietar [Macromedia Flash](#) [16] poate fi adecvat în anumite cazuri.
    - Cel mai uzitat format pentru imagini grafice non-vectoriale este [PNG](#) (Portable Network Graphics) [17]
  - **Transmitere de imagini statice**
    - Imaginile fotografice transmise via Internet trebuie să fie în formatul [JPEG](#) (Joint Photographic Expert Group [18] sau în formatul [JPEG/SPIFF](#) (JPEG Still Picture Interchange File Format) [19]. Mai multă informație despre JPEG la [20], iar despre JPEG 2000 la [21], dar există și un standard ISO [22].
    - Imaginile vectoriale ar trebui transmise utilizând:
      - formatul [GIF](#) (Graphic Interchange Format) [23];
      - formatul [PNG](#) (Portable Network Graphics) [24];
      - sau formatul [SVG](#) (Scalable Vector Graphics) [25].
  - **Captare și stocare de imagini video** — Secvențele video ar trebui stocate folosind formatul brut necomprimat [AVI](#) (Audio Video Interleave) [26], dar poate fi folosit și un format [MPEG](#) (Moving Pictures Expert Group) [27] sau chiar formatele Microsoft WMF (Windows Media Format), Microsoft ASF (Advances Systems Format) sau Apple Quicktime (detalii sunt disponibile pe paginile web proprietare [28]). standarde sunt disponibile pe situl MPEG [29].
  - **Transmitere de video** — Nu trebuie uitat că accesul la video este afectat de lărgimea de bandă, așadar este recomandabil să se ofere mai multe formate sau calități de streaming.
    - Video pentru downloadat ar trebui să fie în formatele [MPEG-1](#) [30] sau Microsoft WMF (Windows Media Video), AVI (Audio Video Interleave) sau Apple Quicktime (detalii disponibile pe paginile web proprietare [28]).
    - Video pentru streaming ar trebui să fie în formatele Microsoft ASF (Advanced Streaming Format), WMF sau Apple Quicktime (detalii disponibile pe paginile web proprietare [28]).
  - **Captare și stocare de audio** — Audio poate fi stocat fie în :
    - formate necomprimate precum Microsoft WAV (wave) sau Apple AIFF (Audio Image File Format) (detalii disponibile pe paginile web proprietare [28]);
    - sau în formate comprimate precum [MP3](#) [31], Microsoft WMA (Windows Media Audio[28], [Real Audio](#) [32] sau [Sun AU](#) [33].
- ([AES](#)) [34] (Audio Engineering Society) și ([IASA](#)) [35] (International Association of Sound and Audiovisual Archives) fac recomandări de care ar trebui să se țină seama.
- **Transmitere de audio** — Ca și în cazul video-ului, accesul este afectat de lărgimea de bandă, așadar ar trebui oferită o varietate de fișiere și stream-uri de calitate diferite. Recomandările de la AES [34] și IASA [35] ar trebui luate în considerare.

- **Captare și stocare de 3D** — Digitizarea de materiale tridimensionale este foarte importantă pentru muzee. Video-ul digital este o alternativă ieftină la crearea de modele 3D, dar, desigur, mai limitată în privința posibilităților de interactivitate. Pentru o discuție asupra tehnologiilor 3D vezi situl web al lui [Web 3D Consortium \[36\]](#) sau [3dsite](#), inc [37].
- **Transmitere de 3D** — Principalele standarde folosite pentru tururi virtuale și pentru modele 3D sunt [VRML](#) (Virtual Reality Markup Language) și X3D [38]. O alternativă este formatul shockwave 3D [39]. El permite vizualizare conținutului de către oricine care posedă ultima versiune a plug-in-ului vizualizator shockwave, dar, pentru moment, nu are capacitățile lui VRML.

**Proprietate intelectuală** - IPR (Intellectual Property Rights) (vezi și [Probleme legale și de drepturi](#)). Importanța aceste probleme nu poate fi exagerată, deoarece, dacă dreptul de a copia nu poate fi obținut, digitizarea materialului nu poate fi făcută. [Înapoi la domeniu](#)

Există două aspecte aici:

- Determinarea deținătorului drepturilor intelectuale. Deține instituția dreptul de a face copii digitale ? Este obligatoriu să se asigure drepturile asupra materialului, mai ales dacă se intenționează publicare sa pe web, iar obținerea acestora poate fi — potențial — un lung și costisitor proces. El este un factor în procesul de selecție și trebuie să fie luat în considerare încă din fazele de planificare.
- Asigurarea copyright-ului. Ce drepturi asupra imaginilor digitale intenționează instituția să impună ? Toate imaginile vor fi accesibile gratuit sau vor fi expuse pe web doar imagini-timbru și se va taxa accesul la imaginile de calitate ? Aceste decizii trebuie luate în considerare în faza de planificare a proiectului. Generarea de venit poate fi un factor interesant pentru decidenți și finanțatori. Drepturile asupra materialului expus pe web pot fi protejate prin mijloace tehnice, precum:
  - filigrane vizibile;
  - filigrane digitale invizibile [40];
  - criptarea imaginilor;
  - publicarea doar a imaginilor de rezoluție joasă;
  - publicarea doar de fragmente ale imaginilor;
  - acces la imagini doar pentru utilizatorii înregistrați.

Toate aceste metode au pro-uri și contra-uri ce trebuie luate în considerare în relație cu obiectivele proiectului și ale instituției.

Situl Universității Statului New York [University of New York, Buffalo](#), la Buffalo, conține referințe la multe pagini folosite [41], iar pentru recomandări vezi pagina de copyright a [TASI \(Technical Advisory Service for Images\) copyright page \[42\]](#).

Pe de altă parte, unele organizații doresc să încurajeze reutilizarea conținutului lor, în particular în contextul promovării predării și învățării. Acest obiectiv poate fi obținut prin utilizarea unei licențe [Creative Commons \[43\]](#) (vezi ghidul privind [Probleme legale și de drepturi](#)). Licența Creative Commons stipulează explicit căile prin care materiale digitale pot fi reutilizate, iar tabela din Anexă [Appendix](#) demonstrează cum poate fi aceasta aplicată în conjuncție cu publicarea pe Internet a imaginilor de joasă rezoluție.

**Designul și prezentarea** (vezi și ghidul privind [Interactivitate](#) și [Servicii multimedia](#)).

[Înapoi la domeniu](#)

Multe proiecte de digitizare din zona culturală vor duce la crearea de situri web [44], deși unele vor produce materiale doar pentru utilizare internă.

Exemple de utilizare internă includ:

- expuneri interactive în muzee;
- expunere digitală a documentelor și cărților fragile din arhive și biblioteci;
- expunere digitală de obiecte de muzeu, fie pentru a proteja de expunere la lumină originale fragile, fie pentru a prezenta obiectul din unghiuri multiple;
- cataloage, indexuri și ghiduri pentru uzul vizitatorilor unei instituții, inclusiv ghiduri audio;
- digitizare cu scopul îmbunătățirii accesibilității pentru persoane cu dizabilități (vezi ghidul privind [Accesibilitate pentru persoane cu dizabilități](#)).

Pentru publicarea pe web, aspectele următoare trebuie avute în vedere:

- ușurința navigării, e.g. link-uri la pagina natală [home page], harta sitului sau tabla de materii disponibilă pe fiecare pagină;
- accesibilitate pentru persoanele cu dizabilități (vezi ghidul privind [Accesibilitate pentru persoane cu dizabilități](#));
- utilizare atentă a animațiilor, a paginilor pop-up, a flash-urilor etc., cu posibilitatea ca utilizatorul să se dispenseze de acestea;
- acces multilingv (vezi ghidul privind [Multilingvism](#)).

Pregătirea pentru publicarea pe Internet implică procesarea fișierelor-master pentru a se respecta cerințele operaționale ale Internetului, ceea ce, de regulă, înseamnă reducerea dimensiunii fișierului (împreună cu calitatea), pentru a scurta durata de download. În cazul expunerii imaginilor mari, ar trebui ca accesul să se facă prin intermediul unui link însoțit de un avertisment cum că durata download-ului poate fi semnificativă.

Softuri pentru procesarea de imagini, de audio și de video sunt larg răspândite, pot fi închiriate sau cumpărate odată cu hardul. Vizualizatoare pentru 3D și pentru materiale de realitate virtuală nu sunt chiar așa de larg răspândite, deși PC-urile orientate spre jocuri — dotate adesea cu acceleratoare și memorii grafice extinse — pot îmbunătăți situația.

Alte modalități de livrare includ CD-uri și DVD-uri.

**Stocare** (vezi și ghidul privind [Prezervare digitală](#))

[Înapoi la domeniu](#)

CD-urile și DVD-urile pot fi utilizate pentru a se stoca colecții digitale. Materialele digitale vor fi stocate pe servere, iar acestea trebuie să aibă copii de siguranță. La modul ideal, aceste copii ar trebui să stea pe cel puțin două tipuri de suport diferite, ținute în locuri diferite. CD-ROM-urile au fost până recent suportul uzual pentru copiile de siguranță, dar acum tind să fie înlocuite de DVD-uri, care pot stoca fișiere mai mari. Benzi liniare digitale (DLT) sunt încă în uz, deci cele două tipuri ar putea fi DLT și DVD. Totuși, se observă o tendință în creștere de a se stoca date pe hard-

discuri mobile, care să fie transferate pe servere noi, în timp. Se reduce astfel riscul uzurii morale a suporturilor.

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

Digitizarea permite muzeelor, bibliotecilor și arhivelor să atragă noi utilizatori și să-și servească utilizatorii tradiționali în maniere noi. Digitizarea poate transforma modul în care sunt folosite colecțiile și modul în care sunt organizate instituțiile înșile. Tehnologiile digitale oferă noi modalități de îndeplinire a misiunilor de bază, precum educația, cercetarea și satisfacțiile culturale. Muzeele, bibliotecile și arhivele ar trebui să ia în considerare crearea de noi modele operaționale, pentru a-și asigura sustenabilitatea, fără să-și compromită misiunile de bază și obiectivele (vezi și ghidul privind [Modele de afaceri](#)).

În viitor, e de așteptat o largă adoptare a standardelor tehnice, ceea ce va duce la interoperabilitate între colecții.

Elaboratorii de politici trebuie să lucreze pentru reconciliere în materie de drepturi intelectuale, pentru a facilita un acces cât mai comod la resursele digitale.

Este de presupus că suporturile curente pentru material digital se vor uza moral în următorii circa 5 ani, așadar, instituțiile trebuie să aibă politici riguroase de siguranță și de migrare.

Trendul ascendent de a stoca date „pe Internet”, pe servere mari și pe hard-discuri mobile facilitează migrarea datelor de pe un suport pe altul. Din moment ce serverele au copii de siguranță și datele de pe ele sunt migrate — în timp — pe servere noi, dependența de suporturi amovibile pe post de suporturi de siguranță va scădea. Pe termen mai lung, se speră că vor fi dezvoltate suporturi mai adecvate pentru o păstrare pe termen mai lung a colecțiilor digitale.

Colaborarea între instituții poate să ducă la dezvoltarea de depozite comunitare și, în conexiune cu aceasta, la colaborare în prezervarea obiectelor digitale [45].

Tot mai mult material va fi creat în forme digitale. Instituțiile vor trebui să pună în aplicare politici prin care să se asigure că materialele „născute digital” să fie prezervate și făcute accesibile (vezi ghidurile privind [Descrierea resurselor](#) and [Prezervare digitală](#)).

În viitor, noi metode de căutare ar trebui să permită utilizatorului să caute oricare obiect digital sau imagine digitală, să le vizualizeze și să le downloadeze, fără a fi nevoie să știe unde este păstrat originalul și nici să facă ajustări la computerul său. (Vezi ghidul privind [Descoperirea și regăsirea](#)).

Pentru o viziune a viitorului vezi „raportul Digidult” [The Digidult Report](#) [46].

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

---

[1] Principiile de la Lund

[http://www.cordis.lu/ist/directorate\\_e/digicult/lund\\_principles.htm](http://www.cordis.lu/ist/directorate_e/digicult/lund_principles.htm)

[2] Planul de Acțiune de la Lund

[http://www.cordis.lu/ist/directorate\\_e/digicult/lund\\_ap\\_browse.htm](http://www.cordis.lu/ist/directorate_e/digicult/lund_ap_browse.htm)

[3] Proiectul Minerva <http://www.minervaeurope.org/>

[4] Manualul de bune practici [Good Practices Handbook], editat de către Grupul de lucru Minerva 6. Versiunea 1.3.3, martie 2004.

[http://www.minervaeurope.org/structure/workinggroups/goodpract/document/goodpractices1\\_3.htm](http://www.minervaeurope.org/structure/workinggroups/goodpract/document/goodpractices1_3.htm)

[5] Ghidul tehnic Minerva pentru programele de creare a conținutului digital [Minerva Technical Guidelines for Digital Cultural Content Creation Programmes]. Versiunea 1.0.8, aprilie 2004

<http://www.minervaeurope.org/publications/technicalguidelines.htm>

[6] Europa: Granturi și împrumuturi [Grants and loans] <http://europa.eu.int/grants/>

[7] TASI (Technical Advisory Service for Images): Captarea imaginilor: hard și soft [Image Capture: Hardware and Software]

<http://www.tasi.ac.uk/advice/creating/hwandsw.html>

[8] Jukka Korpela: Un tutorial privind problemele codurilor de caractere [*A tutorial on character code issues*]. <http://www.cs.tut.fi/~jkorpela/chars.html>

[9] Ghidul AHDS de bună practică: crearea și documentarea textelor electronice [*AHDS Guide to good practice: creating and documenting electronic texts*].

<http://ota.ahds.ac.uk/documents/creating/>

[10] HTML 4.01 HyperText Markup Language <http://www.w3.org/TR/html401>

[11] XHTML 1.0 Extensible HyperText Markup Language

<http://www.w3.org/TR/xhtml1/>

[12] Portable Document Format (PDF)

<http://www.adobe.com/products/acrobat/adobepdf.html>

[13] Sfatul TASI: crearea imaginilor digitale [TASI: Advice: Creating digital images]

<http://www.tasi.ac.uk/advice/creating/creating.html>

[14] TIFF (Tagged Image File Format) <http://www.itu.int/itudoc/itu-t/com16/tiff-fx/docs/tiff6.pdf>

[15] SVG (Scalable Vector Graphics) <http://www.w3.org/TR/SVG>

[16] Macromedia Flash <http://www.macromedia.com>

[17] PNG (Portable Network Graphics) <http://www.w3.org/TR/PNG/>

- [18] JPEG (Joint Photographic Expert Group) format  
<http://www.w3.org/Graphics/JPEG>
- [19] JPEG/SPIFF (JPEG Still Picture Interchange File Format)  
<http://www.jpeg.org/public/spiff.pdf>
- [20] Mai multe informații despre JPEG sunt disponibile la <http://www.jpeg.org> sau <http://www.faqs.org/faqs/jpeg-faq/>
- [21] Standardul JPEG 2000 poate fi găsit la  
<http://www.jpeg.org/jpeg2000/index.html>
- [22] [ISO/IEC 15444](#)
- [23] GIF (Graphics Interchange Format)  
<http://astronomy.swin.edu.au/~pbourke/dataformats/gif/>
- [24] PNG (Portable Network Graphics) format <http://www.w3.org/TR/REC-png-multi.html>
- [25] SVG (Scalable Vector Graphics) format (în mai 2004 specificarea — încă în stadiu de propunere — la <http://www.w3.org/TR/SVG12/> )
- [26] AVI (Audio Video Interleave) format  
<http://support.microsoft.com/default.aspx?id=kb;en-us;Q316992>
- [27] MPEG (Moving Pictures Expert Group) format  
<http://www.chiariglione.org/mpeg/>
- [28] Microsoft <http://www.microsoft.com/> ; Apple <http://www.apple.com/>
- [29] Standardele MPEG la <http://www.chiariglione.org/mpeg/standards.htm>
- [30] Formatul MPEG-1 la <http://www.chiariglione.org/mpeg/standards/mpeg-1/mpeg-1.htm>
- [31] MP3 format <http://www.mp3-tech.org>
- [32] Real Audio <http://www.real.com>
- [33] Sun AU <http://www.sun.com/>
- [34] Audio Engineering Society (AES) <http://www.aes.org/>
- [35] International Association of Sound and Audiovisual Archives (IASA)  
<http://www.iasa-web.org/>
- [36] Web 3D Consortium <http://www.web3d.org>



[37] 3dsite, inc <http://www.3dsite.com>

[38] VRML (Virtual Reality Markup Language) and X3D <http://www.web3d.org>

[39] shockwave 3D <http://www.macromedia.com>

[40] Pentru o trecere în revistă a filigranatului, vezi <http://www.webreference.com/content/watermarks/>

[41] Situl web al lui University of New York, Buffalo, <http://ublib.buffalo.edu/libraries/units/cts/preservation/digires.html>

[42] Pagina de copyright a TASI (Technical Advisory Service for Images) <http://www.tasi.ac.uk/advice/managing/copyright.html>

[43] Creative Commons <http://www.creativecommons.org>

[44] Există literalmente mii de situri web care se ocupă de proiectarea și realizarea de situri web, incluzând:

<http://www.essdack.org/webdesign/>

<http://www.htmlgoodies.com>

<http://www.iasl-slo.org/creatingweb.html>

[45] Vezi situl web al Digital Preservation Coalition la <http://www.dpconline.org/text/index.html>.

[46] *The Dicult Report: Technical Landscapes for tomorrow's cultural economy: unlocking the value of cultural heritage*. European Commission, 2002. Full report ISBN 92-828-5189-3. Executive summary ISBN 92-828-6265-8.

<http://www.dicult.info/pages/report.php>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

### Internațional

*Google digitisation project – Proiectul Google de digitizare*

The collections of five of the world's important academic institutions are to be digitised by Google. Scanned pages from books in the public domain will then be made available for search and reading online. The libraries that have teamed up with Google are Oxford University Library, the libraries at Michigan, Harvard, and Stanford universities in the U.S.A., and the New York Public Library.

<http://business.timesonline.co.uk/article/0,,9075-1403143,00.html>

### Armenia

*Digital Library of Classical Armenian Literature from the Vth to the XVIIIth Centuries*

This project digitises various types of Armenian literature: legal, economic, geographical, historical, philosophical, theological, medical etc., and is working on a

database of museum objects to create a virtual version of the museum with its three-dimensional classification. <http://www.digilib.am>

## **Bulgaria**

### *Old Varna Project*

Aims to preserve Varna history in photos and text for future generations, and popularise it among Varna citizens. Exhibition pieces and photos are collected, restored by special technology, and saved on "talking" CDs and on the web. CDs are available in English. Website is in Bulgarian only. <http://www.libvar.bg/old-varna/>

### *Euxinograd Palace Project*

Photos of the palace, the park and archived documents are being collected, digitised and systematically arranged in six main topics. 3-D simulations of the Palace halls or a simulated trip in the park are planned at the next stage of the project. Available only in Bulgarian on CD-ROM. Web version planned.

## **Croatia**

### *Digital collection "Silvije Strahimir Kranjcevic"*

Collection of digitised materials (full text poetry collection, manuscripts, family history, family archive, correspondence, photographs) referring to this famous Croatian 19th century poet. Includes a detailed inventory and database of all items to facilitate further research. Available online and on CD-ROM.

<http://www.sskranjcevic.hr>

## **Czech Republic**

### *Archbishop chateau and gardens in Kroměříž*

Example of book digitisation in a local institution <http://digi.azz.cz>

Also digitised coin collection <http://coins.azz.cz>

### *Database of seals in Czech archives*

Project of the Archives Direction Division of the Ministry of Interior of the Czech Republic and AiP Beroun s.r.o. <http://database.aipberoun.cz/pecete>

### *Digitisation of regional documents (DRD)*

The aim is to digitise regional sources from archives such as newspapers and periodicals, club and parish chronicles, family and personal chronicles, plus significant documents from the District Archive and other collections.

<http://www.soka-cr.cz>; <http://www.knihovna-cr.cz>

### *Memoria Project*

Provides access to the full set of digitised documents and the detailed descriptions of historical documents, and also to bibliographical data from a range of sources in the Memoria database. The project accepts data of all kinds. <http://www.memoria.cz>

## **France**

### *Valenciennes library*

Provides access to digitised microfilm of old manuscripts.

<http://www.ville-valenciennes.fr/bib/fondsvirtuels/microfilms/accueil.asp>

## **Iceland**

### *Maps of Iceland on the Internet*

All antique maps of Iceland (older than 1900) that are in the collection of the National and University Library of Iceland and the Central Bank of Iceland have been converted to a digital format and are accessible on the Internet.

<http://www.bok.hi.is/kort>

## **Ireland**

### *Ask About Ireland*

This is the pilot portal site for access to local cultural content in libraries, museums and archives in Ireland. Several pilot digitisation projects are available from here, including the Waterford Museum of Treasures (3D objects), the Cork Archives Institute, the Waterford City Library (Optical Character Recognition) and Mayo County Library (audio and video material).

<http://www.askaboutireland.com/bestpractice.html>

## **Luxembourg**

### *Bibliothèque nationale de Luxembourg*

The national library is carrying out a major digitisation project. <http://www.bnl.lu/>

## **Poland**

### *Cieszyńska Biblioteka Wirtualna (CBW) / Cieszyn Virtual Library (CVL)*

Internet access to digitised library materials connected to Śląsk Cieszyński (multicultural region on the border between Poland and the Czech Republic).

<http://www.ata.com.pl/kcc/biblioteka/>

### *Treasures of Polish Archives*

Digital pictures supplemented with archival description, note on context and bibliographical notes. Documents are scanned or a photo made by digital camera (resolution up to 600 dpi), saved in "tiff" format and presented on the Internet in "jpg" format. <http://www.poland.pl/articles/?c=421>

## **Romania**

### *Digitization of Dobrudjean old press (DPDV) - Project of "Ioan N. Roman" Constanta County Library*

Digitisation of Dobrudjean old press (1889-1940) which was on microfilm and in printed format. <http://www.biblioteca.ct.ro>

### *Monuments From the Open-Air Museums In Romania*

Electronic forms of monuments of folk architecture preserved in Romanian museums or "in situ". <http://www.cimec.ro/aer/aeretn.htm>

## Russia

### *Pushkin Museum collections*

Various collections at the Pushkin Museum and other places digitised using the highly precise EPOS system and "flying lens" scanning technology which does not damage originals. <http://www.eposgroup.ru>

### *Memory of Karelia*

The National Library of the Republic of Karelia has developed and implemented this project as part of the Federal program "*Memory of Russia*". The goal is to conserve rare and unique book stocks covering local studies while at the same time providing wide access to them through the Internet. Digitisation will also enable additional possibilities of work with rare publications (context search, document spelling-based description search, import of texts in different formats, etc.).

<http://library.karelia.ru/rus/prog/pamyat2002.shtml>

## Serbia and Montenegro

### *Digitization of handwritten and early printed fragments from the Library of the Franciscan monastery of Santa Clara at Kotor;*

### *CD-ROM "Archives, libraries and monuments of Kotor"*

These projects of the Centre for the Preservation and Presentation of Kotor's Documentary Heritage "Notar" are related to the preservation, appraisal, description and presentation of historic collections.

<http://www.cdknotar.cg.yu>; <http://www.matf.bg.ac.yu/iak>

### *National Center for Digitization (NCD)*

This is a consortium consisting of leading cultural and research institutions involved in digitisation, including the Mathematical Institute SANU and the Mathematical Faculty Belgrade (which provide technical support), the National Library of Serbia, the National Museum Belgrade, the Archaeological Institute Belgrade, the Archive of Republic Serbia, the Serbian Institute for Monument Protection, and the Yugoslav Film Archive. Collaboration with other cultural and research institutions from Serbia and Montenegro, as well as with the similar projects from abroad, is being set up. Several projects are in progress. <http://www.ncd.matf.bg.ac.yu>

## Slovakia

### *CEMUZ - Central Register of Museum Objects in Slovakia*

In 2002 the Slovak National Museum set up the CEMUZ Project to digitise museum objects (estimated total 8 million), and build a database to be used as a part of the Register of Culture and to form part of joint portal and of the state information system. <http://www.cemuz.sk>

## Spain

### *Archivo De La Ciudad*

Online access to digital images of the Arganda Archives collection, mainly for educational purposes. The website of this local archive is one of the best examples of the use of the new technologies in Spain. <http://www.ayto-arganda.es/archivo>

#### *Digitisation of Historic Newspapers in Spanish Public Libraries*

The digitisation is being done using up-to-the-minute technology. The resulting database will include bibliographical descriptions of the original items (according to Dublin Core Metadata Initiative) and metadata of file structures (according to Metadata Encoding & Transmission Standard). <http://www.digibis.com/prensahis>

#### *Documentos Virtuales del Archivo Histórico de Sueca.*

All documents from 1264 to 1954 are being digitised and will be accessible on the Web. <http://sapiens.ya.com/webarchivo/>

#### *Patrimonio.es (2004-2008)*

Digitisation Programme of the Spanish Cultural, Scientific and Natural Heritage whose aim is preservation, cataloguing and dissemination. It includes a list of several initiatives for digitisation in the cultural heritage sector. <http://patrimonio.red.es/>

#### *Virtual Library of Andalusia*

Digitised documents can be accessed via the virtual library catalogue which allows searching by authors, titles or subjects, or by subdivisions, such as Map Library, Graphic Library, Andalusian Reference Library, Newspaper Library, Film Library, etc. Includes additional cultural and learning resources aimed at school children such as: "Today in the history of Andalusia" and "Study and learn with the Virtual Library of Andalusia". <http://www.juntadeandalucia.es/cultura/bibliotecavirtualandalucia/>

#### *Virtual Library of the Spanish Bibliographical Heritage*

Prototype for the Virtual Library of the Spanish Bibliographical Heritage, developed by the Sub directorate General for Library Co-ordination. <http://www.digibis.com/digibib>

## **Sweden**

#### *Digitaliseringsprojekt inom arkiv, bibliotek och museer*

Joint digitisation project.

<http://www.kultur.nu/rapporter/digitaliseringsprojekt.html>




## **Turkey**

#### *Akdas – Atatürk Kitaplığı Dijital Arşiv Sistemi (Atatürk Library Digitized Archive System, Istanbul Greater City Municipality)*

Works from the Ottoman Empire period such as journals and newspapers, manuscripts, books, postcards, maps etc. have been digitised and the project is in progress of adopting new technologies to speed up digitisation. Works digitised are put into service immediately for in-house use.

<http://www.ibb.gov.tr/minisite/kutuphaneler/>

Licența [Creative Commons](#) [43] stipulează explicit modalitățile prin care materiale digitale pot fi reutilizate, iar acest tabel (produs în cadrul proiectului [Minerva](#) [3]) demonstrează cum pot fi acestea aplicate în conjuncție cu publicarea pe Internet a imaginilor de rezoluție scăzută.

Tip de imagine	Informații tehnice	Utilizări tipice	Condițiile licenței
Imagine-timbru	<ul style="list-style-type: none"> <li>JPG</li> <li>72 dpi</li> <li>adâncime 24-bit color sau 8-bit nuanțe de gri</li> <li>120 pixeli pentru dimensiunea cea mai lungă</li> </ul>	<b>educațional:</b> includere într-un montaj <b>comercial:</b> nimic	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atribuire</li> <li>Non-comercial</li> <li>Fără opere derivate [opțional]</li> </ul> 
Rezoluție scăzută	<ul style="list-style-type: none"> <li>JPG</li> <li>150 dpi</li> <li>adâncime 24-bit color sau 8-bit nuanțe de gri</li> <li>maximum 600 pixeli pentru dimensiunea cea mai lungă</li> </ul>	<b>educațional:</b> utilizare într-o prezentare sau într-o lucrare <b>comercial:</b> posibil de licențiat pentru folosire în situri web și în prezentări	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atribuire</li> <li>Non-comercial</li> <li>Fără opere derivate [opțional]</li> </ul> 
Rezoluție mare	<ul style="list-style-type: none"> <li>TIFF</li> <li>600 dpi</li> <li>adâncime 24-bit color sau 8-bit nuanțe de gri</li> </ul>	<b>educațional:</b> vizualizare de detalii, copii de arhivare <b>comercial:</b> producții multimedia, reproducere tipografică, difuzare	<ul style="list-style-type: none"> <li>Copyright</li> </ul> 

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Prezervare digitală

---

### DOMENIU

---

Acest ghid tratează următoarele probleme:

[Selectia](#)

[Prezervarea tehnologiei](#)

[Emularea tehnologiei](#)

[Migrarea datelor](#)

[Autenticitatea](#)

[Stocarea](#)

[Conservarea](#)

[Procedurile de recuperare după dezastre](#)

[Formate](#)

[Suporturi](#)

[Standarde](#)

[Arhivarea webului și arhivarea domeniului](#)

[Implicații asupra personalului](#)

[Implicații administrative și legale](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

---

*„Volumul informației este în creștere, într-un ritm fără egal. Deja producem mai multă informație anual decât am făcut-o în întreaga perioadă de când am coborât din copaci. Multă din această informație este doar digitală, ceea ce înseamnă că nu are o reprezentare fizică. Aceasta o face mai volatilă. Un document XML, de pildă, este creat în timp ce-l vezi. Așadar, cum îl păstrezi ?”* (Ulrich Kampffmeyer, director of PROJECT CONSULT, Germany) [1].

UE recunoaște că accesul pe termen lung la resursele digitale, ca și la cele analogice, este crucial pentru atingerea obiectivului de a face Europa *„cea mai competitivă și dinamică economie bazată pe cunoaștere din lume”* [2]. [ERPANET](#) (Electronic Resource Preservation and Access Network [Rețeaua pentru Prezervarea și Accesul la Resursele Electronice]) a fost creată pentru a aborda chestiunile prezervării digitale [3].

Materialele digitale, fie ele „născute digitale”, fie convertite la o formă digitală, sunt supuse riscului de uzură morală a tehnologiei, ca și celui de deteriorare fizică. Obiectivul prezervării resurselor este cel de a asigura că ele rămân accesibile generațiilor prezente, ca și celor viitoare. În cazul resurselor digitale, considerații suplimentare (în comparație cu prezervarea materialelor tradiționale, analogice) includ:



- uzura morală tehnologică, în general considerată ca cea mai mare amenințare tehnică pentru asigurarea accesului cunoscătorului. Viteza schimbărilor tehnologice face ca intervalul în care trebuie luate măsuri se măsoară în câțiva ani, poate doar de la 2 la 5, în contrast cu decade sau chiar secole, în cazul materialelor tradiționale;
- fragilitatea unor suporturi de stocare pentru resursele digitale. Acestea pot fi rapid deteriorate, deși, pe dinafară, e posibil să nu se vadă nici o stricăciune;
- ușurința cu care se pot face modificări. Aceasta înseamnă că pot apărea provocări legate de asigurarea continuității autenticității;
- natura dinamică a unor materiale „născute digitale”. Aceasta înseamnă că sunt destinate a fi continuu actualizate. Această utilizare a tehnologiei este foarte eficace pentru furnizarea de informație de referință la zi, de hărți la zi etc. dar este o provocare în privința abilității de a compara date din diferite momente;
- ciclul de viață al unui sit web. Ciclul de viață mediu al unui sit web este estimat a fi de circa 44 de zile. Acesta este similar problemei efemeridelor în lumea analogică. Trebuie să se găsească căi de a colecta și de a prezerva situri web importante, ca și exemple selectate din toate celelalte situri web;
- problema originalelor. Având materiale digitizate, trebuie de avut grijă pentru prezervarea originalelor analogice. Totuși, în cazul materialelor „născute digitale” nu există un echivalent analogic la care să revenim — odată pierdute, sunt pierdute pe vecie. De pildă, prima telegramă din istorie, în 1844, a fost prezervată în format analogic și a fost digitizată; primul e-mail, transmis în 1971, a fost pierdut.

Problemele prezervării trebuie să fie considerate parte integrantă din procesul digitizării, atât în cazul creării unei versiuni digitale a unui material analogic, cât și în cel al unui material „născut digital”. Este esențial să se documenteze și să se consemneze toate procedurile tehnologice care au dus la crearea obiectului digital, iar multă informație vitală poate fi captată doar la momentul creării. Costurile și implicațiile lipsei unei strategii de prezervare pot fi mari. Prezervarea retrospectivă — dacă e posibilă — este, foarte probabil, scumpă. Deși există tehnici precum arheologia digitală (i.e. salvarea de resurse digitale care au devenit inaccesibile), aceste nu au totdeauna succes. Pierderea accesului la corpul de materiale care sunt disponibile doar sub formă digitală poate avea implicații serioase pentru generațiile viitoare. Trebuie luate precauții care să reducă riscul de pierderi, precum:

- stocarea într-un mediu controlat și stabil;
- punerea în practică de cicluri regulate de reîmprospătare;
- executarea de copii de siguranță (care pot fi obiect de licențiere sau copyright);
- stabilirea de proceduri adecvate de manipulare;
- folosirea de formate și suporturi standard de stocare.

La fel ca și strategia tehnică, este folositoare și o strategie organizațională, pentru a se asigura bugete, personal și timp disponibile pentru ceea ce ar trebui să fie o procedură continuă. ERPANET a publicat un util instrument de politici [\[4\]](#).

Unele instituții, mai ales cele mici, pot lua în considerare externalizarea către un terț, fie a întregului proces de prezervare, fie a stocării materialelor digitale. Dar și o asemenea opțiune cere o planificare grijulie. Pentru îndrumări privind problemele de care trebuie ținut seamă, vezi lucrarea lui Duncan Simpson. [\[5\]](#)

Trebuie să se ia în considerare felul cum se va asigura accesul pe termen lung, încă din faza de planificarea a unui proiect de digitizare (vezi ghidul privind [Digitizare](#)) sau încă din faza de creare, în cazul unei resurse „născută digitală”. Este folositoare o strategie a „ciclului de viață”, care să țină cont de crearea datelor, de politicile de acces și de procedurile de preservare, și care să fie elaborată și gata de a fi pusă în aplicare, chiar înainte de a fi captată o imagine.

### **Selecția**

[Înapoi la domeniu](#)

O decizie-cheie inițială privește selecția, i.e. care resurse justifică preservarea ? Nu toate resursele pot sau trebuie să fie prezervate pe vecie; unele nu vor trebui să fie prezervate de loc, altele vor trebui prezervate o perioadă precizată de timp, iar altele, indefinit. În cazul colecțiilor tradiționale, faptul de a nu fi selectat pentru preservare, nu înseamnă neapărat că materialul va fi pierdut, dar în situația materialelor digitale, cam aceasta înseamnă, ceea ce face ca aceste decizii să fie cruciale. În cazul materialelor „născute digitale”, este recomandabil ca — ori de câte ori este posibil — creatorii resurselor să fie implicați în decizia de selecție. În cazul în care există mai multe versiuni, trebuie decis care dintre ele este cea mai bună pentru preservare, sau dacă e cazul să se prezerve mai multe. Preservarea de eşantioane din resursele dinamice, în contrast cu păstrarea fiecărei modificări, poate fi cea mai practică opțiune. Luarea cât de devreme a acestor decizii ajută la direcționarea mijloacelor disponibile spre preservarea celor mai valoroase bunuri.

De îndată ce s-a făcut selecția materialului, trebuie aleasă strategia tehnică, e.g. preservarea tehnologiei, emularea tehnologiei sau migrarea datelor.

### **Prezervarea tehnologiei**

[Înapoi la domeniu](#)

Aceasta este o strategie de mare risc. Ea presupune preservarea softului original (și, posibil, a hardului original) care a fost folosit la crearea și accesarea informației. Ea presupune de asemenea preservarea și întreținerea atât a sistemului de operare original, cât și a hardului pe care rulează resursa. În plus, presupune continuarea instruirii personalului, astfel încât acesta să păstreze cunoștințele și abilitățile necesare pentru funcționarea în continuare a sistemelor. Costurile pe termen lung sunt imposibil de estimat. Este posibil ca această strategie să fie prea costisitoare și nepractică pentru instituții individuale (eventual cu excepția celor foarte mari, cu colecții foarte importante), dar poate fi luată în considerare cooperarea între mai multe instituții pentru a păstra operațional un „parc” de asemenea echipamente. Dezavantajele acestei strategii includ uzura morală, uzura fizică a hardului, dispariția în timp a asistenței tehnice și îngreunarea accesului pentru utilizatorii locali, în cazul în care „parcul” de echipamente vechi se află la distanță de materialul digital. Preservarea tehnologiei nu este cu adevărat o opțiune pentru instituțiile mici.

### **Emularea tehnologiei**

[Înapoi la domeniu](#)

Aceasta metodă implică dezvoltarea de tehnici pentru imitarea sistemelor desuete pe computere contemporane. În acest moment, acesta tinde să fie scumpă și complexă

din punct de vedere tehnic. De asemenea, ea implică refacerea emulării de fiecare dată când o apare nouă platformă tehnologică. Așadar, ea poate fi considerată doar o soluție pentru preservarea pe termen lung doar a materialelor de importanță globală, păstrate în mari instituții naționale, acolo unde emularea poate fi efectuată mai mult sau mai puțin continuu. O chestiune suplimentară de care trebuie să se țină cont este cea a drepturilor de autor asupra softului (vezi și ghidul privind [Probleme legale și de drepturi](#)).

### **Migrarea datelor**

[Înapoi la domeniu](#)

Această metodă implică copierea datelor de pe o platformă soft/hard de o anumită generație, pe una de o generație mai nouă, păstrând astfel datele într-o formă care ține pasul continuu cu schimbările tehnologice. Aceasta este, probabil, cea mai simplă și cea mai uzitată metodă, în ciuda posibilității ca unele date să fie pierdute sau alterate în cursul migrării. Ea prezervă conținutul intelectual al datelor originale, dar poate pierde din prezentarea și înfățișările originale. Dacă acestea sunt importante, atunci preservarea sau emularea tehnologiei trebuie să fie folosite. Consemnarea metadatelor este o parte vitală a strategiei de migrare, pentru a asigura utilizarea continuă a resursei, dacă apare o pierdere sau schimbare de funcționalitate, ceea ce e plauzibil să se întâmple pe parcursul migrărilor succesive. În acest caz, metadatele asociate prezervării — cele ce descriu softul, hardul și cerințele de utilizare ale materialului digital — vor furniza informație esențială.

Împrospătarea datelor este asociată cu migrarea. Ea reprezintă procesul prin care se copiază datele de pe un suport pe altul de același tip, care astfel contribuie la păstrarea datelor în bune condiții, până la migrarea pe un nou suport.

Trebuie să se ia în considerare și copierea datelor pe suporturi de generație mai veche, mai ales pe suport analogic. Pentru resursele care sunt digitizate de pe originale analogice, este — desigur — înțelept să se preserve și originalele. Este de asemenea posibil să se preserve resurse „născute digitale” și pe suport analogic, precum hârtie neacidă, microfilm sau discuri de nichel, dar acest lucru este potrivit doar într-un număr limitat de cazuri, precum printarea unui document digital. Nu este o metodă adecvată, de pildă, pentru situri web mai complexe, în cazul cărora pierderea de funcționalitate ar diminua utilizarea resursei.

Altă posibilitate ce ar putea fi luată în considerare este preservarea de imagini de ecran ale expozițiilor virtuale sau ale operelor artistice (mai ales ale celor „născute digitale”). Aceasta ar permite păstrarea sistemului sub formă de fișiere cu imagini digitale, care sunt mai potrivite pentru preservarea pe termen lung.

### **Autenticitatea** (vezi și ghidul privind [Securitatea](#))

[Înapoi la domeniu](#)

Alegerea strategiei de preservare va fi influențată de cât de autentic trebuie să fie materialul. Nu există o definiție a autenticității universal acceptată, dar, în mare, autenticitatea înseamnă că exemplarul-copie este - pe cât posibil - similar cu originalul, iar conexiunea dintre documente și obiecte ar trebui preservată, pentru a ajuta la interpretare. În cazul înregistrărilor analogice de pildă, este posibil să se urmărească cum s-au luat deciziile, prin examinarea relațiilor între documente. Istoricii sunt preocupați de faptul că, o dată cu proliferarea înregistrărilor disponibile

doar în format digital, această posibilitate s-ar putea pierde pentru generațiile viitoare.

În lumea analogică, exemplarul prezervat este de regulă chiar originalul, deși se pot face copii pentru utilizare, pentru a proteja originalul contra deteriorărilor survenite în urma manipulării. În lumea digitală, exemplarul prezervat este o copie, din moment ce nu există un artefact fizic. Apoi, deoarece acest exemplar este dependent de tehnologie pentru a fi accesat, în timp, această copie va suferi multe schimbări, pentru a se asigura accesibilitatea ei prin noi tehnologii. Prin urmare, este esențial să se păstreze împreună cu copia și metadatele, pentru a-i defini autenticitatea. La modul ideal, metadatele ar trebui create o dată cu informația. Pentru o discuție asupra provocărilor legate de autenticitate și preservare, vezi *Integrity and authenticity of digital cultural heritage objects* [Integritatea și autenticitatea obiectelor culturale digitale] DigiCult Thematic Issue 1, August 2002. [6]

**Stocarea** (vezi și ghidul privind [Digitizare](#))

[Înapoi la domeniu](#)

Vor fi necesare strategii atât pentru stocarea online, cât și pentru cea offline. Fișierele folosite continuu vor trebui stocate online, pe servere. Fișierele-master sunt cel mai bine stocate offline, din moment ce sunt accesate mai puțin frecvent. Stocarea originalelor analogice sau a textelor-sursă este tot foarte importantă și trebuie să se facă trimiteri la acestea.

- Stocarea online — este ușor să se obțină o aglomerare a spațiului disponibil cu multiple versiuni ale documentelor și cu alte resurse nenesesare. Ar fi util să existe un plan pentru:
  - a clarifica care resurse trebuie să fie accesibile online, care nearline și care offline;
  - a stabili termene pentru îndepărtarea unor categorii de materiale din memoria online;
  - a stabili termene pentru revizuirea memoriei online.
- Stocarea offline trebuie să țină cont de problema degradării suporturilor. Totuși, deși sunt fragile prin comparație cu hârtia, de pildă, cei mai mulți suporturi vor supraviețui hardului și softului necesare pentru a-i utiliza. În ultimii 30 de ani, suportii de stocare au trecut de la cartele perforate la DVD-uri, trecând prin casete, floppy-discuri și CD-ROM-uri, dar tehnologia de accesare a datelor pe suportii vechi este dificil de găsit. Deci, stocarea nu poate fi o sarcină „o dată pentru totdeauna”, ci trebuie să fie parte a unui proces continuu. Chestiunile ce trebuie luate în considerare includ:
  - condițiile de mediu — condiții bune de mediu duc la creșterea longevității suporturilor digitali și ajută la prevenirea alterării datelor. Mari fluctuații de temperatură și umiditate sunt, în general, considerate a dăuna mai mult decât nivelele constante, chiar dacă acestea sunt mai puțin decât ideale. Standardul britanic [BS 4783](#)- *Storage, transportation and maintenance of media for use in data processing and information storage* [Stocarea, transportul și întreținerea suporturilor pentru procesarea datelor și memorarea informației] [7] conține îndrumări;
  - suportii de arhivare — este recomandabil să se aleagă suportii de arhivare de cea mai bună calitate pe care ni-i putem permite. Este disponibilă o varietate de suportii digitali, inclusiv CD-R, DVD-R, DAT (Digital Audio Tape) și DLT

(Digital Linear Tape). Imaginile digitale ar trebui stocate pe unități WORM (Write Once Read Many), care permit citirea frecventă, fără suprascriere. [TASI](#) (Technical Advisory Service for Images) oferă recomandări privind CD-R și DVD-R [\[8\]](#) Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik ([BSI](#)) oferă recomandări privind standardele pentru stocarea de arhivă [\[9\]](#);

- copiile de arhivă — trebuie de făcut cel puțin două copii de arhivă, iar acestea trebuie păstrate în locații diferite. Copii făcute cu softuri diferite sau cu softuri similare dar cumpărate de la furnizori diferiți vor spori protecția datelor împotriva deteriorării prin funcționare defectuoasă a softului sau datorită virușilor;
- înprospătarea suporturilor — este folositor un plan pentru înprospătarea sau transferul copiilor de arhivă pe suporturi noi, la momente precizate, e.g.
  - înainte termenului minim indicat de furnizor pentru viabilitatea suportului;
  - când sunt instalate noi unități de stocare;
  - când un control de calitate relevă erori temporare sau de citire semnificative ale unei resurse;
- controlul de calitate — e de luat în considerare elaborarea de proceduri de control de calitate implicând:
  - verificarea tuturor suporturilor prin citire;
  - utilizarea de comparații ale cifrelor de control ale copiilor cu cele ale originalelor, pentru a se verifica autenticitatea și integritatea materialelor, după transferul pe alți suporturi;
  - documentarea tuturor acțiunilor întreprinse.

## Conservarea

[Înapoi la domeniu](#)

În lumea analogică, prezervarea este termenul utilizat pentru activități care asigură - în general - păstrarea în siguranță și supraviețuirea resurselor (manipulare grijulie, ambalare sigură pentru transport, controlul condițiilor ambientale etc.). Conservarea este acel aspect al acestor activități care implică o anume intervenție activă asupra obiectului, precum repararea sau restaurarea. În domeniul resurselor digitale, termenul prezervare este folosit mai des, deși măsuri de conservare activă ar putea fi necesare din când în când; de pildă, anumiți suporturi deteriorați pot fi reparați.

## Procedurile de recuperare după dezastru

[Înapoi la domeniu](#)

Totdeauna este rezonabil de avut un plan pentru cazurile de dezastru. El trebuie să includă considerații precum:

- crearea de copii de siguranță pentru toate resursele digitale, de îndată ce acestea sunt obținute sau create;
- utilizarea suporturilor și formatelor standard;
- stocarea de copii de siguranță în locații diferite; în zone cu risc de dezastru naturale — precum inundații — copii de siguranță trebuie păstrate la distanțe sigure;
- asigurarea că tot personalul este instruit ce să facă în caz de dezastru;
- elaborarea unei politici de management al riscului. ERPANET a publicat un kit de comunicare a riscurilor [\[10\]](#)

## Formate

[Înapoi la domeniu](#)

Cerințele pentru formatele de fișiere pentru arhivare sunt, în mare, aceleași ca și pentru crearea fișierelor (vezi ghidul privind [Digitizarea](#)). Este preferabil:

- să se utilizeze un format standard deschis, în locul unui format proprietar, pentru a ne feri de uzură morală;
- să se utilizeze formate de fișiere care suportă încorporarea de metadate;
- să nu se utilizeze formate compresate, pentru a ne proteja împotriva pierderii de date — un format fără pierderi (lossless) precum [TIFF](#) (Tagged Image File Format) [11] este preferabil, dar dacă există o reală presiune asupra spațiului de stocare, formatul [PNG](#) (Portable Network Graphic) [12] poate fi folosit ca un format alternativ.

Aceleași reguli generale se aplică și la prezervarea formatelor audiovizuale (vezi și ghidul privind [Servicii multimedia](#)), dar mediile digitale de comunicare în masă pun enorme provocări. Cele mai multe televiziuni sunt acum produse digital. Este imperativ să se implice în strategiile de prezervare producătorii de emisiuni și jurnaliștii care creează emisiunile. Companiile de televiziune, precum Netherlands Institute for Sound and Vision [13] elaborează strategii pentru prezervarea autentică a surselor de mii de ore de material difuzat.

ERPANET sugerează următoarele formate de fișiere pentru prezervare [14]:

- pentru documentele textuale: [ASCII](#) [15], [PDF](#) [16], [XML](#) [17], [TIFF](#) [11];
- pentru documentele imagine: [TIFF](#) [11], [JPEG2000](#) [18]
- pentru documentele audiovizuale: [WAV](#) [19], [BWF](#) [20], [MPEG](#) [21].

Din pricina numărului și varietății formatelor disponibile, informații despre acestea sunt colectate în registre de formate de fișier, precum [PRONOM](#) [22] al Arhivelor Naționale Britanice. Instituțiile locale s-ar putea să aibă nevoie de consultanță din partea asociațiilor profesionale naționale sau regionale, alese în funcție de cerințele lor specifice.

**Suporturi** (vezi și [Suporturi](#))

[Înapoi la domeniu](#)

Cum s-a mai menționat, este recomandabil să se folosească suportii de cea mai bună calitate pe care ni-i putem permite. Este disponibilă o varietate de suportii, inclusiv CD-R, DVD-R, DAT (Digital Audio Tape) și DLT (Digital Linear Tape). Imaginile digitale ar trebui stocate pe unități WORM (Write Once Read Many), care permit citirea frecventă, fără suprascriere. [TASI](#) (Technical Advisory Service for Images) oferă recomandări privind CD-R și DVD-R [8].

**Standarde** (vezi și ghidul privind [Digitizarea](#))

[Înapoi la domeniu](#)

Când se arhivează resurse digitale este recomandabil să se adere la standarde deschise. Deoarece acestea nu sunt legate de hard/software specific, ne protejează mai bine împotriva uzurii morale. Există standarde pentru diferitele aspecte ale stocării informației digitale. Exemplele includ:

- standarde de interoperabilitate - acestea permit comunicarea între sisteme diferite. Exemplele includ [ISO 23950](#):1998 *Information and documentation -- Information retrieval (Z39.50) - Application service definition and protocol*



- specification* [Informare și documentare - definirea serviciului și specificarea protocolului] [23] și Profilul [CIMI](#) (Consortium for the Computer Interchange of Museum Information): Z39.50 Application Profile for Cultural Heritage Information [Profilul Z39.50 pentru informația de patrimoniu cultural] [24];
- standarde de codare a resurselor (vezi și ghidurile privind [Descrierea resurselor](#) și [Descoperire și regăsire](#)) - acestea definesc formate pentru diferitele tipuri de informație digitală. Aderarea la acest tip de standarde permite compatibilitatea datelor pe un spectru larg de sisteme. Exemplele includ standarde pentru:
    - formate de descriere de pagină, e.g. [PostScript](#) [25], ([PDF](#)) [16]; (Portable Document Format);
    - formate grafice, e.g. ([TIFF](#)) [11], (Tagged Image File Format) , GIF (Graphics Interchange Format) ([GIF](#)) [26];
    - formate de structurare a informației, e.g. SGML (Standard Generalized Markup Language) ([SGML](#)) [27], XML (Extensible Markup Language) ([XML](#)) [17];
    - formate video și audio, e.g. [WAV](#) [19], BWF (Broadcast Wave Format) ([BWF](#)) [20], [MPEG](#) [21];
  - standarde de identificare a resurselor (vezi și ghidurile privind [Descrierea resurselor](#) și [Descoperire și regăsire](#)) - acestea oferă un mod de a identifica unic resursele digitale, pentru a asigura acces sigur și de durată la aceste resurse atâta timp cât sunt disponibile pe Internet, chiar când locația lor se schimbă. Exemple de identificatori permanenți includ URN (Universal Resource Names) [28], [DOIs](#) [29], [PURLs](#) (Persistent Uniform Resource Locators) [30], [Handles](#) [31] and [ARKs](#) (Archival Resource Keys) [32];
  - standarde de descriere a resurselor (vezi și ghidul privind [Descoperire și regăsire](#)) - acestea pot facilita descoperirea resurselor. Exemplele includ [AACR2](#) [33] și [Dublin Core](#) [34]. Există și un grup de standarde legate de sintaxa metadatelor, precum [MARC](#) (Machine-Readable Cataloguing) [35] și [EAD](#) (Encoded Archival Description) [36]. ([W3C](#)) [37] (World Wide Web Consortium) este actualmente implicat în dezvoltarea ([RDF](#)) [38] (Resource Description Framework) [38] care va oferi infrastructura pentru coexistența diferitelor seturi de metadata, sau „scheme”, între care Dublin Core este un exemplu;
  - standarde de arhivare a datelor - acestea ajută la prezervarea pe termen lung și la accesul la informația digitală. [OAIS](#) - Open Archival Information System Reference Model (([ISO 14721:2003](#) *Space data and information transfer systems -- Open archival information system -- Reference model*) este un exemplu [39];
  - standarde pentru managementul înregistrărilor - acestea oferă îndrumări privind modul de implementare a strategiilor, procedurilor și practicilor de management al înregistrărilor. Principalele exemple sunt [ISO 15489](#) *Information and documentation -- Records management* [40] și [ISO/TS 23081-1:2004](#) *Information and documentation - Records management processes - Metadata for records -- Part 1: Principles* [41].

Este recomandabil să se adere la formate și suportați standard. Simpla folosirea a formatelor standard și a suportaților standard înseamnă rezolvarea unei bune părți din problema asigurării siguranței unei colecții digitale. Atât ([TASI](#)) [42] (Technical Advisory Service for Images), cât și Digital Preservation Coalition [Coaliția pentru prezervarea digitală] [43] oferă recomandări de valoare privind ambele subiecte, vezi și ghidul privind [Digitizare](#). [BSI](#) (Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik) oferă recomandări privind standardele pentru suportații de arhivare [9].



Diverse proiecte lucrează la standardele de arhivare digitală. Acestea includ: InterPARES [InterPARES](#) [44], [Project Prism](#) [45], [DAVID](#) [46] and [VERS](#) [47].

În 2003, bibliotecile naționale ale Australiei, Canadei, Danemarcei, Finlandei, Franței, Islandei, Italiei, Norvegiei, Suediei, Regatului Unit și Statelor Unite au format *International Internet Preservation Consortium* [Consortiul Internațional pentru Prezervarea Internetului] [International Internet Preservation Consortium](#) [48] cu scopul de a prezerva conținutul Internetului pentru generațiile viitoare. Pentru a face asta, consorțiul urmărește să dezvolte instrumente, tehnici și standarde comune și a fost formate grupuri de lucru pentru a le elabora.

### **Arhivarea webului și arhivarea unui domeniu**

[Înapoi la domeniu](#)

Extinderea continuă a webului și natura sa efemeră și dinamică reprezintă provocări speciale pentru proiectele ce urmăresc să capteze, să stocheze și să facă accesibil pe termen lung conținutul acestuia. Mai multe țări, incluzând Canada, Danemarca, Noua Zeelandă, Norvegia, Africa de Sud și Regatul Unit au adoptat legislație care extinde depozitul legal la publicații digitale. Unele biblioteci naționale, incluzând pe cele ale Austriei, Cehiei, Danemarcei, Finlandei, Franței, Germaniei, Lituaniei, Țărilor de Jos, Norvegiei, Suediei și Regatului Unit, încep să constituie arhive naționale ale webului, folosind diverse abordări, e.g.

- arhivarea selectivă de resurse web statice, i.e. sunt arhivate selectiv resurse care nu se schimbă sau nu conțin elemente dinamice sau interactive. Danemarca, Canada și Japonia sunt principalii exponenți ai acestei abordări;
- arhivarea selectivă de resurse web statice și dinamice. Australia este una din țările care arhivează în acest fel;
- „recoltarea” (harvesting) în întregime a unui domeniu, i.e. tentativa de a recolta în mod automat întregul domeniu web al unei țări, folosind roboți de recoltare și o minimă intervenție umană. Suedia, Finlanda, Islanda și Norvegia aplică această tactică;
- combinație de abordări selective și integrale. Biblioteca Națională a Franței încearcă să programeze un robot să arhiveze atât automat, cât și selectiv acele resurse care au potențial documentar;
- arhivarea bazată pe înțelegeri colaborative cu editori comerciali. Biblioteca națională a Țărilor de Jos (Koninklijke Bibliotheek) a dezvoltat infrastructura tehnică și relațiile organizaționale cu edituri comerciale, inclusiv cu Elsevier Science și cu Blackwell Publishing, pentru a arhiva, prezerva și a asigura acces limitat la întreaga producție digitală a editurilor respective. Biblioteca Națională a Franței a recunoscut de asemenea nevoia de a lucra împreună cu editurile pentru a arhiva „webul de profunzime”, care este în afara zonei de acțiune a roboților, dar care cuprinde mari cantități de conținut web bogat.

Multe dintre activitățile de arhivare a webului sunt încă într-un stadiu experimental. O listă a organizațiilor care au desfășurat proiecte-pilot și experimente este publicată pe situl web al Arhivelor Online ale Austriei [Austrian On-Line Archive's website](#) [49]. Situl lui [Internet Archive](#) [Arhiva Internet] din Statele Unite (vezi [Legături](#)) și situl Bibliotecii Naționale a Australiei [50] conțin informații despre alte proiecte. Un proiect recent, inițiat în iunie 2004 în Regatul Unit, este Web Archiving Consortium

[Consortiul pentru arhivarea webului] <http://www.webarchive.org.uk/> (vezi [Legături](#)) care lucrează la un proiect pentru a dezvolta un cadru de test pentru a arhiva selectiv situri web britanice, folosind PANDAS (PANDORA Digital Archiving System) dezvoltat de către [PANDORA](#) (Preserving and Accessing Networked Documentary Resources of Australia [Prezervarea și accesarea resurselor documentare puse în rețea din Australia]) (vezi [Legături](#)). Pentru un studiu de fezabilitate detaliat, vezi Michael Day: *Collecting and preserving the World Wide Web*. 2003 [Colectarea și prezervarea webului] [[51](#)].

### **Implicații asupra personalului**

[Înapoi la domeniu](#)

Din pricina rapidelor schimbări în tehnologie, abilitățile personalului trebuie să fie continuu reînnoite și - într-o anumită măsură - învățarea prin practicare este adesea cea mai practică abordare, atunci când se achiziționează hard sau soft nou. Personalul trebuie să lucreze împreună cu colegi din alte compartimente, precum cel de informatică. Colaborarea cu alte instituții, inclusiv detașări, poate fi o bună metodă de a partaja abilități.

### **Implicații administrative și legale**

[Înapoi la domeniu](#)

Înregistrările și documentele digitale se cer a fi gestionate în același fel ca și resursele analogice, pentru a asigura depozitarea lor adecvată și la timp și pentru a asigura regăsirea lor la cerere. Un sistem informatic de management al înregistrărilor este recomandabil (vezi ghidul privind [Managementul conținutului și al contextului](#)).

Multe țări au o legislație privind libertatea de informare, care le dă cetățenilor dreptul de a consulta informații indiferent de datarea acestora, făcând încă și mai necesară existența unui bun set de practici și proceduri de gestiune a înregistrărilor. Instituțiile publice pot fi obligate prin statut să publice anumite clase de informații, dar s-ar putea ca cereri individuale pentru acces la alte informații să trebuiască satisfăcute în termen scurt (20 de zile în Regatul Unit). Prin prisma acestei legislații, prezervarea digitală este foarte importantă și trebuie administrată cu grijă, pentru a asigura că orice eliminare sau alterare de înregistrări este legală (vezi ghidul privind [Probleme legale și de drepturi](#)).

Chestiunile legate de proprietatea intelectuală trebuie să fie rezolvate înainte de a se face copii pentru prezervare (vezi ghidul privind [Probleme legale și de drepturi](#)).

---

## **AGENDA VIITOARE**

[Înapoi la domeniu](#)

Tot mai multă informație, inclusiv informație guvernamentală și de cercetare academică este creată în formă digitală. Fără a se face un efort semnificativ pentru prezervarea și asigurarea accesului pe termen lung la aceste resurse digitale, o bună parte din bunurile culturale și intelectuale de la sfârșitul secolului XX încoace vor fi pierdute. Strategii naționale și internaționale, ca și finanțare, sunt necesare pentru abordarea acestei probleme.

De asemenea, dacă lipsește încrederea că strategiile de prezervare vor fi eficace, creșterea serviciilor digitale ar putea să fie afectată, și toate beneficiile economice, sociale și educaționale se vor pierde.

Guvernele trebuie să stabilească strategii naționale care să cuprindă măsuri legislative și finanțare, pentru a permite bibliotecilor să colecteze depozitul legal și arhivelor naționale să colecteze resurse digitale, alături de materialul tradițional.

Legislație de proprietate intelectuală și legi de licențiere sunt necesare pentru a permite copierea pentru preservare.

Indiferent cât de grijuliu este stocat materialul digital, schimbări în tehnologie pot să-l facă inutilizabil. Cercetarea privind preservarea trebuie să țină pasul cu schimbările rapide din tehnologie. La modul ideal, considerațiile de preservare merg în paralel cu crearea de noi suporturi și formate.

Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să aloce bugete și să-și folosească competențele pentru preservarea resurselor digitale, la fel cum fac cu resursele tradiționale. Totuși, ele trebuie să se implice în proces într-o fază mult mai timpurie. De obicei, preocuparea privind conservarea resurselor analogice poate apărea mult timp după ce acestea au fost create, dar aceasta nu se aplică și la resursele digitale. Colaborarea cu inventatorii și cu autorii este necesară pentru a nu se rata scurtul interval în care se poate acționa.

Cercetări precum cea asupra preservării persistente a obiectelor [Persistent Object Preservation] (o tehnică prin care se urmărește ca înregistrările electronice să rămână accesibile, făcându-le să fie auto-descriptive, astfel încât să devină independente de un hard și soft specific), cercetare care se desfășoară în cadrul programului [ERA](#) (Electronic Records Archives) al Arhivelor Naționale ale SUA, ar putea duce în cele din urmă la un sistem care să dureze sute de ani [52].

Standarde și specificații internaționale, structuri predefinite, metadate și formate interșanjabile sunt necesare pentru a asigura interoperabilitatea și utilizabilitatea pe termen lung.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

[1] *Only co-operation can prevent us from drowning. Interview with Ulrich Kampffmeyer, PROJECT CONSULT, Germany* [Doar cooperarea ne poate scăpa de la înec. Interviu cu Ulrich Kampffmeyer] de Joost van Kasteren, în *Integrity and authenticity of digital cultural heritage objects*. [Integritatea și autenticitatea obiectelor de patrimoniu cultural digital] Digicult Thematic Issue 1, August 2002, p.20.

[http://www.digicult.info/downloads/thematic\\_issue\\_1\\_final.pdf](http://www.digicult.info/downloads/thematic_issue_1_final.pdf)

[2] Consiliul European de la Lisabona [Lisbon European Council] 23 și 24 martie 2000 [http://ue.eu.int/ueDocs/cms\\_Data/docs/pressData/en/ec/00100-r1.en0.htm](http://ue.eu.int/ueDocs/cms_Data/docs/pressData/en/ec/00100-r1.en0.htm)

[3] Ross, Seamus: *The Role of ERPANET in Supporting Digital Curation and Preservation in Europe* [Rolul ERPANET în sprijinul preservării și întreținerii digitale în Europa] în D-Lib Magazine, vol. 10.no. 7/8, July/August 2004.

<http://www.dlib.org/dlib/july04/ross/07ross.html#3>

[4] ERPANET Digital Preservation Policy Tool. 2003.  
<http://www.erpanet.org/guidance/docs/ERPANETPolicyTool.pdf>

[5] Pentru recomandări în ceea ce privește externalizarea proceselor de preservare, vezi Duncan Simpson: Contracting out for digital preservation services: information leaflet and checklist [Externalizarea serviciilor de preservare digitală: broșură informativă și listă de verificare]. Digital Preservation Coalition, October 2004.  
<http://www.dpconline.org/graphics/guides/index.html#outsourcing>

[6] *Integrity and authenticity of digital cultural heritage objects* [Integritatea și autenticitatea obiectelor digitale de patrimoniu]. DigiCult Thematic Issue 1, August 2002. [http://www.digicult.info/downloads/thematic\\_issue\\_1\\_final.pdf](http://www.digicult.info/downloads/thematic_issue_1_final.pdf)

[7] BS 4783, parts 1 - 8: *Storage, transportation and maintenance of media for use in data processing and information storage* [Stocarea, transportul și întreținerea suporturilor pentru procesarea și memorarea informației]. British Standards institution, 1988-94.  
[http://bsonline.techindex.co.uk/BSI2/Dir1/SitePage.asp?LS=&PgID=0080&LR=&LD=&Src=&Dest=&Last=&SessID=L7DJXCTA2DNO9P5136AP3DQLOB1587G2&MSCSID=&ErrID=&SessStat=&Parent=&Child=&PCount=0&LogStat=&URLData=&SEARCH\\_ID=MMKD47V26JXN9HPLP0494ULBXK6GC735&SEARCH\\_TYPE=SRCH\\_TYP\\_QCK](http://bsonline.techindex.co.uk/BSI2/Dir1/SitePage.asp?LS=&PgID=0080&LR=&LD=&Src=&Dest=&Last=&SessID=L7DJXCTA2DNO9P5136AP3DQLOB1587G2&MSCSID=&ErrID=&SessStat=&Parent=&Child=&PCount=0&LogStat=&URLData=&SEARCH_ID=MMKD47V26JXN9HPLP0494ULBXK6GC735&SEARCH_TYPE=SRCH_TYP_QCK)

[8] TASI (Technical Advisory Service for Images): *Using CD-R and DVD-R for Digital Preservation* [Folosirea CD-R și DVD-R pentru preservarea digitală] <http://www.tasi.ac.uk/advice/delivering/cdr-dvdr.html>

[9] Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik: S 4.169 *Use of appropriate archival media* [Folosirea suporturilor de arhivare adecvați]. October 2003.  
<http://www.bsi.de/gshb/english/s/s04169.html>

[10] ERPANET Risk Communication Tool. 2003.  
<http://www.erpanet.org/guidance/docs/ERPANETRiskTool.pdf>

[11] TIFF (Tagged Image File Format) <http://www.itu.int/itudoc/itu-t/com16/tiff-fx/docs/tiff6.pdf>

[12] PNG (Portable Network Graphics) <http://www.w3.org/TR/PNG/>

[13] Netherlands Institute for Sound and Vision  
<http://www.geheugenvannederland.nl/gvnNL/handler.cfm/event/onpage/pageID/8FAE9963-0FAB-4112-BF19-325991A23477/collectionid/A1C3C760-1070-49C8-9257-A9AF9FB858BB>

[14] ERPANET: File Formats for Preservation [Formate de fișier pentru preservare], Austrian National Library, Vienna, 10-11 May 2004. Briefing Paper  
[http://www.erpanet.org/events/2004/vienna/erpaTrainingWien\\_BriefingPaper\\_v02.pdf](http://www.erpanet.org/events/2004/vienna/erpaTrainingWien_BriefingPaper_v02.pdf)

- [15] ASCII <http://www.asciitable.com/>
- [16] Adobe Portable Document Format  
<http://www.adobe.com/products/acrobat/adobepdf.html>
- [17] Extensible Markup Language (XML) <http://www.w3.org/XML/>
- [18] JPEG 2000 <http://www.jpeg.org/jpeg2000/>
- [19] informații despre WAV sunt disponibile pe situl Microsoft  
<http://www.microsoft.com>
- [20] BWF (Broadcast Wave Format) <http://www.sr.se/utveckling/tu/bwf/>
- [21] MPEG <http://www.sr.se/utveckling/tu/bwf/>
- [22] The National Archives. PRONOM <http://www.records.pro.gov.uk/pronom>
- [23] ISO 23950:1998 *Information and documentation -- Information retrieval (Z39.50) - Application service definition and protocol specification* [Definirea serviciului de aplicație și specificarea protocolului]  
<http://www.iso.org/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=27446>
- [24] The CIMI Profile: Z39.50 Application Profile for Cultural Heritage Information. Release 1.0, March 1, 1998  
[http://www.cimi.org/old\\_site/downloads/ProfileFinalMar98/cimiprofile1.htm#Foreward](http://www.cimi.org/old_site/downloads/ProfileFinalMar98/cimiprofile1.htm#Foreward)
- [25] Adobe PostScript 3 <http://www.adobe.com/products/postscript/main.html>
- [26] GIF (Graphics Interchange Format)  
<http://astronomy.swin.edu.au/~pbourke/dataformats/gif/>
- [27] ISO 8879:1986 Information processing -- Text and office systems – Standard Generalized Markup Language (SGML)  
<http://www.iso.org/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=16387>
- [28] URNs (Universal Resource Names) <http://www.ietf.org/rfc/rfc1737.txt>
- [29] DOIs (Digital Object Identifiers) <http://www.doi.org/hb.html>
- [30] PURLs (Persistent Uniform Resource Locators) <http://purl.oclc.org/>
- [31] Handles <http://www.handle.net/introduction.html>
- [32] ARKs (Archival Resource Keys) <http://www.cdlib.org/inside/diglib/ark/>
- [33] Anglo-American Cataloguing Rules <http://www.aacr2.org/>

- [34] Dublin Core Metadata Initiative <http://dublincore.org/>
- [35] MARC (Machine-Readable Cataloguing) <http://www.loc.gov/marc/index.html>
- [36] EAD (Encoded Archival Description) <http://www.loc.gov/ead/>
- [37] World Wide Web Consortium (W3C) <http://www.w3.org/>
- [38] Resource Description Framework (RDF) <http://www.w3.org/RDF/>
- [39] ISO Archiving Standards – Overview <http://ssdoo.gsfc.nasa.gov/nost/isoas/>  
ISO 14721:2003 *Space data and information transfer systems -- Open archival information system -- Reference model* [Date spațiale și sisteme de transfer de informație -- Sistem informatic deschis pentru arhivare -- Model de referință]  
<http://www.iso.org/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=24683&ICS1=49&ICS2=140&ICS3>
- Pentru o analiză a modelului, vezi *Trusted Digital Repositories: Attributes and Responsibilities* [Depozitare digitală securizată: atribute și responsabilități] . *An RLG-OCLC Report*. RLG, May 2002. <http://www.rlg.org/longterm/repositories.pdf>
- [40] ISO 15489 *Information and documentation -- Records management* [Informare și documentare -- managementul înregistrărilor]  
<http://www.iso.org/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=31908&ICS1=1&ICS2=140&ICS3=20> și  
<http://www.iso.org/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=35845&ICS1=1&ICS2=140&ICS3=20>
- [41] ISO/TS 23081-1:2004 *Information and documentation - Records management processes - Metadata for records -- Part 1: Principles*  
<http://www.iso.org/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=36627&ICS1=1&ICS2=140&ICS3=20>
- [42] The Technical Advisory Service for Images (TASI)  
<http://www.tasi.ac.uk/index.html>
- [43] Digital Preservation Coalition <http://www.dpconline.org/graphics/>
- [44] InterPARES (The International Research on Permanent Authentic Records in Electronic Systems [Cercetări internaționale asupra înregistrărilor permanente și autentice în sistemele electronice]) <http://www.interpares.org>
- [45] Cornell University Project Prism: Information integrity in distributed digital libraries [integritatea informației în biblioteci digitale distribuite]  
<http://www.prism.cornell.edu/Default.htm>
- [46] DAVID (Digitale Archivering in Vlaamse Instellingen en Diensten)  
<http://www.antwerpen.be/david/website/nl/index2.htm>



[47] VERS (Victoria Electronic Recordkeeping System)  
<http://www.prov.vic.gov.au/vers/standards/pros9907/99-7-2s2.htm>

[48] International Internet Preservation Consortium (IIPC)  
<http://netpreserve.org/about/mission.php>

[49] Austrian On-line Archive: Web Archiving – Bibliography  
<http://www.ifs.tuwien.ac.at/~aola/links/WebArchiving.html>

[50] National Library of Australia <http://www.nla.gov.au/padi/topics/92.html>

[51] Day, Michael: *Collecting and preserving the World Wide Web* [Colectarea și prezervarea webului]. 2003.  
[http://www.iisc.ac.uk/uploaded\\_documents/archiving\\_feasibility.pdf](http://www.iisc.ac.uk/uploaded_documents/archiving_feasibility.pdf)

[52] *Building the archives of the future: advances in preserving electronic records at the National Archives and Records Administration* [Construirea arhivelor pentru viitor: progrese în prezervarea înregistrărilor electronice la Administrația Arhivelor Naționale și a Înregistrărilor] [by] Kenneth Thibodeau in D-Lib Magazine, February 2001, Volume 7 Number 2.  
<http://www.dlib.org/dlib/february01/thibodeau/02thibodeau.html>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Internațional

#### *International Internet Preservation Consortium*

Bibliotecile naționale ale Australiei, Canadei, Danemarcei, Finlandei, Franței, Islandei, Italiei, Norvegiei, Suedia, Biblioteca Britanică (Regatul Unit), Biblioteca Congresului (SUA) și Arhiva Internet (SUA) colaborează pentru a găsi căi de a colecta și prezerva conținutul Internetului. Ele fac cercetări în probleme dificile, precum interogarea webului de profunzime, e.g. ziarle de pe Internet, transmisii streaming, documente provenite de la camere web, materiale interactive și e-materiale de orice tip stocate în baze de date. <http://netpreserve.org/about/mission.php>

#### *SEPIA (Safeguarding European Photographic Images for Access)*

Proiect finanțat de UE care face cercetări privind prezervarea digitală a materialelor fotografice. <http://www.knaw.nl/ecpa/sepia/workinggroups/wp4/digitisation.html>

### Armenia

#### *Gladzor Management University*

Conservarea și prezervarea de conținut digital, incluzând sisteme pentru prezervarea pe termen lung (stocarea de arhivă), facilitarea interogărilor utilizatorilor și publicarea conținutului în maniere noi, e.g. la cerere, personalizat pentru utilizatori individuali sau de grup, ca și crearea de serii de CD-uri. <http://www.gladzor.am>

### Australia



*PANDORA (Preserving and Accessing Networked Documentary Resources of Australia* [Prezervarea și accesul la resursele documentare în rețea ale Australiei]).

O arhivă selectivă, dezvoltată la Biblioteca Națională a Australiei, disponibilă liber, gratuit pe web. <http://pandora.nla.gov.au/index.html/>

## **Austria**

*Austrian On-Line Archive (AOLA)* [Arhiva online austriacă]

Proiect inițiat de către Biblioteca Națională a Austriei (OeNB) împreună cu Departamentul de Tehnologie Soft (IFS) al Universității Tehnice din Viena, pentru a crea o arhivă a spațiului web austriac. Documentele vor fi recoltate la anumite intervale de timp, pentru a produce eșantioane ale spațiului web austriac.

<http://www.ifs.tuwien.ac.at/~aola/>

## **Croația**

*Digital Local History Collection at Slavonski Brod City Library*

Acesta a fost un proiect pilot al cărui principal obiectiv a fost să contribuie la prezervarea colecției de istorie locală de la biblioteca orășenească din Slavonski Brod. El folosește softul de bibliotecă digitală Greenstone (<http://www.greenstone.org>), un soft

open-source. <http://www.gksb.hr/gSDL/cgi-bin/library.exe?a=p&p=about&c=brod&l=hr&w=iso-8859-2>

*Teuta*

Mai multe baze de date integrate ale patrimoniului cultural, conținând un inventar al monumentelor, al clădirilor și siturilor istorice din Croația, dotată cu documentație adecvată și cu o colecție de imagini digitale, astfel încât să asigure protecție și prezervare deplină. Interoperabilitatea a fost asigurată prin adoptarea de standarde și ghiduri internaționale. Actualmente, utilizatorii sunt mai ales profesioniști ai patrimoniului cultural, dar în curând resursa va fi disponibilă pentru public pe Internet. Ea va fi integrată cu baza de date BREUH (Croatian Restoration Record of Works of Art and Monuments [Registrul croat al restaurării lucrărilor de artă și a monumentelor]), întreținută de către Institutul Croat de Restaurare (<http://www.h-r-z.hr/>).

## **Cehia**

*National Archives (formerly the State Central Archives)* [Arhivele Naționale - fostele Arhive Centrale de Stat]

Specialiștii de la Direcția Arhivelor din Ministerul de Interne al Cehiei, împreună cu Universitatea Tehnică din Praga (Facultatea de Inginerie Electrică) fac cercetări privind stocarea, procesarea și accesul la documentelor digitalizate. Un atelier pentru această activitate va fi construit la Arhivele Naționale. <http://www.mvcr.cz/archivy;>  
<http://www.nacr.cz>

*Slovacke muzeum, Uherske Hradiste*

Fiecare obiect este descris și fotografiat înainte și după conservare, pentru a constitui o arhivă de fotografii digitale. Obiectul are o fișă digitală (incluzând imaginea), care este foarte utilă cercetătorilor. <http://www.slovackemuzeum.cz>

#### *WebArchiv*

Un proiect desfășurat de către Biblioteca Națională a Cehiei, în cooperare cu Universitatea Masaryk din Brno, cu sprijinul financiar al Ministerului Culturii, pentru a cataloga online publicațiile, pentru a integra aceste înregistrări în baza de date a Bibliografiei Naționale Cehe și pentru a depozita publicațiile într-un sistem care să asigure accesul pe termen lung. <http://www.webarchiv.cz/index-e.html>

### **Danemarca**

#### *Netarchive.dk*

Acest proiect colaborativ implicând Biblioteca Regală, Biblioteca de Stat și Universitară și Centrul pentru Cercetarea Internetului este acum în faza a doua. Au fost încercate trei metode de recoltare a materialului: recoltarea automată de eșantioane, recoltarea selectivă și recoltarea bazată pe evenimente. <http://www.netarchive.dk/index-en.htm>

### **Finlanda**

#### *SÄHKE-project*

Proiectul se axează pe prezervarea pe termen lung a materialului produs de sistemele de management a înregistrărilor. <http://www.narc.fi/sahke/>

### **Germania**

#### *DEPOSIT.DDB.DE*

Die Deutsche Bibliothek (DDB) stochează publicații digitizate pe un server de arhivă care este parte dintr-un sistem de depozitare pentru disponibilitatea pe termen lung a publicațiilor digitale. [http://deposit.ddb.de/index\\_e.htm](http://deposit.ddb.de/index_e.htm)

### **Macedonia**

#### *MAIIS - Macedonian Archival Integrated Information Systems*

O parte a programului de digitizare este consacrată conservării. Sistemul de reglare automată a atmosferei constă din trei subsisteme: încălzire și răcire, uscare și umidificare a aerului și un sistem complex de reglare automată a atmosferei. <http://www.arhiv.gov.mk>

### **Țările de Jos**

#### *Archipol project*

Proiectul implică arhivarea siturilor web produse de către partidele politice din Olanda și urmărește să facă această arhivă accesibilă online. <http://www.archipol.nl/project/>

#### *e-Depot*

Koninklijke Bibliotheek (Biblioteca Națională a Țărilor de Jos) a dezvoltat e-Depot pentru a arhiva publicații ale editorilor olandezi și întreprinde cercetări privind metodele de asigurare a accesului pe termen lung. [http://www.kb.nl/kb/resources/frameset\\_kb.html?/kb/pr/pers/pers2002/elsevier-en.html](http://www.kb.nl/kb/resources/frameset_kb.html?/kb/pr/pers/pers2002/elsevier-en.html)

## **Noua Zeelandă**

*National Library of New Zealand Digital Repository.*

New Zealand National Library Act 2003 (Legea Bibliotecii Naționale a Noii Zeelande din 2003) extinde depozitul legal și la materiale electronice. Depozitarul digital al Bibliotecii Naționale va colecta și prezerva obiecte digitale atât online, cât și offline, incluzând situri web, lucrări publicate, imagini și materiale pe CD, floppy-discuri etc. <http://www.natlib.govt.nz/>

## **Norvegia**

*Digitalt radioarkiv (Digital Radio Archive)*

Efort colaborativ al Bibliotecii Naționale a Norvegiei și a Norwegian Broadcasting Corporation (NRK) [Compania Națională de Radiodifuziune a Norvegiei] pentru digitizarea arhivei istorice radio, cu scopul de a o prezerva pe termen lung. [http://www.nb.no/html/radioarkiv\\_nordland.html](http://www.nb.no/html/radioarkiv_nordland.html)

*Digital Repository of the National Library of Norway*

Biblioteca Națională a Norvegiei (NLN) deține o colecție importantă de documente digitale, atât digitizate, cât și născute digitale, pentru care are responsabilitatea prezervării pe termen lung. Pentru a întreține colecția digitală, NLN a constituit Depozitarul Digital (DR). Nucleul acestuia este un sistem de discuri și benzi magnetice cu capacitatea de 100 TB. NLN a înființat un serviciu generalizat de intrare/ieșire pentru acest depozitar. Toate obiectele sunt identificate prin URN (Uniform Resource Locator) și trebuie să aibă metadate pentru căutare, regăsire și prezervare. Formatele sunt alese astfel încât să faciliteze prezervarea pe termen lung. (E în elaborare, și nu are încă un sit web).

*Paradigma Project*

Proiect al Bibliotecii Naționale pentru a investiga căile de colectare și prezervare pentru generațiile viitoare a patrimoniului cultural al Norvegiei. [http://www.nb.no/paradigma/eng\\_index.html](http://www.nb.no/paradigma/eng_index.html)

## **Rusia**

*Project for Conservation of Unique Photo Documents and Broader Access to Original Sources of CSACPPD in St. Petersburg* [Proiect pentru conservarea documentelor fotografice unice și pentru accesul la sursele originale ale CSACPPD din Sankt Petersburg]

Proiect pentru prezervarea resurselor fotografice ale Arhivelor Centrale de Stat ale documentelor fotografice, cinematografice și fonografice <http://www.photoarchive.spb.ru>

## Serbia

*Realisation of multimedia databases for Historical Museum of Serbia – IMUS*  
[Realizarea de baze de date multimediale pentru Muzeul de Istorie al Serbiei]

Bază de date multimedia (imagini digitale, animații, clipuri audio și video), destinată în principal experților din muzee și asociațiilor muzeale, având scopul de a oferi informații complexe despre procedurile de conservare și restaurare.

[http://www.nasarbija.co.yu/esnaf/esnaf\\_3.htm](http://www.nasarbija.co.yu/esnaf/esnaf_3.htm)

## Suedia

*Kulturarw3*

Un proiect al Royal Library (Biblioteca Națională a Suediei), Swedish Web Archive [Arhiva Web Suedeză] cuprinde periodice, reviste electronice și ziare, documente statice, precum texte din arhive electronice, ca și documente dinamice cu hiperlegături. <http://www.kb.se/kw3/ENG/Default.htm>

## Regatul Unit

*Arts and Humanities Data Service*

Acest centru de arhivare digitală pentru arte și umanioare în învățământul superior și în educația permanentă a elaborat ghiduri privind problemele de preservare.

<http://ahds.ac.uk>

*UK Web Archiving Consortium*

Șase instituții britanice colaborează la un proiect de dezvoltare a unui cadru de testare pentru arhivarea selectivă a siturilor web din Regatul Unit.

<http://www.webarchive.org.uk/>

## SUA

*Internet Archive*

Internet Archive [Arhiva Internet] constituie o bibliotecă digitală a siturilor web și a altor artefacte culturale în formă digitală <http://www.archive.org/about/about.php>

*Minerva (Mapping the Internet Electronic Resources Virtual Archive* [Arhiva virtuală pentru cartografierea resurselor Internet])

Proiect al Bibliotecii Congresului centrat pe recoltarea de conținut web public, pe anume teme. <http://www.loc.gov/minerva/>

*National Digital Information Infrastructure and Preservation Program (NDIIPP)*  
[Programul Național de Preservare și pentru Infrastructura Informațională Digitală]

Biblioteca Congresului conduce acest demers cooperativ inter-sectorial de arhivare online, care va coordona programele de cercetare privind arhivarea digitală existente atât în sectoarele publice, cât și în cele private din SUA, pentru a minimiza paralelismele, pentru a repartiza responsabilitățile și pentru a partaja competențele și experiența. <http://www.digitalpreservation.gov/>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Descrierea resurselor

---

### DOMENIU

---

Aspectele tratate în acest ghid sunt:

[Interoperabilitate](#)

[Metadate](#)

[Standarde pentru metadate specifice domeniilor](#)

[Descriptori la nivel de colecție](#)

[Terminologie](#)

[Ontologii](#)

[Identificarea obiectelor](#)

Notă: Se anticipează că instituțiile vor aborda descrierea resurselor din diferite puncte de plecare și că multe, dacă nu cele mai multe, vor fi în situația de a recurge la o abordare graduală a implementării. Se mai anticipează că aceste ghiduri vor putea fi folosite pentru a ajuta fie la achiziționarea unor sisteme integrate de administrare fie la contactarea unor consultanți sau contractori. Unele dintre tehnologiile implicate în descrierea resurselor sunt descrise în ghidul „Tehnologii de bază și infrastructură”.

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la cuprins](#)

Bibliotecile funcționează de multă vreme într-un mediu informațional bazat pe rețea și tot mai multe arhive și muzee procedează la fel. Apariția Internetului oferă șansa ca și cele mai mici muzee, biblioteci locale sau arhive să aibă acum acces la un volum tot mai mare de informații digitale distribuite disponibile prin web. Societatea cunoașterii, instruirea continuă și creșterea impulsului spre interacțiunea cu administrația centrală prin mijloace electronice înseamnă un acces tot mai facil la informații de o importanță crescândă pentru toți cetățenii.

Multe instituții creează ele însele conținut digital nou, fie prin paginile web proprii sau prin creații multimedia, uneori bazându-se pe programe specifice de digitizare (vezi ghidul despre [Digitizare](#)). Ele trebuie să înțeleagă cum trebuie să descrie acest conținut astfel încât să fie deopotrivă ușor de găsit de către utilizatori și interoperabil cu alt conținut digital.

Tehnologiile și standardele în acest domeniu sunt încă la început și vor continua să se schimbe și să evolueze de-a lungul timpului. Instituțiile trebuie să fie conștiente de situația actuală a domeniului astfel încât să poată evita tehnologiile și standardele nepotrivite sau care tind să devină depășite.

Instituțiile au nevoie de o înțelegere profundă a acestor chestiuni pentru a-și planifica activitatea în funcție de priorități, în special când se pune problema achiziționarea

unor noi sisteme sau contractarea unor proiecte de dezvoltare cu consultanți sau contractori externi.

Multe dintre tehnologiile utilizate în descrierea resurselor sunt descrise în ghidul „Tehnologii de bază și infrastructură”.

### **Interoperabilitate**

[Înapoi la cuprins](#)

În relație cu conținutul digital interoperabilitatea înseamnă că acesta trebuie să cât se poate de reutilizabil, persistent și portabil între diferite rețele, sisteme și organizații. Cheia atingerii acestor deziderate o reprezintă standardele – reguli și indicații codificate pentru crearea, descrierea și administrarea resurselor digitale (pentru mai multe informații vezi [Reinventing the Wheel](#) [Reinventând roata] în D-Lib Magazine, ianuarie 2002 [1]). Folosirea standardelor în scopul descrierii este importantă pentru ca utilizatorii să poată să caute și să găsească informații din diferite surse – din cataloage diferite, din domenii diferite (muzee, biblioteci și arhive), din resurse de diferite tipuri (cărți, documente, artefacte din muzee, înregistrări audio-vizuale), prin diferite canale (PC-uri, televiziune interactivă, telefoane mobile, dispozitive handheld [„de buzunar”]) și în diferite limbi (vezi ghidul [Descoperire și regăsire](#))

### **Metadata**

[Înapoi la cuprins](#)

Metadatale au fost uneori definite ca „date structurate despre date”, dar termenul este acum adesea folosit pentru a desemna date inteligibile pentru computer care descriu resurse de diverse tipuri și care sunt folosite pentru a susține o gamă largă de diverse operații.

Specialiștii din domeniul moștenirii culturale și a informaticii au creat metadata de când au început să administreze colecții. O fișă de bibliotecă, de exemplu, reprezintă metadata care descriu o anumită carte, astfel încât metadatale asociate cu o carte trebuie să cuprindă: autorul, titlul, editorul, data, ISBN, numărul de clasificare etc. Cele asociate cu un obiect dintr-un muzeu trebuie să cuprindă numele obiectului, o scurtă descriere fizică, metoda de achiziție, data, locația etc. Cele asociate cu un document de arhivă trebuie să includă un cod de referință, titlu, creator, data, etc., iar pentru un program radiofonic trebuie să cuprindă titlul, descrierea conținutului, creatorul, postul, limba, data și așa mai departe. Bibliotecile, muzeele și arhivele au cu toate cataloage, dar acestea put diferi ca structură, pentru că natura și semnificația relațiilor dintre resursele descrise sunt diferite. De pildă, într-o fișă de bibliotecă titlul este înregistrarea principală, cu trimiteri la înregistrările corespunzătoare copiilor cărții din filialele bibliotecii. Catalogul unei arhive arareori descrie mai multe copii ale unui document și se concentrează mai degrabă asupra diferitelor tipuri de relații dintre resurse (de exemplu o cutie poate fi înregistrată la un anumit nivel iar conținutul cutiei este descris piesă cu piesă iar înregistrările sunt legate la înregistrarea cutiei, într-o structură ierarhică); catalogul unui muzeu poate descrie atât piese individuale cât și piese compuse, dar datele consemnate sunt de regulă foarte diferite de cele din cataloagele bibliotecilor și arhivelor.

Tot mai adesea astfel de metadate sunt încorporate în sisteme digitale, astfel încât metadatele asociate cu o pagină web cuprind titlul, creatorul, subiectul, descrierea etc. Metadatele au devenit importante ca mijloace de a spori eficiența și utilitatea căutării resurselor digitale din Web prin adoptarea unei structuri consistente de descriere a siturilor web și a altor resurse digitale. O introducere utilă, cu exemple, poate fi găsită pe situl web al [TASI](#) (Technical Advisory Service for Images) [2].

Metadatele sunt deseori clasificate după funcțiile pe care sunt destinate să le îndeplinească. În practică, schemele de metadate îndeplinesc multiple funcții și se suprapun următoarele categorii:

- **Metadate descriptive** – pentru descrierea resurselor și facilitarea regăsirii. Pentru instituțiile culturale poate fi necesar să creeze metadate care să descrie câteva clase de resurse, printre care:
  - obiectele fizice care au fost digitizate;
  - obiectele digitale care au fost create în cursul procesului de digitizare și stocate ca „matrițe digitale” (digital masters);
  - obiectele digitale derivate din „matrițele digitale” pentru a fi livrate prin rețea utilizatorilor;
  - noi resurse create folosind aceste obiecte;
  - colecții formate din oricare din cele de mai sus.

Există mai multe tipuri de metadate descriptive, dintre care Marc și Dublin Core sunt probabil cele mai cunoscute.

- [Marc](#), sau Machine Readable Cataloguing [3], este o schemă de metadate bibliografice administrată de Biblioteca Congresului. Versiunea curentă este MARC 21;
  - [Dublin Core](#) Metadata Element Set [4] este un standard simplu de metadate destinat să susțină descoperirea resurselor. Din punct de vedere istoric, a fost considerat aplicabil la descrierea „obiectelor similare documentelor” dar folosirea sa a fost extinsă pentru a cuprinde și alte clase de resurse. Pentru indicații privind Dublin Core vezi *Using Dublin Core* [Utilizarea Dublin Core] de Diane Hillmann [5]. Puteți consulta și *Online Archive of California Best Practice Guidelines for Digital Object* [Ghidul celor mai bune practici pentru obiecte digitale de la Arhiva Online a Californiei] (*OAC BPG DO*), versiunea 1.1. [6].
- **Metadate de preservare** (vezi și ghidul [Prezervare digitală](#)) – pentru a susține activitățile de preservare și arhivare. În iunie 2003, OCLC (Online Computer Library Center) și RLG (Research Libraries Group) au constituit grupul de lucru „Preservation Metadata: Implementing Strategies” ([PREMIS](#)) care să se concentreze asupra aspectelor practice ale implementării metadatelor de preservare în sistemele de preservare digitală [7]. Cele mai multe proiecte folosesc:



- Setul de 16 elemente de metadate al [RLG](#) pentru suportul prezervării [\[8\]](#);
  - Modelul de Referință al [OAIS](#) (Open Archival Information Service), o structură-cadru de nivel înalt care descrie funcțiile implicate în procesul de prezervare și informațiile necesare pentru a susține aceste funcții [\[9\]](#).
  - Pentru indicații despre metadatele de prezervare vezi *Implementing Metadata in Digital Preservation Systems* [Implementarea metadatelor în sisteme digitale de prezervare] de Brian F. Lavoie [\[10\]](#) și *Preservation Metadata* [Metadate de prezervare] de Michael Day [\[11\]](#).
- **Metadate administrative** – pentru administrarea resurselor digitale și furnizarea de informații de crearea acestora precum și a oricăror restricții care le guvernează folosirea. Acestea trebuie să cuprindă:
    - metadate tehnice care descriu caracteristicile tehnice printre care sistemele hardware/software utilizate la crearea resurselor, formate, standarde etc. Vezi de exemplu [NISO](#) (National Information Standards Organization [SUA]): Data Dictionary – Technical Metadata for Digital Still Images [Dicționar de date – Metadate tehnice pentru imagini digitale statice] [\[12\]](#);
    - metadate sursă care descriu obiectul original din care a fost produs obiectul digital;
    - metadate de proveniență digitală care descriu istoricul operațiilor efectuate asupra unui obiect digital de când a fost creat sau digitizat;
    - metadate de drepturi [de autor] care descriu drepturile de proprietate intelectuală asupra unei resurse precum și orice restricții de utilizare sau prevederi ale licențelor (vezi de exemplu proiectul [Indecs](#) [\[13\]](#)).
  - **Metadate structurale** – pentru descrierea relațiilor fizice sau logice dintre părțile componente ale unui obiect. De pildă, o carte fizică este un obiect format dintr-o succesiune de pagini. O carte digitizată poate fi compusă din câte o imagine digitală pentru fiecare pagină, astfel încât cartea digitizată devine un obiect compus iar informațiile clare despre secvența paginilor sunt esențiale pentru utilizarea acesteia:
    - [METS](#) (Metadata Encoding and Transmission Standard [Standard pentru codificarea și transmiterea metadatelor]) [\[14\]](#) furnizează un format de codificare pentru metadatele descriptive, administrative și structurale și este destinat să susțină atât administrarea obiectelor digitale cât și livrarea și schimbul de obiecte digitale între sisteme diferite;
    - IMS Content Packaging Specification [Specificația IMS pentru împachetarea conținutului] [IMS Content Packaging Specification](#) [\[15\]](#) definește o metodă de descriere a structurii și organizării resurselor educaționale compozite.

- Alte categorii de metadata cuprind:
  - Metadata educaționale – menite să ajute la găsirea resurselor pentru instituțiile de învățământ și pentru mediile educaționale virtuale, de pildă fișele elevilor/studentilor și descrierile cursurilor. Standardul de bază pentru descrierea resurselor educaționale este [IEEE Learning Object Metadata standard](#) [16] Pentru mai multe informații vizitați siteurile web ale [IMS](#) [17] și [CETIS](#) website [18];
  - Metadata geospațiale utilizate pentru hărți digitale și sisteme GIS (Geographical Information Systems). Standardul [ISO 19115:2003](#) [19] pentru metadata destinate informațiilor geografice a fost publicat în ianuarie 2003.

### Standarde pentru metadata specifice domeniilor

[Înapoi la cuprins](#)

Aceste standarde au fost elaborate pentru a satisface cerințele particulare ale unor domenii, de exemplu:

- **Arhivele** utilizează de obicei [ISAD\(G\)](#) (General International Standard Archival Description) [20] pentru metadatale care descriu materialele arhivate și [ISAAR \(CPF\)](#) (International Standard Archival Authority Record for Corporate Bodies, Persons and Families), ediția a 2-a, 2004 [21] pentru metadata care descriu contextul în care se creează astfel de materiale. Pentru a transpune în formă electronică aceste descrieri există DTD-urile (Document Type Definitions – definiții de tipuri de documente) [EAD](#) (Encoded Archival Description – descrieri arhivistice codate) [22] și [EAC](#) (Encoded Archival Context) [23], care sunt încă în stadiul de dezvoltare (<http://www.library.yale.edu/eac/>). Paginile de asistență (help) de la [EAD help pages](#) [24] cuprind referințe către informații suplimentare.
- **Muzee** – International Committee for Documentation of the International Council of Museums [Comitetul Internațional pentru Documentare al Consiliului Internațional al Muzeelor] ([ICOM-CIDOC](#)) [25] furnizează informații despre standardele și metadatale pentru muzee, cuprinzând de exemplu referințe către [CIDOC-CRM](#) (Conceptual Reference Model [Modelul conceptual de referință], modelul ales de multe muzee. Comunitatea muzeelor a creat standardele [SPECTRUM](#) [26] și [CDWA](#) (Categories for the Description of Works of Art [Categoriile pentru descriere operelor de artă] [27]. SPECTRUM nu este disponibil gratuit în Internet, dar siteul web britanic [mda](#) (Museums Documentation Association) cuprinde rezumate ale capitolelor din SPECTRUM [28].
- **Biblioteci** – [IFLA](#) a realizat un index comprehensiv al resurselor referitoare la metadatale pentru bibliotecile digitale [29].
- **Administrație** – [GILS](#) (Government Information Locator Service/Global Information Locator) [30] este folosit pentru informațiile folosite de administrație, dar în ultimul timp multe administrații tind să migreze spre Dublin Core. [DCMI](#) (Dublin Core Metadata Initiative) a constituit un grup de lucru pentru administrație (Government Working Group) [31]. Multe administrații, cum ar fi cele din Australia, Canada, Danemarca, Finlanda, Irlanda, Noua Zeelandă și Marea Britanie au emis ghiduri care pot fi obligatorii pentru organizațiile din sectorul public. Puteți consulta [e-gif](#) (Electronic Government Interoperability Framework) [32] și [e-gms](#) (Electronic Government Metadata Standard) [33] emise de unitatea

pentru e-Government din Marea Britanie [34]. Prima versiune a standardului e-gms a fost bazat pe varianta simplă a specificațiilor Dublin Core în timp ce a doua și a treia versiune au specializat Dublin Core adăugându-i câteva elemente pentru administrarea documentelor.

Instituțiile culturale ar trebui să cunoască cerințele stabilite prin standardele comunitare/specifice fiecărui domeniu privind metadatele. Schema (ele) cu metadate care au fost adoptate ar trebui să fie pe deplin documentate pentru toate proiectele. Această documentație ar trebui să cuprindă instrucțiuni detaliate de catalogare unde să se enumere elementele metadatelor și să se descrie tipurile de resurse create și gestionate în cadrul proiectului. Asemenea instrucțiuni sunt necesare chiar atunci când o schemă standard cu metadate se folosește pentru a explica în ce fel trebuie aplicată acea schemă într-un context specific al proiectului.

Pentru a veni în sprijinul descoperirii resurselor lor cu ajutorul unei game largi de alte aplicații și servicii, instituțiile culturale trebuie să fie capabile să creeze o descriere a metadatelor pentru fiecare material folosind (DCMES) [35] (setul de elemente ale metadatelor Dublin Core) în forma lui simplă/necalificată. DCMES-ul definește cincisprezece elemente pentru a ajuta la descoperirea simplă a resurselor pe domenii: titlu, creator (autor), subiect, descriere, editor, colaborator, dată, tip, format, identificator, sursă, limbă, relație, sferă de cuprindere și drepturi. Acesta reprezintă cerința minimă, în practică metadatele DC-ului simplu vor fi probabil un subset al unui set mai bogat de metadate.

Pentru a veni în sprijinul descoperirii în domeniul patrimoniului cultural, proiectele ar trebui să țină cont și de furnizarea descrierii metadatelor pentru fiecare material conform cu schema [DC.Culture](#) [36]. În proiecte ar trebui să se reflecte orice cerințe suplimentare privind metadatele descriptive și ele ar trebui să capteze și să înmagazineze metadatele descriptive suplimentare pentru a satisface acele cerințe

### **Descrierile la nivel de colecție (CLD-uri)**

[Înapoi la cuprins](#)

În cadrul proiectelor realizate în colaborare ar fi de dorit să se ia în considerare și folosirea metadatelor pentru descrierea la nivel de colecție pentru a descrie grupuri de organizații participante (domeniu, nivel, grad de detaliere, limbă etc.). Pentru instrucțiuni vezi, de exemplu, UKOLN [Collection Description Focus](#) [37] (O privire asupra descrierii colecțiilor) pentru informații despre folosirea CLD-ului în Marea Britanie și Minerva: [Deliverable D3.1: Inventories, discovery of digitised content & multilingual issues: Report analysing existing content](#) (Inventare, descoperirea conținutului digitalizat și problematica multilingvismului: analizarea conținutului existent) [38].

Totuși, descrierea la nivel de colecție nu trebuie să se limiteze la proiectele realizate în colaborare. Descrierea agregărilor de materiale ar putea fi utilă în multe contexte din cele mai diferite. Chiar în cadrul resurselor unei singure instituții sau ale unui singur proiect, s-ar putea dovedi utilă. (Vezi abordarea descoperirii resurselor descrisă în JISC Information Environment Architecture Functional Model (Model funcțional de arhitectură de mediu informațional JISC) [39]. O resursă digitală nu se creează izolată, ci ca parte a unei colecții digitale și ar trebui să fie luată în considerare în cadrul contextului acelei colecții și ale dezvoltării acelei colecții. Într-

adevăr, colecțiile însele sunt privite ca fiind componente în jurul cărora se pot construi multe tipuri diferite de servicii digitale.

Colecțiile ar trebui descrise astfel încât utilizatorul să poată descoperi caracteristicile importante ale colecției și astfel încât colecțiile să poată fi integrate într-o sferă mai largă de colecții digitale existente și în serviciilor digitale care operează în cadrul acestor colecții.

Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să cunoască inițiativele cu privire la intensificarea activității de scoatere la lumină și descoperire a colecțiilor, cum ar fi inventarele la nivel național sau internațional, acoperind programe, comunități, sectoare sau domenii, ale activităților de digitalizare și ale conținutului cultural digital și ar trebui să fie pregătite să contribuie cu metadate la astfel de servicii când este cazul.

De obicei este necesar ca descrierea colecțiilor să se facă conform unei scheme adecvate de metadate. Exemple bune ar fi:

- schema de descriere a colecției din [RSLP](#) (programul de sprijinire a cercetării în biblioteci) [40];
- schema de descriere la nivel de colecție definită de [Minerva D3.2](#) [41];
- profilul aplicației descrierea colecției [Dublin Core Collection Description Application Profile](#) [42] în curs de apariție.

## Terminologie

[Înapoi la cuprins](#)

Dacă utilizatorii sunt capabili să întreprindă căutări utile prin seturile de date distribuite, atunci creatorii acelor seturi de date trebuie să introducă valori în elementele metadatelor într-un mod substanțial.

Sursele terminologice multilingve recunoscute trebuie folosite pentru a furniza valori pentru elementele metadatelor atunci când este posibil. Numai atunci când există terminologie standard trebuie luate în considerare terminologiile locale. Acolo unde s-au elaborat terminologii locale, informațiile despre terminologie și termenii ei constituenți și semnificația respectivă trebuie să fie făcută publică.

Folosirea unei terminologii în înregistrările de metadate, specifică unui standard sau proiect, trebuie să fie precizată fără echivoc în înregistrările de metadate.

În înregistrările de metadate la nivel de colecție s-ar putea folosi terminologiile recomandate pentru utilizare aflate în schema descrierii la nivel de colecție de la Minerva [41].

## Vocabulare controlate, tezaure de cuvinte și fișiere de autoritate

Pentru a asigura consecvență și substanțialitate, cel mai bine ar fi să se adopte și să se folosească scheme de codificare identificabile sau vocabulare controlate pentru indexare. Un bun exemplu este [Library of Congress Subject Headings](#) [43]. (Titlurile pe subiecte deținute de Biblioteca Congresului).

Un tezaur este un vocabular controlat în care termenii sunt organizați ierarhic indicându-se relații de tipul termeni cu înțeles mai larg sau mai restrâns, echivalență sau echivalență parțială și acolo unde termenii sunt desemnați, termeni preferați și nepreferați (pentru a avea controlul asupra sinonimității). De asemenea aceștia cuprind note privind domeniul și alte informații utile.

Există două standarde ISO pentru tezaure: [ISO 2788, 1986](#), Ghidul din 1986 pentru stabilirea și dezvoltarea tezaurelor monolingve [44] și [ISO 5964, 1985](#), Ghidul din 1985 pentru stabilirea și dezvoltarea tezaurelor monolingve [45]. Se lucrează la revizuirea ambelor standarde. Se află în plan un nou standard, BS 8723: *Structured vocabularies for information retrieval - guide, Vocabulare structurate pentru regăsirea informației - ghid*. (vezi capitolul [Multilingvism](#)).

Pagina Muzeului Getty pune la dispoziție un număr de tezaure, inclusiv: The Getty Art and Architecture Thesaurus (Tezaurul Getty de termeni din artă și arhitectură) [Art and Architecture Thesaurus](#) [46] și Getty Thesaurus of Geographic Names (Tezaurul Getty de denumiri geografice) [Thesaurus of Geographic Names](#) [47].

Un exemplu de fișier de autoritate este [ISAAR \(CPF\)](#) - Standardul internațional pentru înregistrarea autorizată a arhivelor pentru corporații, persoane și familii), a 2a ediție 2004 [21], editat de Consiliul Internațional al Arhivelor.

Traugott Koch a elaborat o listă bună cu vocabulare controlate, tezaure și scheme de clasificare [list of controlled vocabularies, thesauri and classification schemes](#) [48]. TASI (Serviciul tehnic de consultanță pentru imagini) Controlling your language - links to metadata vocabularies (Controlați-vă limbajul - legături spre vocabularele de metadata) [49] oferă legături spre mai mult de 60 de surse de vocabular.

## Ontologii

[Înapoi la cuprins](#)

O ontologie poate fi descrisă ca o descriere formală a obiectelor și a relațiilor dintre ele. (vezi capitolul [Tehnologiile și infrastructura subiacente](#), unde se tratează și Semantic Web și RDF).

## Identificarea obiectului

[Înapoi la cuprins](#)

Motivul principal pentru care oamenii atribuie identificatori unici resurselor este acela că ei, ca și alții, se pot referi la resurse într-un mod ambiguu. Astfel, ei trebuie să se poată baza pe unicitatea identificatorilor lor (adică nu se atribuie același identificator altei resurse) și pe persistența acestora (adică identificatorul să continue să identifice acea resursă - pentru cât timp s-ar putea să depindă de contextul și natura resursei). De asemenea ar putea fi vorba de cerința ca identificatorul să poată fi folosit pentru a accesa resursa, adică identificatorul poate fi "rezolvat" prin mijlocirea unui serviciu la o localizare actuală a resursei.

Exemple de identificatori unici persistenți cuprind:

- [DOI](#)-s (Digital Object Identifiers - Identificatori digitali de obiecte) [50];
- [URNs](#) (Universal Resource Names - denumiri universale de resurse) [51];
- [PURLs](#) (Localizatori de resurse uniforme și persistenți) [52];
- [Handles](#) [53];

- [ARKs](#) (Archival Resource Keys - Cheia spre resursele de arhivă) [[54](#)].

Paul Miller a scris un [articol](#) ușor de înțeles în care se explică identificatorii unici (Miller, Paul: *I am a name and a number*. (Sunt un nume și un număr) Ariadne, numărul 24, din 21 iunie 2000 [[55](#)]. Consiliul Internațional al Muzeelor (ICOM) a publicat *International Guidelines for Museum Object Information (Ghid internațional pentru informații despre obiectele de muzeu): the CIDOC Information Categories* ) (Categoriile de informații CIDOC) [[56](#)] în 1995. (vezi și capitolul [Prezervarea digitală](#)).

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la cuprins](#)

În viitor oamenii vor fi înconjurați de mașini inteligente, receptive și fiabile, capabile să reacționeze la solicitările lor ca indivizi. Gama de tehnologii descrise în acest ghid există în prezent, dar modul în care ele ar interacționa într-o fază a lor mai dezvoltată poate fi doar imaginat. Aceste tehnologii își vor face simțită prezența în cămine, școli, hoteluri, automobile, avioane – pe scurt în toate aspectele vieții. Efectele lor asupra instituțiilor culturale vor merge foarte departe.

Pe măsură ce capacitatea sistemelor informatice crește, tot mai multe informații se pot înmagazina, de exemplu, metadatele pentru descrierea câtorva milioane de obiecte. Acest lucru va duce la realizarea în colaborare a unei cantități imense de cataloage.

De asemenea va fi posibil să se înmagazineze mai multe descrieri complexe pentru a pune la punct, de exemplu, cea de-a doua ediție a standardului Spectrum al Asociației pentru documentare muzeistică privind datele muzeistice care numără sute de domenii. Metadatele din domeniul cultural probabil că vor evolua de la date trecute în cataloage, structurate și statice, la descrieri complexe cu text liber cuprinzând interpretări ale obiectelor și moduri de abordare ale acestora.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la cuprins](#)

[1] Gill, Tony and Miller, Paul: Re-inventing the Wheel? Standards, Interoperability and Digital Cultural Content . D-Lib Magazine, Volume 8 Number January 2002. (Reinventarea roții? Standarde, interoperabilitate și conținut cultural digital în D-Lib Magazine, vol. 8, ianuarie 2002) <http://www.dlib.org/dlib/january02/gill/01gill.html>

[2] TASI (Technical Advisory Service for Images): Metadata and Digital Images. 2002-2004. (Serviciu consultativ tehnic pentru imagini): Metadate și imagini digitale 2002-2004. <http://www.tasi.ac.uk/advice/delivering/metadata.html>

[3] Machine Readable Cataloguing (MARC) MARC 21 <http://www.loc.gov/marc/>

[4] Dublin Core Metadata Element Set, Version 1.1 (Setul de elemente de metadate Dublin Core, versiunea 1.1) <http://dublincore.org/documents/dces/>

[5] Hillman, Diane: Using Dublin Core. (Folosirea Dublin Core-ului) 2003. <http://dublincore.org/documents/usageguide/>



[6] Online Archive of California Best Practice Guidelines for Digital Objects (OAC BPG DO), Version 1.0, (Arhiva online a ghidului de bună practică californian privind obiectele digitale, versiunea 1.1.) pregătit și susținut de Online Archive of California Working Group (Arhiva online a grupului de lucru californian), ianuarie 2004.

<http://www.cdlib.org/inside/projects/oac/bpgdo/>

[7] PREMIS (PREservation Metadata: Implementation Strategies) (Metadate pentru conservare: strategii de implementare)

<http://www.oclc.org/research/projects/pmwg/>

[8] RLG set of 16 basic metadata elements to support preservation; (setul RLG de 16 elemente de metadate de bază care ajută la activitatea de conservare)

<http://www.rlg.org/preserv/presmeta.html>

[9] Reference Model for an Open Archival Information Service (OAIS) (modelul de referință pentru un serviciu deschis de informații arhivate)

<http://ssdoo.gsfc.nasa.gov/nost/isoas/>

[10] Lavoie, Brian F.: Implementing Metadata in Digital Preservation Systems (Implementarea metadatelor în sistemele digitale utilizate în activitatea de conservare): the PREMIS Activity in D-Lib Magazine, April 2004, Volume 10 Number 4. ISSN 1082-9873. <http://www.dlib.org/dlib/april04/lavoie/04lavoie.html>

[11] Day, Michael: Preservation Metadata (Metadate pentru activitatea de conservare). Versiunea dinaintea publicării a capitoului publicat în: G. E. Gorman și Daniel G. Dorner (eds.), Metadata applications and management (aplicațiile și gestionarea metadatelor), International Yearbook of Library and Information Management, 2003-2004, (Anuarul internațional al gestionării bibliotecilor și a informațiilor), Londra: Facet Publishing, 2004, pp. 253-273. ISBN 1-85604-474-2 (Facet Publishing); ISBN 0-8108-4980-1 (Scarecrow Press). <http://www.ukoln.ac.uk/metadata/publications/iylim-2003/>

[12] NISO Z39.87-2002 AIIM 20-2002 Data Dictionary -- Technical Metadata for Digital Still Images (Dicționar de date - metadate tehnice pentru imagini fixe digitale)

[http://www.niso.org/standards/resources/Z39\\_87\\_trial\\_use.pdf](http://www.niso.org/standards/resources/Z39_87_trial_use.pdf)

[13] Indecs Project <http://www.indecs.org/>

[14] Metadata Encoding and Transmission Standard (METS) (Standardul pentru codificarea și transmiterea metadatelor) <http://www.loc.gov/standards/mets/>

[15] IMS Content Packaging Specification (Instrucțiunile pentru împachetarea conținutului IMS) <http://www.imsproject.org/content/packaging/>

[16] IEEE Learning Object Metadata standard (Standardul IEEE pentru metadatele privind obiectul de studiu) <http://ltsc.ieee.org/wg12/par1484-12-1.html>



[17] IMS Global Learning Consortium (Consortiul IMS pentru studiu global)  
<http://www.imsproject.org/>

[18] CETIS (Centre for Educational Technology Interoperability Standards) (Centrul pentru standarde de interoperabilitate a tehnologiei educaționale)  
<http://www.cetis.ac.uk/>

[19] ISO 19115:2003 Geographic information – Metadata (Informații geografice – Metadata)  
<http://www.iso.ch/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=26020&ICS1=35&ICS2=240&ICS3=70>

[20] International Standard for Archival Description (General) (ISAD(G) (standardul general internațional pentru descrierea arhivelor). A 2a ediție.  
[http://www.ica.org/biblio/isad\\_g\\_2e.pdf](http://www.ica.org/biblio/isad_g_2e.pdf)

[21] ISAAR (CPF) (International Standard Archival Authority Record for Corporate Bodies, Persons and Families), 2nd ed. 2004 (standardul internațional pentru înregistrarea autorizată a arhivelor pentru corporații, persoane și familii), a 2a ediție 2004  
<http://www.ica.org/biblio.php?pdoid=144>

[22] EAD (Encoded Archival Description) (descrierea codificată a arhivelor)  
<http://www.loc.gov/ead/>

[23] EAC (Encoded Archival Context) (context codificat de arhivă)  
<http://www.library.yale.edu/eac/>

[24] EAD Help Pages – Metadata (Paginile care ajută la folosirea EAD – Metadata)  
<http://www.iath.virginia.edu/ead/metadata.html>

[25] International Committee for Documentation of the International Council of Museums (ICOM-CIDOC) (Comitetul Internațional pentru Documentare al Consiliului Internațional al Muzeelor): Museum documentation : standards and guidelines (Documentare muzeistică: standarde și instrucțiuni)  
<http://www.willpowerinfo.myby.co.uk/cidoc/stand3st.htm>  
CIDOC CRM (CIDOC Conceptual Reference Model) (model conceptual de referință)  
<http://cidoc.ics.forth.gr/index.html>

[26] SPECTRUM, the UK Museum Documentation Standard, 2nd Edition (Standard britanic de documentare muzeistică, a 2a ediție)  
. <http://www.mda.org.uk/spectrum.htm>

[27] Getty Research Institute, Categories for the Description of Works of Art (CDWA) (Institutul de cercetări Getty, Categoriile pentru descrierea operelor de artă)  
[http://www.getty.edu/research/conducting\\_research/standards/cdwa/](http://www.getty.edu/research/conducting_research/standards/cdwa/)

[28] UK mda (Museums Documentation Association) factsheets (Asociația pentru documentare muzeistică din Marea Britanie) <http://www.mda.org.uk/facts.htm>

[29] IFLA Digital Libraries: Metadata Resources (Bibliotecile digitale IFLA: resurse de metadata) <http://www.ifla.org/II/metadata.htm>

[30] GILS (Government Information Locator Service/Global Information Locator) (Serviciul guvernamental de localizare a informațiilor/Localizator global de informații) <http://www.gils.net/about.html>

[31] Dublin Core Metadata Initiative (DCMI): Government Working Group. (Inițiativa asupra metadatelor Dublin Core: Grup de Lucru Guvernamental) <http://dublincore.org/groups/government/>

[32] e-gif (Electronic Government Interoperability Framework) (cadru electronic guvernamental de interoperabilitate) <http://www.govtalk.gov.uk/schemasstandards/egif.asp>

[33] e-gms (Electronic Government Metadata Standard) (standard electronic guvernamental de metadata) <http://www.govtalk.gov.uk/schemasstandards/metadata.asp>

[34] UK e-Government Unit (Departamentul de electronică al guvernului din Marea Britanie) <http://e-government.cabinetoffice.gov.uk/Home/Homepage/fs/en>

[35] Dublin Core Metadata Element Set (DCMES) (setul de elemente ale metadatelor Dublin Core) <http://dublincore.org/documents/dces/>

[36] DC.Culture <http://www.minervaeurope.org/DC.Culture.htm>

[37] UKOLN Collection Description Focus (O privire asupra descrierii colecțiilor) <http://www.ukoln.ac.uk/cd-focus/>

[38] Minerva: Deliverable D3.1: Inventories, discovery of digitised content & multilingual issues: Report analysing existing content (Inventare, descoperirea conținutului digitalizat și problematica multilingvismului: analizarea conținutului existent) [http://www.minervaeurope.org/intranet/reports/D3\\_1.pdf](http://www.minervaeurope.org/intranet/reports/D3_1.pdf);

[39] JISC Information Environment Architecture Functional Model (Model funcțional de arhitectură de mediu informațional JISC) <http://www.ukoln.ac.uk/distributed-systems/jisc-ie/arch/functional-model/>.

[40] Research Support Libraries Programme (RSLP) Collection Description schema (schema de descriere a colecției din RSLP - programul de sprijinire a cercetării în biblioteci) <http://www.ukoln.ac.uk/metadata/rsrp/>

[41] Minerva: Deliverable D3.2: Inventories, discovery of digitised content & multilingual issues: Feasibility survey of the common platform (Inventare, descoperirea conținutului digitalizat și problematica multilingvismului: studiu de fezabilitate al platformei comune) [http://www.minervaeurope.org/intranet/reports/D3\\_2.pdf](http://www.minervaeurope.org/intranet/reports/D3_2.pdf)

- [42] Dublin Core Collection Description Application Profile (Profilul aplicației descrierea colecției Dublin Core)  
<http://www.ukoln.ac.uk/metadata/dcmi/collection-application-profile/2004-08-20/>
- [43] Library of Congress Subject Headings (Titlurile pe subiecte deținute de Biblioteca Congresului) <http://www.loc.gov/catdir/cpsol/lcco/lcco.html>
- [44] ISO 2788, 1986 Guide to establishment and development of monolingual thesauri (Ghidul din 1986 pentru stabilirea și dezvoltarea tezaurelor monolingve)  
<http://www.iso.org/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=7776>
- [45] ISO 5964, 1985 Guide to the establishment and development of multi-lingual thesauri (Ghidul din 1985 pentru stabilirea și dezvoltarea tezaurelor monolingve)  
<http://www.iso.ch/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=12159>
- [46] Getty Art and Architecture Thesaurus (Tezaurul Getty de termeni din artă și arhitectură) [http://www.getty.edu/research/conducting\\_research/vocabularies/aat/](http://www.getty.edu/research/conducting_research/vocabularies/aat/)
- [47] Getty Thesaurus of Geographic Names (Tezaurul Getty de denumiri geografice)  
[http://www.getty.edu/research/conducting\\_research/vocabularies/tgn/](http://www.getty.edu/research/conducting_research/vocabularies/tgn/)
- [48] Controlled vocabularies, thesauri and classification systems available in the WWW. DC Subject. Compiled by Traugott Koch. (Vocabulare controlate, tezaure de cuvinte și sisteme de clasificare oferite pe WWW)  
<http://www.lub.lu.se/metadata/subject-help.html>.
- [49] TASI (Technical Advisory Service for Images) (Serviciul tehnic de consultanță pentru imagini): Controlling your language - links to metadata vocabularies. (Controlați-vă limbajul - legături spre vocabularele de metadatae)  
<http://www.tasi.ac.uk/resources/vocabs.html>
- [50] DOIs (Digital Object Identifiers) (identificatori de obiecte digitale)  
<http://www.doi.org/>
- [51] URNs (Universal Resource Names) (denumiri de resurse universale)  
<http://www.ietf.org/rfc/rfc1737.txt>
- [52] PURLs (Persistent Uniform Resource Locators) (localizatori de resurse uniforme și persistenți) <http://purl.oclc.org/>
- [53] Handles <http://www.handle.net/introduction.html>
- [54] ARKs (Archival Resource Keys) (cheia spre resursele de arhivă)  
<http://www.cdlib.org/inside/diglib/ark/>
- [55] Miller, Paul: I am a name and a number. (Sunt un nume și un număr) In Ariadne, issue 24, 21st June 2000.  
<http://www.ariadne.ac.uk/issue24/metadata/intro.html>

[56] International Committee for Documentation of the International Council of Museums (ICOM-CIDOC): International Guidelines for Museum Object Information : the CIDOC Information Categories (*Ghid internațional pentru informații despre obiectele de muzeu: categorii de informații CIDOC*)

<http://www.willpowerinfo.myby.co.uk/cidoc/guide/>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la cuprins](#)

---

### Internaționale

*SEPIA (Safeguarding European Photographic Images for Access) (Salvgardarea imaginilor fotografice europene pentru access)*

În cadrul acestui proiect finanțat de UE s-a realizat un instrument soft model și sursă deschisă (SEPIADES) pentru descrierea și catalogarea fotografiilor analoge și digitale.

<http://www.knaw.nl/ecpa/sepia/workinggroups/wp5/cataloguing.html>

*MICHAEL (Multilingual Cultural Inventory of Europe) (Inventar cultural multilingv al Europei)*

Acest proiect definește standardele pentru descrierea la nivel de colecție a resurselor patrimoniului cultural digital. Se va realiza un serviciu pentru descoperirea resurselor online care va fi pus la dispoziție în 2005-6.

<http://www.michael-culture.irg/index.html>

### Cehia

*ProMuS (Prohlizec muzejnich sbirek)*

ProMuS se realizează în prezent pentru prezentarea colecțiilor muzeale și de alt fel pe Internet. Se bazează pe înscrisurile PHP și baza de date SQL. Instituția poate defini modul de prezentare a datelor pentru utilizator. E nevoie de foarte puține cunoștințe de html/programare. Structura datelor și a tabelor este importată prin fișiere cu text, de aceea e posibil să se importe date de la aproape orice sursă. Se pot adăuga imagini. <http://www.mzm.cz/promus>

### Norvegia

*Detektor*

Catalog pe subiecte adnotat, căutabil, al resurselor de pe Internet, selectate și evaluate de bibliotecarii de la Biblioteca publică din Oslo. Soluția tehnică este realizată de Linux Communications AS, o bază de date MySQL care funcționează pe un server Linux. Detektor conține resurse Internet în limbile norvegiană, daneză, suedeză, engleză și în alte limbi. Elementele Dublin Core se folosesc pentru a descrie resurse, dar și pentru ajustări locale. <http://detektor.deichman.no/>

*Samkatalog for privatarkiv*

E o bază de date de pe rețea, care dă utilizatorilor acces la informații despre înregistrările care nu au fost făcute publice aflate în instituții cu arhive din întreaga

țară. A fost posibil datorită standardului norvegian pentru descrierea materialelor de arhivă definită de programul de calculator Asta. <http://www.riksarkivet.no/samkat/>

#### *URN-generator*

Furnizarea de URN-uri norvegiene unice este un nou serviciu oferit de Biblioteca Națională a Norvegiei. URN-urile (denumiri de resurse uniforme) fac posibilă identificarea documentelor de pe Internet. Un URN alocat unui document este persistent și unic, nu se schimbă atâta timp cât conținutul intelectual rămâne același și nu va fi niciodată reciclat prin atribuirea lui altui document. URN-urile pot fi utilizate la regăsirea informațiilor pe Internet în multe moduri diferite. Un serviciu de rezoluție URN le va da posibilitatea utilizatorilor să rezolve URN-urile transformându-le în URL-uri sau în metadate legate de document.

<http://www.nb.no/html/standardnummerering.html>

### **Polonia**

#### *MONA*

725.000 de obiecte de muzeu (obiecte de artă) din antichitate până la arta contemporană descrise conform standardelor de descriere CIMI. Fișierul standard mai conține și rezultatele cercetărilor vizând folosirea de tehnici speciale de conservare (chimice, biologice, biofizice) a obiectelor de muzeu.

<http://www.mnw.art.pl>

### **Rusia**

#### *Russian museum collections (Colecții de muzeu rusești)*

Unicitatea acestui proiect constă în abordarea complexă a creării unui sistem informatic pentru muzee cu funcții multiple. Prezența rețelei dă personalului posibilitatea de a face schimb de informații și de a colabora la crearea tezaurelor etc.

<http://www.collections.spb.ru>

### **Serbia and Muntenegru**

#### *CKP - The Central Maritime Catalogue of Montenegro (Catalogul maritim central al Muntenegrului)*

Baza de date contemporană cuprinzând materiale de bibliotecă și arhivă referitoare la domeniul maritim în general, și golful Boka Kotorska în special, de la cele mai vechi documente scrise până la cele mai recente materiale și publicații oficiale, localizate în toate tipurile de biblioteci și arhive din Muntenegru (de stat, bisericesti și private).

<http://www.dacg.cg.yu>; <http://www.matf.bg.ac.yu/iak>

### **Spania**

#### *Census of Archives and Fonds of Andalusia: CENSARA and CENFOCOA (Recensământul arhivelor și al fondurilor din Andalusia)*

Informațiile despre arhivele și colecțiile de patrimoniu locale se înaintează chiar de arhiviști folosind șabloanele de rețea și ele pot fi accesate pe Internet. Această utilizare nouă a tehnologiei este primul proiect din regiune care a fost adaptată standardului internațional ISAD-G. <http://www.juntadeandalucia.es/cultura/aga>

### *Fichero de Autoridades de Aragón*

Scopul acestui proiect privind arhivele, la care se lucrează în colaborare, este creația unui fișier de autoritate care cuprinde persoane, familii, corporații și locuri. Partenerii pot încărca și aduce la zi înregistrările de autoritate folosind baze de date conectate.

<http://www.anabad.org/gtaa/>

## **Ucraina**

*Kirovohrad Regional Universal Research Library named after D.Chizhevsky: Dublin Core Metadata Project (Biblioteca de cercetare universală regională din Kirovohrad, denumită după D.Chizhevsky: proiect de metadatae Dublin Core)*

Aplicație online gratuită care poate converti metadatae generale html în metadatae corecte Dublin Core metadata, iar apoi, folosind un EDITOR-Convertor online, în format de schimb bibliografic UNIMARC. Apoi poate fi salvat pe drive-ul calculatorului local hard drive ca fișier ISO-2709 pentru a fi exportat în viitor spre o bază de date bibliografice. <http://www.library.kr.ua/dc/dcproje.html>;

<http://www.library.kr.ua/dc/dceditunie.html>

*Mental Tree: Ukrainian Information Resources for Education and Science (Arbore mental: resurse informaționale ucrainene pentru educație și știință)*

Este o bază de date ierarhică universală realizată la Institutul de studii pentru protejarea memoriei culturale din Ministerul Culturii și Artei din Ucraina. Programul sprijină reprezentarea vizuală a datelor pe baza cărora se pot conserva RTF, bitmap și imagini vector, fișiere sonore și video. Proiectul păstrează date și operează cu ele în diverse formate multimedia (text, grafică, video, audio, vizuale) online. Cea mai importantă caracteristică a bazei de date este că utilizatorii pot opera vizual seturile de date. <http://www.myslenedrevo.com.ua>

## **Marea Britanie**

### *Acces la arhive*

Baza de date A2A conține cataloage care descriu colecții de arhivă deținute în întreaga Anglie de 352 birouri de înregistrare și alte locuri unde se păstrează arhive.

<http://www.a2a.org.uk/default.asp>

### *SEAX*

SEAX a fost realizat la Essex Record Office (ERO). Este împărțit în două părți - Explorer și Public Access Module (PAM). Prin folosirea Explorer-ului arhiviștii pot accesa, cataloga, indexa și înmagazina documente. Explorer-ul mai dă și capacitatea de a gestiona indexările și de a crea și lega termenii între ei folosind tezaure. Partea de catalogare este compatibilă ISAD(G). Explorer-ul dă posibilitatea personalului să salveze imagine și imagini pentru ori referință din catalog care apoi pot fi văzute prin PAM. SEAX permite gestionarea diverselor procese - accesare, catalogare, indexare, teaurizare, înmagazinare, ordonare și producere documente, ca și producerea unei baze de date căutabile cu facilitatea de a adăuga imagini documentelor care apoi pot fi văzute. <http://seax.essexcc.gov.uk/>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Decoperire și regăsire

---

### DOMENIU

---

Aspectele tratate în acest ghid sunt:

[Interoperabilitate](#)

[Motoare de căutare](#)

[Lista site-urilor recomandate](#)

[Repertorii și portaluri](#)

[Căutare încrucișată](#)

[Grupări](#)

[Regăsirea imaginilor](#)

[Rezultate](#)

[Webul semantic](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

---

Bibliotecile funcționează de multă vreme într-un mediu informațional bazat pe rețea și tot mai multe arhive și muzee procedează la fel. Apariția Internetului oferă șansa ca și cele mai mici muzee, biblioteci sau arhive să aibă acum acces la un volum tot mai mare de informații digitale distribuite, disponibile prin web. Societatea cunoașterii, instruirea continuă și creșterea impulsului spre interacțiunea cu administrația centrală prin mijloace electronice înseamnă un acces tot mai facil la informații de o importanță crescândă, pentru toți cetățenii.

Multe instituții creează ele însele conținut nou, prin paginile web proprii sau prin creații multimedia, uneori bazându-se pe programe specifice de digitizare (vezi ghidurile despre [Digitizare](#) și [Modele de afaceri](#)). Ele trebuie să înțeleagă modalitățile prin care acest conținut să poată fi căutat, regăsit și să fie interoperabil cu alte resurse de conținut digital. Aceasta depinde în mod esențial de modul cum este descris conținutul, motiv pentru care acest ghid trebuie citit împreună cu cel despre „Descrierea resurselor”.

Cercetările și experiența practică arată că cei mai mulți oameni caută informații folosind motoare de căutare – cum este Google – ratând astfel regăsirea unui uriaș volum de informație care formează „Webul adânc”, care cuprinde bazele de date ale bibliotecilor, arhivelor și muzeelor. Motoarele de căutare încep acum să abordeze și această problemă iar bibliotecile, arhivele și muzeele trebuie să țină seama de această evoluție.

Tehnologiile și standardele în acest domeniu sunt încă la început și vor continua să se schimbe și să evolueze de-a lungul timpului. Instituțiile trebuie să fie conștiente de situația actuală a domeniului, astfel încât să poată evita tehnologiile și standardele nepotrivite sau care tind să devină depășite.



Instituțiile au nevoie de o înțelegere profundă a acestor chestiuni pentru a-și planifica activitatea în funcție de priorități, în special când se pune problema achiziționării unor noi sisteme sau angajarea unor proiecte de dezvoltare cu consultanți sau contractori externi. Pentru o trecere în revistă a regăsirii informației consultați *Challenges in information retrieval and language modelling* [Provocări în regăsirea informației și modelarea limbajului], editată de James Allen [1].

Descoperirea și regăsirea informației depinde de felul cum este descrisă. Acest ghid trebuie deci citit împreună cu cel despre „Descrierea resurselor”, unde sunt prezentate subiecte precum metadatele, terminologia (vocabulare controlate și tezaure) și identificatorii obiectelor. Multe dintre tehnologiile folosite la descoperire și regăsire sunt descrise în ghidul „Tehnologii de bază și infrastructură”.

### **Interoperabilitate**

[Înapoi la domeniu](#)

În relație cu conținutul digital, interoperabilitatea înseamnă că acesta trebuie să fie cât se poate de reutilizabil, persistent și portabil între diferite rețele, sisteme și organizații. Cheia atingerii acestor deziderate o reprezintă standardele – reguli și indicații codificate pentru crearea, descrierea și administrarea resurselor digitale (pentru mai multe informații vezi *Re-inventing the Wheel? Standards, Interoperability and Digital Cultural Content* [Re-inventăm roata? Standarde, interoperabilitate și conținut cultural digital] de Tony Gill și Paul Miller [2]). Posibilitatea de a căuta și regăsi informații din diverse surse – din diferite cataloage, din diferite domenii (muzee, biblioteci și arhive) și din diferite tipuri de resurse (cărți, documente, artefacte de muzeu) – depinde de interoperabilitate. Acesta este un domeniu în care există oportunități de a conlucra cu alte organizații, de pildă colegii, universități etc., pentru a furniza un acces mai facil la resurse (vezi ghidul despre [Cooperare și parteneriate](#)). De obicei partenerii convin să-și deschidă reciproc serviciile către utilizatori, să ofere acces combinat la cataloagele lor, să producă cataloage unificate etc. (cataloagele sunt folosite aici în sensul cel mai larg, pentru a cuprinde descrierile conținutului din muzee și arhive).

În principiu, există două abordări ale descoperirii informației: indexarea conținutului resursei și indexarea metadatelor ce descriu resursa (metadatele pot fi create de oameni, pot fi auto-generate sau o combinație). Cerințele pentru interoperabilitate – și, în consecință, recomandările de bună practică – pot fi diferite, în funcție de mecanismul pe care furnizorul de conținut îl alege.

### **Motoare de căutare**

[Înapoi la domeniu](#)

Catalogul este cheia către materialele deținute de o anumită bibliotecă sau arhivă iar muzeele își documentează la rândul lor materialele, deși cataloagele acestora pot să nu fie disponibile utilizatorilor la fel ca cele ale bibliotecilor și arhivelor. Cu toate acestea, cele mai multe biblioteci și unele arhive oferă în prezent acces prin Internet utilizatorilor iar multe muzee sunt prezente pe Internet. Ele trebuie să găsească modalități prin care să deschidă aceste resurse în rețea către utilizatori. Varianta cea

mai simplă este să-și îndrume utilizatorii spre unul dintre multele motoare de căutare disponibile. Principalele tipuri sunt:

- Motoare de căutare pe **text liber** bazate pe cuvinte cheie, de pildă [Altavista](#) [3], [Google](#) [4];
- Motoare de căutare **bazate pe index/catalog** în care utilizatorul navighează printr-o serie de meniuri care îngustează mereu aria căutării, de pildă [Yahoo](#) [5];
- **Meta/Multi** motoare de căutare, care rulează o căutare pe mai multe motoare de căutare, de pildă [ixquick](#) [6];
- Motoare de căutare pe **limbaj natural** în care căutarea poate fi exprimată ca o întrebare, de pildă [Ask Jeeves](#) [7].

Există de asemenea motoare de căutare personalizate sau orientate pe tematici.

Google (și alte motoare pentru text liber) funcționează utilizând un „robot” care urmează hiperlegăturile din paginile Web și preiau textul complet al acestora. Apoi construiesc indecși pentru aceste texte și furnizează servicii de căutare bazate pe aceștia. Valoarea acestor servicii de căutare constă în principal în algoritmi de determinare a valorii paginilor utilizați pentru ordonarea rezultatelor. Celebru algoritm Page Rank care stă la baza succesului lui Google se bazează pe numărul de referințe către o anumită pagină. Pentru a se asigura că resursele sale pot fi descoperite cu Google, un furnizor de conținut trebuie să ia în considerare anumiți factori (lista nu este exhaustivă):

- robotul are nevoie de un „punct de start” de unde să urmeze legăturile;
- robotul trebuie să poată să acceseze paginile pentru indexare – fie resursa propriu-zisă, fie un document care-o descrie – prin [HTTP](#) (HyperText Transfer Protocol) [8], așa că paginile de indexat nu trebuie ascunse în spatele unor mecanisme de autentificare etc. De asemenea, unii roboți nu urmăresc URL-uri care conțin parametri etc. deci trebuie construite URL-uri „prietenoase” cu motoarele de căutare;
- URL-urile acestor pagini trebuie să poată fi de-referențiate fiabil și persistent, astfel încât dacă se urmează o legătură dintr-un set de rezultate să se obțină mereu pagina care a fost indexată;
- paginile trebuie să cuprindă acele tipuri de metadate simple utilizate de motoarele de căutare la afișarea rezultatelor (titlu, descriere, uneori cuvinte cheie, etc.);
- chiar dacă pagina este disponibilă pentru indexare, poziționarea ei în setul de rezultate depinde de algoritmi de tipul [Google's Page Rank](#) [9] – așa că dacă sunt puține referințe spre pagină aceasta va avea probabil un scor mic.

Pe de altă parte, căutare pe bază de metadate se bazează pe expunerea de către furnizorul de conținut a înregistrărilor de metadate – fie pentru recoltare (harvesting), fie pentru funcțiile de căutare încrucișată în timp real ale furnizorului serviciului de descoperire – deci e posibil ca un set diferit de considerente să fie importante. Furnizorul de conținut și furnizorul serviciului trebuie să ajungă la un acord cu privire la (lista nu este exhaustivă):

- utilizarea unui protocol de transport pentru schimbul de mesaje;
- un limbaj de interogare;
- scheme de metadate;

- chestiuni legate de drepturile de proprietate intelectuală (cum prezintă sau utilizează furnizorul serviciului înregistrările de metadata);
- probleme de autentificare și autorizare.

De asemenea, calitatea serviciului furnizat poate depinde în mod hotărâtor de consistența înregistrărilor de metadata de la diverși furnizori de conținut.

Unele motoare de căutare oferă și modalități alternative de căutare, printre care „căutarea simplă” în care utilizatorul introduce cuvinte cheie și „căutarea avansată” în care se poate folosi conectarea logică, trunchierea etc. Aceasta din urmă produce de regulă rezultate mai bune. Printre alte exemple de instrumente adiționale motoarelor de căutare se numără [Google Directory \[4\]](#), care permite căutări tematice, și [Google Local \[4\]](#) care permite căutarea informațiilor locale (deocamdată doar în SUA și Canada, dar se intenționează extinderea serviciului).

Pentru o listă mai largă a motoarelor de căutare de diverse tipuri și pentru mai multe informații despre motoarele de căutare, inclusiv modalități de căutare, vezi situl lui Phil Bradley [10] și Search Engine Watch [11]. Aceste situri web cuprind informații despre căutarea în Web, analize ale domeniului motoarelor de căutare și indicații pentru proprietarii de situri care încearcă să obțină a mai bună expunere în Web.

### Liste de site-uri recomandate

[Înapoi la domeniu](#)

Instituțiile pot lua în considerare posibilitatea de a-și ajuta mai mult utilizatorii prin crearea de liste de situri utile. De regulă, acestea se evaluează pe baza unor criterii calitative (proiectul Desire a realizat un capitol util despre calitate și evaluare în lucrarea *Information Gateway Handbook [12]*) și vor fi adesea grupate pe subiecte. [RDN](#) (Resource Discovery Network) [13] reprezintă un bun exemplu. Pe ce altă parte, întreținerea și actualizarea acestor liste poate fi consumatoare de timp, astfel încât instituțiile își pot pune problema cooperării în crearea și întreținerea acestor liste. [Connexion](#) – serviciul de catalogate integrată de la OCLC [14] – este un bun exemplu de inițiativă co-operativă pentru crearea de descrieri ale paginilor web. (vezi și [Portaluri](#))

### Repertorii și portaluri

[Înapoi la domeniu](#)

Diferența dintre repertorii (gateways sau hub) și portaluri este destul de neclară, dar de obicei un repertoriu constă din seturi de legături comentate către alte situri web care au fost parcurse de cei ce au compilat repertoriul. Utilizatorului i se poate prezenta o serie de meniuri care-l conduc de la termeni mai generali spre termeni mai specifice. Asemenea situri sunt de mare ajutor pentru un căutător deoarece îl scutesc de cercetarea fiecărui sit pe un anumit subiect în căutarea celor câteva care sunt de o calitate decentă. Portalurile adună de obicei la un loc conținut din surse distribuite utilizând tehnologii precum recoltarea, căutarea încrucișată sau meta-căutarea și îl prezintă utilizatorului într-o formă combinată. Portalurile pot să furnizeze și alte servicii, cum ar fi vânzarea online.

O prezentare exhaustivă a repertoriilor și portalurilor este imposibilă, dar se pot da câteva exemple:

- General – [Yahoo \[15\]](#), o serie de meniuri acoperind întregul World Wide Web;

- Administrație – [Directgov \[16\]](#), o listă a siturilor guvernului Marii Britanii și a administrațiilor locale, aranjate tematic și alfabetic; [Premier Ministre \[17\]](#), un repertoriu al agențiilor guvernului francez;
- Academic – Resource Discovery Network ([RDN \[13\]](#)) este destinată să susțină nevoile sectoarele de educație superioară și aprofundată din Marea Britanie. RDN este de fapt o rețea de repertorii pe subiecte individuale. Este dezvoltată în continuare prin proiectul [Subject Portals Project \(SPP\) \[18\]](#) ARL [ARL Scholars Portal Project \[19\]](#), caută să furnizeze instrumente software pentru ca o comunitate academică să dispună de un punct unic de acces în Web pentru a găsi resurse informaționale de înaltă calitate și, pe cât posibil, să livreze informația și serviciile conexe direct pe computerul utilizatorului; [Infomine](#): Scholary Internet Resource Collections [\[20\]](#);
- Muzeu – [24 Hour Museum \[21\]](#); [Dutch Museums Portal \[22\]](#); [Latvian Museum Portal \[23\]](#);
- Biblioteci – portalul bibliotecilor UNESCO [\[24\]](#);
- the [Librarians' Index to the Internet \[25\]](#);
- Arhive – portalul arhivelor [UNESCO archives portal \[26\]](#); portalul arhivelor naționale din Marea Britanie [\[27\]](#); [A2A](#) (Access to Archives) [\[28\]](#), secțiunea engleză a UK Archives Network;
- Cultură – [Culture \[29\]](#), portalul cultural al Comisiei Europene;
- Altele – [Infobel \[30\]](#), un set de legături către cărțile de telefoane online.

Sunt disponibile softuri specializate pentru dezvoltarea și întreținerea repertoriilor tematice, de pildă [ROADS](#) (Resource Organisation And Discovery in Subject-based services) [\[31\]](#). Companiile comerciale oferă și ele software pentru portaluri, de exemplu [Vignette \[32\]](#), [SAP Portal \[33\]](#), [Plumtree \[34\]](#), [ZPORTAL \[35\]](#) etc. Unele instituții de memorie culturală și-au construit propriile repertorii – de exemplu pentru a susține grupări - [clumps](#), servicii de informații comunitare și pentru a furniza suport educațional.

### Căutarea încrucișată

[Înapoi la domeniu](#)

Căutarea încrucișată (cross-searching) permite căutări în mai multe baze de date în același timp. Prin căutări încrucișate multi-domeniu utilizatorii capătă accesul la bogată selecție de informații care-i sunt furnizate printr-o singură interfață de căutare. De exemplu, un utilizator poate să găsească cărți, documente de arhivă și informații despre artefacte din muzee printr-o singură căutare pe un subiect de interes. Printre posibilitățile de a realiza așa ceva se numără:

- Exportul tuturor informațiilor într-o nouă bază de date, folosind de pildă [SOAP \[36\]](#) sau [Harvest](#). Aceasta ar implica exportul într-un format precizat astfel încât informația existentă să poată fi încărcată în baza de date centrală. Pot apărea dificultăți privind:
  - obținerea acordului tuturor proprietarilor/administratorilor surselor dedate;
  - lucrul cu sisteme provenind de la furnizori diferiți;
  - tratarea diferențelor din structurile de date, mai ales când sunt implicate surse din diverse domenii (vezi ghidul [Descrierea resurselor](#));
  - organizarea actualizării regulate.
- Distribuirea căutării. Aceasta înseamnă păstrarea bazelor de date existente și furnizarea unui singur motor de căutare care să caute în toate, folosind de pildă

protocolul [Z39.50](#). Dificultățile provin mai cu seamă din structurile diferite de date, mai ales în cazul bazelor de date create local;

- Legarea bazelor de date pentru căutări încrucișate printr-un portal comun. Și în acest caz problemele provin din structurile de date care au areareori multe câmpuri de căutare în comun.

Căutarea încrucișată este facilitată când:

- toți furnizorii unui server [Z39.50](#) implementează un profil comun (de pildă [Bath Profile \[37\]](#));
- toate domeniile folosesc Dublin Core pentru a-și proiecta deferitele standarde de metadatae într-o structură comună (inclusiv bazele de date create la nivel local pentru care nu există încă un standard acceptat de descriere și stocare a datelor; [Marc 21 \[38\]](#) dispune de un astfel de standard dar nu este folosit pe scară largă; proiectul [CASP](#) (Community Advice, Seamless Portals) [\[39\]](#) recomandă Dublin Core).

Z39.50 este un protocol internațional pentru căutare și regăsire ([ISO 23950:1998 \[40\]](#)) care permite căutarea (de obicei de la distanță) și regăsirea datelor în baze de date eterogene, prin intermediul unei interfețe unice cu utilizatorul. Proiectat pentru a susține căutarea și regăsirea informației (documente text, date bibliografice, imagini și multimedia), se bazează pe o arhitectură client-server și este complet operabil prin Internet. Permite utilizatorilor să caute în diferite cataloage sau alte baze de date printr-o singură căutare integrată. Notă : Până când limbajele de interogare în XML vor evolua suficient, e posibil ca Z39.50 să rămână protocolul preferat de căutare și regăsire pentru sisteme care oferă căutări distribuite complexe.

[SRW](#) (Search/Retrieve Web Service) definește un serviciu web pentru căutarea în baze de date cuprinzând metadatae și obiecte, atât ca text cât și în alte formate. Inițiativa SRW se bazează pe Z39.50 și utilizează tehnologii web [\[41\]](#).

## Grupări

[Înapoi la domeniu](#)

O grupare (clump) este un grup de baze de date care au anumite caracteristici comune, de pildă un grup de cataloage Z39.50 ce permit căutări încrucișate în resursele unui grup de organizații, de obicei un grup de muzee, biblioteci și/sau arhive. Un element important al acestor grupări este un repertoriu sau portal cuprinzând o facilitate care să le permită utilizatorilor să efectueze căutări simultane în cataloagele și/sau bazele de date tuturor organizațiilor participante. Gruparea dinamică este o modalitate de a genera diferite mini-grupări pentru căutări încrucișate, cu alte cuvinte un mecanism care să ajute utilizatorul să navigheze într-o grupare distribuită de mari dimensiuni. De exemplu, se caută doar în cataloagele valoroase pe o tematică precizată. Pentru a realiza așa ceva, gruparea trebuie să adopte un profil comun, astfel încât diferitele profile utilizate de alți membri ai consorțiului să poate fi mapate. Mai multe profile au fost elaborate tocmai pentru a susține astfel de activități, de exemplu [Bath Profile \[37\]](#) și [ONE-2 Profile \[42\]](#) Licențierea și copyright-ul diferitelor resurse electronice făcute disponibile printr-o grupare pot fi problematice.

Repertoriile, portalurile și grupările pot fi cu toate folosite pentru a susține servicii didactice și servicii informaționale, cum ar fi cele destinate unei comunități.

## Regăsirea imaginilor

[Înapoi la domeniu](#)

Într-o vreme imaginile trebuiau să fie căutate prin intermediul descrierilor textuale sau a codurilor de clasificare, în unele cazuri prin pachete destinate căutărilor textuale sau adaptate special pentru a lucra cu imagini. Tezaurul Getty pentru Artă și Arhitectură ([AAT](#)) [43] cuprinde 120.000 de termeni pentru a descrie obiecte, texturi, imagini, arhitectura și materiale ale moștenirii culturale. Imaginile pot fi de asemenea clasificate folosind sisteme ca [ICONCLASS](#) [44] pentru opere de artă și expoziții muzeale, sau Social History and Industrial Classification for museum objects [Clasificarea istorico-socială și industrială a obiectelor muzeale] [45].

Mai multe sisteme moderne pot în prezent să regăsească imagini pentru care nu există o descriere verbală. CBIR (Content Based Image Retrieval – Regăsirea imaginilor pe baza conținutului) nu utilizează cuvinte cheie pentru indexare: imaginile sunt regăsite utilizând caracteristicile intrinseci ale acestora cum ar fi culoarea, textura sau forma – de pildă imaginea unei plaje va fi albastră în partea de sus și gălbuie în partea de jos. Pentru o discuție tehnică privind diferitele tipuri de sisteme CBIR consultați *Content-based Image Retrieval: a report to the JIST Technology Applications Programme* [Regăsirea imaginilor pe baza conținutului: un raport pentru JIST Technology Applications Programme] de Eakins, John P. și Graham, Margaret E. [46]. Există mai multe sisteme CBIR comerciale, de exemplu IBM [QBIC](#) (Query by Image Content) [47] în care imaginea este descrisă în termeni suprafețe de culoare și forme iar softul de regăsire realizează căutarea pentru imaginile care corespund descrierii. Nu este necesară precizarea subiectului imaginii. Pentru o demonstrație QBIC vezi situl web al muzeului Ermitaj [Hermitage Museum](#) (vezi secțiunea [Legături](#)). BT Exact a dezvoltat un sistem-prototip numit [Shopping Garden](#) [48] care utilizează tehnici de navigare interactivă, prezentând utilizatorului o selecție de imagini și urmărind preferințele acestuia pentru a regăsi imaginea solicitată.

Pentru sfaturi în privința regăsirii imaginilor vezi *Searching for and Retrieving Digital Images* [Căutarea și regăsirea imaginilor digitale], TASI (Technical Advisory Service for Images) Advice Paper, 2002 [49].

## Recoltarea

[Înapoi la domeniu](#)

Softurile de recoltare (harvesting) permit colectarea informațiilor din metadatele unor surse web precizate, de pildă paginile web ale organizațiilor participante. În proiectul Seamless (vezi [Legături](#)), Harvest creează un fișier index pe care sistemul îl cercetează pentru a răspunde la o interogare. Rezultatele sunt apoi integrate cu rezultatele căutărilor Z39.50 și sunt prezentate utilizatorului ca o listă unică de potriviri („hit list”). Un clic pe oricare rezultat deschide fie pagina web (pentru înregistrările recoltate) fie articolul din baza de date (pentru înregistrările Z39.50).

Open Archives Initiative ([OAI](#)) [50] este o organizație de cooperare care are ca scop facilitarea găsirii informațiilor din web prin elaborarea și aplicarea standardelor de interoperabilitate. OAI a elaborat un protocol simplu (OAI Protocol for Metadata Harvesting, [OAI-PMH](#) [51]) care permite colectarea regulată a înregistrărilor de metadata dintr-un serviciu de către un alt serviciu. Adoptarea protocolului OAI-PMH



În sectorul cultural s-a dovedit de succes la ameliorarea descoperirii resurselor prin repertorii tematice și rețele pentru descoperirea resurselor, cum este RDN (Resource Discovery Network) în Marea Britanie. Una dintre explicațiile succesului este faptul că OAI-PMH este destul de ușor de implementat de instituțiile culturale care operează servere web, deoarece se bazează pe standarde de bază ale Webului (http, XML și scheme XML).

Operațiile pe care OAI-PMH le suportă permit unei instituții culturale să acționeze ca un furnizor de date și să dea posibilitatea unui furnizor de servicii să solicite o copie a tuturor înregistrărilor sale de metadata, sau doar a unora dintre ele – de pildă înregistrările care au fost modificate după o anumită dată. Instituțiile culturale pot alege să-și pună la dispoziție metadatale pentru recoltare construind un depozitar de metadata compatibil OAI. Cerința minimală obligatorie pentru OAI-PMH este utilizarea elementelor Dublin Core în forma ne-calificată, dar instituțiile culturale trebuie să evalueze și posibilitatea de a implementa schema DC.Culture pentru suportul descoperirii resurselor. Instituțiile care implementează depozitare de metadata OAI trebuie să aibă în vedere includerea în metadata a unei declarații privitoare la drepturi, pentru a se asigura că vor păstra drepturile de proprietate asupra metadatelor. Pentru mai multe informații vezi Foulonneau, Muriel (editor): *Open Archives Initiative – Protocol for Metadata Harvesting: practices of cultural heritage actors* [Protocol pentru recoltarea metadatelor: practicile actorilor din domeniul moștenirii culturale]. Septembrie 2003 [52] și secțiunea FAQ din situl web al UKOLN [53].

Open Archive Initiative va facilita dezvoltarea bibliotecilor digitale pentru moștenirea culturală, care au rolul de a agrega conținutul cultural din instituțiile memoriei culturale și de a adăuga servicii pentru noi audiențe. Este de presupus că aceasta va conduce la dezvoltarea unor comunități de furnizori de date care să partajeze standarde, resurse terminologice, conținut și servicii.

**The Semantic Web** (see the guideline on [Tehnologiile de bază și infrastructura](#))  
[Înapoi la domeniu](#)

Webul semantic este o viziune prezentată într-un articol de fond apărut în revista Scientific American în mai 2001 [54]. După Tim Berners-Lee, director al World Wide Web Consortium (W3C) „*Web-ul semantic este un țesătură de date, într-un fel similară unei baze de date globală. Se bazează pe ideea că unul dintre țelurile Webului este să fie util nu doar pentru comunicarea interumană, ci și ca mașinile să poată să participe și să ajute*”. Însă Webul semantic mai are un drum lung de parcurs până la materializarea acestui deziderat. Va fi construit pe bucăți, de către oameni cu diverse interese. Adevărata putere a Webului semantic se va concretiza când oamenii vor crea o mulțime de programe care să colecteze conținut Web din diverse surse, vor procesa informația și vor schimba rezultate cu alte programe.

Webul semantic va permite informațiilor descriptive să fie exprimate sau reprezentate într-o formă pe care aplicațiile software să o poată exploata mult mai eficient decât în prezent. În particular, va permite *tipurilor* de relații dintre resurse să fie exprimate/reprezentate într-o formă pe care aplicațiile software să o poată procesa. De pildă, când cineva își planifică o vacanță aplicațiile ar trebui să poată căuta și aduna la un loc hărți, orare, liste de hoteluri, buletine meteo, locuri de vizitat etc. Pe



urmă ar trebui să poată stabili un itinerariu, să aleagă hoteluri și să facă rezervările necesare. O aplicație a Webului semantic ar trebui să fie capabilă să facă conexiunile dintre toate piesele disparate de informație și să le împacheteze într-un întreg, așa cum ar face o agenție de turism. Toate acestea depind de dezvoltarea viitoare a ontologiilor de genul [RDF \[55\]](#), [DAML+OIL \[56\]](#) și [OWL \[57\]](#). O descriere detaliată și o discuție despre Webul semantic poate fi găsită în articolul *Towards a Semantic Web for Heritage Resources* [Spre un Web semantic al resurselor moștenirii culturale] [\[58\]](#).

Într-o etapă ulterioară, se preconizează că Webul semantic depășește barierele spațiului virtual și se va extinde în lumea fizică. Viziunea cuptoarelor cu microunde conectare la web consultând situl web al producătorului de alimente congelate pentru a obține cele mai bune rețete de gătit poate fi extinsă și la serviciile furnizate de bibliotecile, arhivele și muzeele publice. Rama virtuală a unui tablou ar putea, de exemplu, să consulte muzeul sau galeria de artă locală pentru a găsi imaginea ideală pe care să o afișeze și biblioteca publică virtuală pentru a descărca o carte digitală biografică care să-o însoțească – totul ca răspuns la o simplă cerere verbală.

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

---

Cercetările și experiența practică arată că cei mai mulți oameni caută informații folosind motoare de căutare – cum este Google – ratând astfel regăsirea unui uriaș volum de informație care formează „Webul adânc”, care cuprinde bazele de date ale bibliotecilor, arhivelor și muzeelor. Se estimează că „Webul adânc” este de 500 de ori mai mare decât webul de suprafață. Instituțiile moștenirii culturale trebuie să găsească modalități de a conlucra cu principalele motoare de căutare pentru indexarea acestor resurse astfel încât informațiile să fie mai ușor de regăsit. Motoarele de căutare au început să abordeze aceste probleme – vezi de pildă [Content Acquisition Program \[59\]](#) de la Yahoo, care permite furnizorilor de conținut să-și pună la dispoziție bazele de date pentru căutări pe baza unui abonament și [Google Search Appliance \[60\]](#) care este disponibilă pe bază de licență pentru instituțiile care doresc ca siturile lor web și intranet-urile să fie accesibile tehnologiilor Google de căutare. [Google Public Search Service \[61\]](#) permite instituțiilor de învățământ și organizațiilor non-profit să folosească în mod gratuit serviciile „SiteSearch”, care permite utilizatorilor să caute în situl web al instituției, și „WebSearch”, care permite utilizatorilor să caute în Internet situl web al instituției.

Este greu de presupus că oamenii care s-au obișnuit să caute informații prin Internet vor reveni la obiceiul de a vizita muzeele, bibliotecile și arhivele pentru a pune întrebări „față-n față” – deși le vor vizita, desigur, în alte scopuri. În consecință, trebuie găsite căi de a folosi expertiza profesioniștilor din domeniul moștenirii culturale pentru a valorifica mai bine posibilitățile de regăsire a informațiilor în era digitală. Bibliotecarii, arhiviștii și curatorii sunt specialiști în găsirea referințelor și în formularea răspunsurilor la cerințele specifice ale utilizatorilor și, de asemenea, au în rol crucial în asigurarea utilizatorilor că li se furnizează informații de calitate. Este nevoie de cercetări pentru dezvoltarea tehnologiilor care să le permită acestor profesioniști să devină veritabili brokeri de informații online.

Vom vedea în viitor roadele nenumăraților pași în dezvoltarea domeniului regăsirii informațiilor iar sisteme prezentului ne vor părea primitive. Roboți sofisticăți acționând ca niște agenți personali vor căuta în permanență printr-un Internet care va fi anume proiectat pentru ca lor să le fie mai ușor să navigheze folosindu-se de metadata, vocabulare controlate și identificatori unici. Ei vor fi capabili să găsească exact ceea ce-și dorește utilizatorul, pentru că-i cunosc obiceiurile căutării și o pot face în timp ce acesta este ocupat cu alte activități. Vor aduce informații fără redundanță și nu vor omite nici o informație relevantă, indiferent unde se află aceasta.

Dispozitivele portabile au devenit omniprezente. În viitor se așteaptă ca oamenii să poată să pună întrebări în limbaj natural și răspunsurile să le fie livrate pe aparatele lor mobile oriunde s-ar afla în lume. De exemplu, un călător sosit pe un aeroport necunoscut va putea cere informații utile nespecificate și, pe baza profilului său, îi vor fi trimise informații personalizate despre sistemul de transport în comun, taxiuri sau mașini de închiriat, locuri de cazare, restaurante, obiective turistice etc.

Sistemele multilingve de regăsire a informațiilor vor deveni și ele o realitate, astfel încât la o interogare formulată într-o limbă vor fi colectate informații în alte limbi iar răspunsul va fi formulat în limba în care a fost exprimată întrebarea.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

---

[1] Allen, James, ed.: Challenges in information retrieval and language modeling [Provocări în regăsirea informației și modelarea limbajului]. Report of a Workshop held at the Center for Intelligent Information Retrieval [Raport al unui atelier desfășurat la Centrul pentru Regăsirea Inteligentă a Informațiilor], University of Massachusetts Amherst, Septembrie 2002. În *SIGIR Forum*, Spring 2003, vol. 37, nr. 1. <http://www.sigir.org/>

[2] Gill, Tony and Miller, Paul: Re-inventing the Wheel ? Standards, Interoperability and Digital Cultural Content [Re-inventăm roata? Standarde, interoperabilitate și conținut cultural digital]. în *D-Lib Magazine*, vol. 8, nr. 1, ianuarie 2002  
. <http://www.dlib.org/dlib/january02/gill/01gill.html>

[3] Altavista <http://www.altavista.com/>

[4] Google <http://www.google.com/> For information about search tools including Google Directory and Google Local see Google Guide [Pentru informații privind instrumentele de căutare, inclusiv Google Directory și Google Local, vezi Google Guide]  
<http://www.googleguide.com/index.html><http://www.googleguide.com/index.html>

[5] Yahoo <http://www.yahoo.com/>

[6] ixquick <http://www.ixquick.com/>

[7] Ask Jeeves <http://www.ask.co.uk/>

- [8] HTTP (Hypertext Transfer Protocol) <http://www.w3.org/Protocols/>
- [9] Google's Page Rank <http://www.google.com/technology/>
- [10] Phil Bradley's Website <http://www.philb.com/>
- [11] Search Engine Watch <http://searchenginewatch.com>
- [12] Information Gateways Handbook  
<http://www.desire.org/handbook/2-1.html><http://www.desire.org/handbook/2-1.html>)
- [13] RDN (Resource Discovery Network) <http://www.rdn.ac.uk/>
- [14] Connexion: Integrated Cataloging Service <http://www.oclc.org/connexion/>
- [15] Yahoo <http://www.yahoo.com/>
- [16] Directgov <http://www.direct.gov.uk/>
- [17] Premier Ministre <http://www.premier-ministre.gouv.fr/>
- [18] Subject Portals Project (SPP) <http://www.portal.ac.uk/spp>
- [19] ARL (Association of Research Libraries) Scholars Portal Project  
<http://www.arl.org/access/scholarsportal/>
- [20] Infomine: Scholarly Internet Resource Collections  
<http://infomine.ucr.edu/http://infomine.ucr.edu/>
- [21] The 24 Hour Museum <http://www.24hourmuseum.org.uk/>
- [22] The Dutch Museums Portal <http://museum.klup.nl/>
- [23] The Latvian Museum Portal [http://www.muzeji.lv/guide/links\\_e.html](http://www.muzeji.lv/guide/links_e.html)
- [24] UNESCO libraries portal  
[http://portal.unesco.org/ci/ev.php?URL\\_ID=6513&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201&reload=1094470296](http://portal.unesco.org/ci/ev.php?URL_ID=6513&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201&reload=1094470296)
- [25] The Librarians' Index to the Internet <http://lii.org/>
- [26] UNESCO archives portal  
[http://portal.unesco.org/ci/ev.php?URL\\_ID=5761&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201&reload=1036514637](http://portal.unesco.org/ci/ev.php?URL_ID=5761&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201&reload=1036514637)
- [27] The UK National Archives Portal  
<http://www.portal.nationalarchives.gov.uk/portal/http://www.portal.nationalarchives.gov.uk/portal/>

- [28] A2A (Access to Archives) <http://www.a2a.org.uk/>
- [29] Culture - the European Commission [European culture portal](#)
- [30] Infobel <http://www.infobel.com/teldir/>
- [31] ROADS (Resource Organisation And Discovery in Subject-based services) <http://www.ukoln.ac.uk/metadata/roads/what/>
- [32] Vignette <http://www.vignette.com/>
- [33] SAP Portal <http://www.sapportals.com/index.aspx>
- [34] Plumtree <http://www.plumtree.com/>
- [35] ZPORTAL <http://www.fdusa.com/products/zportal.html>
- [36] SOAP  
<http://www.ws-i.org/Profiles/SimpleSoapBindingProfile-1.0-2004-08-24.html>  
<http://www.ws-i.org/Profiles/SimpleSoapBindingProfile-1.0-2004-08-24.html>
- [37] Bath profile <http://www.collectionscanada.ca/bath/tp-bath2-e.htm>
- [38] Marc 21 <http://www.loc.gov/marc/community/eccihome.html>
- [39] CASP (Community Advice, Seamless Portals) project  
<http://egov.vic.gov.au/pdfs/casp-v1.0-draft-Feb2002.pdf>  
<http://egov.vic.gov.au/pdfs/casp-v1.0-draft-Feb2002.pdf>
- [40] ISO 23950:1998 Information and documentation - Information retrieval (Z39.50) - Application service definition and protocol specification [Informație și documentare – Regăsirea informației (Z39.50) – Definiția aplicației serviciului și specificațiile protocolului]  
<http://www.iso.org/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=27446>
- [41] SRW (Search/Retrieve Web Service) defines a web service for searching databases containing metadata and objects, both text and non-text. The SRW Initiative builds on Z39.50 along with web technologies. [SRW definește un serviciu web pentru căutări în baze de date cuprinzând metadata și obiecte, atât în format text cât și non-text. SRW Initiative se bazează pe Z39.50 și utilizează tehnologii web]  
<http://www.loc.gov/z3950/agency/zing/srw/>
- [42] ONE-2 Profile <http://www.one-2.org/>
- [43] The Getty's AAT (Art and Architecture Thesaurus) [Tezaurul Getty pentru artă și arhitectură]  
[http://www.getty.edu/research/conducting\\_research/vocabularies/aat/](http://www.getty.edu/research/conducting_research/vocabularies/aat/)  
[http://www.getty.edu/research/conducting\\_research/vocabularies/aat/](http://www.getty.edu/research/conducting_research/vocabularies/aat/)

- [44] ICONCLASS <http://www.iconclass.nl/index.html>
- [45] The Social History and Industrial Classification for museum objects [Clasificarea socio-istorică și industrială pentru obiectele muzeale]. Social History and Industrial Classification (SHIC2) (2nd ed). mda (UK Museum Documentation Association) (vezi <http://www.mda.org.uk/keytexts.htm> pentru detalii).
- [46] Eakins, John P. and Graham, Margaret E.: Content-based Image Retrieval: a report to the JISC Technology Applications Programme [Regăsirea imaginilor pe baza conținutului: un raport pentru JIST Technology Applications Programme]. Ianuarie 1999.  
<http://www.unn.ac.uk/iidr/report.html><http://www.unn.ac.uk/iidr/report.html>
- [47] QBIC (Query by Image Content) <http://www.qbic.almaden.ibm.com/>
- [48] ShoppingGarden  
<http://www.btexact.com/whatsnew/newsreleases?doc=42974><http://www.btexact.com/whatsnew/newsreleases?doc=42974>)
- [49] Searching for and Retrieving Digital Images [Căutarea și regăsirea imaginilor digitale]. TASI (Technical Advisory Service for Images) Advice Paper, 2002.  
<http://www.tasi.ac.uk/advice/using/srchandret.html><http://www.tasi.ac.uk/advice/using/srchandret.html>
- [50] Open Archives Initiative (OAI) <http://www.openarchives.org/>
- [51] OAI Protocol for Metadata Harvesting  
<http://www.openarchives.org/OAI/openarchivesprotocol.html>
- [52] Foulonneau, Muriel (ed.): Open Archives Initiative – Protocol For Metadata Harvesting. Practices of cultural heritage actors [Protocol pentru recoltarea metadatelor: practicile actorilor din domeniul moștenirii culturale]. Septembrie 2003.  
[http://www.oaforum.org/otherfiles/oaf\\_d48\\_cser3\\_foullonneau.pdf](http://www.oaforum.org/otherfiles/oaf_d48_cser3_foullonneau.pdf)
- [53] JISC Information Environment Architecture: OAI FAQ. UKOLN.  
<http://www.ukoln.ac.uk/distributed-systems/jisc-ie/arch/faq/oai/>
- [54] Berners-Lee, Tim; Hendler, James and Lassila, Ora: The Semantic Web: a new form of Web content that is meaningful to computers will unleash a revolution of new possibilities [Web-ul Semantic: o nouă formă de conținut web inteligibilă pentru computere va declanșa o revoluție a noilor posibilități]. în Scientific American, Mai 2001.  
<http://www.sciam.com/article.cfm?articleID=00048144-10D2-1C70-84A9809EC588EF21><http://www.sciam.com/article.cfm?articleID=00048144-10D2-1C70-84A9809EC588EF21>
- [55] Resource Description Framework (RDF) <http://www.w3.org/RDF/>

[56] DAML+OIL <http://www.daml.org/about.html>

[57] OWL Web Ontology Language Overview  
<http://www.w3.org/TR/owl-features/http://www.w3.org/TR/owl-features/>

[58] *Towards a Semantic Web for Heritage Resources* [Spre un Web semantic al resurselor moștenirii culturale]. DigiCULT Thematic Issue 3, May 2003. ISBN 3-902448-008.  
<http://www.digicult.info/pages/Themiss.php><http://www.digicult.info/pages/Themiss.php>

[59] Yahoo: Content Acquisition Program  
<http://docs.yahoo.com/docs/pr/release1144.html><http://docs.yahoo.com/docs/pr/release1144.html>

[60] Google Search Appliance  
<http://www.google.com/appliance/features.html><http://www.google.com/appliance/features.html>

[61] Google Public Search Service <http://www.google.com/services/websearch.html>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Belgia

#### *Webwijzer (Web Guide)*

Acest proiect orientează utilizatorul unei biblioteci spre situri web de calitate. Scopul mai larg al proiectului este dezvoltarea unui centru virtual de suport informațional (hepldesk).

<http://www.vcob.be/servlet/be.coi.gw.servlet.MainServlet/standard/?toDo=open&id=2158>

### Croația

#### *Culturenet.hr*

Portal cultural inițiat în 2003 de Ministerul Culturii și Institutul pentru o Societate Deschisă di Croația pentru a aduna la un loc toate resursele disponibile privind cultura croată (organizații, asociații, instituții, proiecte etc.), a încuraja dezvoltarea și implementarea lor și a furniza sectorului cultural croat un punct de acces fiabil cu informații relevante.

<http://www.culturenet.hr/v1/english/index.asp><http://www.culturenet.hr/v1/english/index.asp>

### Cehia

#### *CES (Centralni evidence sbirek)*

CES este catalogul unic al tuturor colecțiilor și sub-colecțiilor muzeale din Republica Cehă. Sistemul permite utilizatorilor să descopere și să localizeze colecțiile folosind

căutări pe bază de text în descrierea conținutului colecțiilor. Pentru administrarea datelor se folosește sistemul open source de baze de date OistgreSQL și interfață web.

<http://www.mkcr.cz/ces/http://www.mkcr.cz/ces/>

### *Slovacke muzeum*

Folosind catalogul online, utilizatorii din toată lumea pot accesa resursele acestei biblioteci muzeale specializate, pot să rezerve cărți, să comande copii, etc.

<http://knihovna.slovackemuzeum.cz>

## **Danemarca**

### *Aarhus Public Libraries, The Digital Library*

Baza de date bibliografică din Internet oferă acces liber la cele 9 milioane de cărți, CD-uri, casete video, CD-ROM-uri și cărți audio disponibile în bibliotecile publice daneze. Materialele pot fi comandate online și sunt livrate la cea mai apropiată bibliotecă publică.

<http://www.bibliotek.dk>

## **Finlanda**

### *ELEF: Southern Savo*

Proiectul intenționează să promoveze și să simplifice căutarea datelor prin crearea unei rețele regionale de servicii de date. Va furniza o facilitare de căutare multiplă cu acces la toate datele din Internet referitoare la provincia Southern Savo. Prima fază a proiectului implică Mikkeli City Library, Mikkeli City Museums, Central Archives for Finnish Business Records și, pentru expertiză, Provincial Archives of Mikkeli.

<http://www.elka.fi/http://www.elka.fi/>

## **Germania**

### *Virtuelles Bücherregal NRW (Virtual Book Shelve North Rhineland-Westphalia)*

Convertește articolele din North Rhineland-Westphalia Union Catalogue în pagini HTML și le plasează într-un server astfel încât să poată fi regăsite cu un motor de căutare.

<http://kirke.hbz-nrw.de/dcb/virkiv/>

## **Grecia**

### *Argo*

Facilitează accesul deschis la resursele bibliografice disponibile în Grecia și în străinătate prin intermediul unor căutări simple, medii și avansate. Oferă acces la bazele de date produse sau găzduite de EKT (Centrul Național de Documentare), cataloagele bibliotecilor centrelor de cercetări istorice, a școlilor de arheologie din străinătate, a institutelor din Grecia, la cataloagele bibliotecilor publice elene precum și la cataloagele bibliotecilor din întreaga lume. <http://argo.ekt.gr>

*Electronic Online Access Showroom for the new acquisitions of the Library of the University of Macedonia (Thessaloniki, Greece)*



Cuprinde un spațiu expozițional digital special proiectat, care este accesibil prin Internet și este periodic actualizat cu noile cărți achiziționate. Din catalog sau din listele de rezultate ale unei căutări, utilizatorii pot obține informații suplimentare privind o anumită carte, de exemplu cuprinsul, copertele și informații bibliografice de bază

. [http://www3.lib.uom.gr/new\\_material/](http://www3.lib.uom.gr/new_material/)

## **Irlanda**

### *Ask About Ireland*

Portal care oferă acces la informații, imagini și documente din bibliotecile, muzeele și arhivele publice din Irlanda. [http://www.askaboutireland.ie/show\\_homepage.do](http://www.askaboutireland.ie/show_homepage.do)

## **Lituania**

### *MetaLib - Virtual Library Portal*

Furnizează utilizatorilor o interfață unificată prietenoasă și le permite să caute prin diverse resurse (de pildă cataloagele bibliotecilor, baze de date, repertorii tematice, ziare, imagini etc.). Oferă de asemenea unelte de personalizare cum ar fi posibilitatea de a salva rezultatele căutărilor, de a urmări istoricul căutărilor sau de seta opțiunile de afișare.

<http://www.library.lt>

### *Utena Land*

Portal Internet creat de Utena A. and M. Miskiniai Public Library cu sprijinul Open Society Fund din Lituania. Scopul proiectului este de a crea un sistem de informații comunitare în Internet care să asigure accesul public la informații furnizate de diverse instituții locale: biblioteci, muzee, presă, ONG-uri, școli și altele.

<http://www.utenanet.lt>

## **Macedonia**

### *Macedonian Archival Integrated Information Systems*

Sistem informațional unic pentru Arhivele Statului din Macedonia.

<http://www.arhiv.gov.mk>

## **Malta**

### *Heritage Malta*

Un portal către diferite muzee și situri web ale patrimoniului cultural din Malta.

<http://www.heritagemalta.org/museums.html>

### *Libraries and Archives Department Website*

Un repertoriu privind bibliotecile și arhivele, cuprinzând bibliotecile publice și acces public la cataloagele acestora. <http://www.libraries-archives.gov.mt/>

## **Norvegia**

### *Kulturnett Norge*

Repertoriul oficial al culturii norvegiene în web. Serviciile cuprind o bază de date cuprinzând referințe la diferite situri culturale, un calendar al evenimentelor culturale și o revistă online despre cultură și tehnologia informației. Reprezintă un nou tip de portal folosind Topic Maps (hărți tematice). <http://www.kulturnett.no>

#### *Kulturminne Ekofisk (Cultural Heritage Ekofisk)*

Sistemul permite utilizatorilor să descopere, să localizeze și să solicite piese dintr-o gamă largă de colecții. Proiectul utilizează protocolul OAI pentru recoltarea metadatelor, un set comun de elemente de metadata din Dublin Core și motorul de căutare FAST Search & Transfer ASA care permite căutări încrucișate în baze de date. Obiectele digitale vor fi identificate printr-un URL și referite prin serviciul URN:NBN al Bibliotecii Naționale. (Situl web va fi disponibil în curând.)

#### *Trondheimsbilder (Photos from Trondheim)*

Scopul proiectului este să permită efectuarea de căutări încrucișate în trei sisteme de baze de date, fiecare conținând fotografiile digitale. Se concentrează asupra utilizării unor noi tehnologii precum SRW 1.1. (<http://www.loc.gov/z3950/agency/zinq/srw/>)  
<http://trhweb.trondheim.folkebibl.no/bildeprosjekt/>

## **Polonia**

#### *SEZAM, IZA and PRADZIAD*

A fost creat un motor de căutare care să permită accesul prin Internet la bazele de date ale SEZAM (Sistemul de înregistrare a arhivelor), IZA (Inventarul fondurilor de arhivă) și PRADZIAD (Programul registrului stării civile). <http://www.archiwa.gov.pl>

#### *SSWIM - The Museum Information Exchange Network*

Proiectat ca un sistem informațional minimal. Autorii săi (Muzeul Național și Muzeul de Arheologie din Varșovia) intenționează să-l folosească în conjuncție programele de administrare a colecțiilor existente pentru a permite schimbul prin rețele externe a unor informații stocate în bazele de date ale muzeelor. Este accesibil și unor instituții sau persoane din afara muzeelor (de pildă agenții de turism, edituri, instituții de învățământ).

<http://www.pma.pl>

## **Portugalia**

#### *MatrizNet*

Un motor de căutare web care permite utilizatorilor să descopere, să localizeze și să solicite piese din colecțiile celor 29 de muzee coordonate de Institutul Muzeelor din Portugalia (IPM). <http://www.matriznet.ipmuseus.pt>

## **România**

#### *Dinicu Golescu, Argeș County Library*

Un exemplu se căutare încrucișată într-o rețea geografică de arie largă. Căutările în cataloagele mai multor biblioteci for folosi criteriile multiple combinate prin operatori logice.

<http://bjarges.adisan.ro>

## Rusia

### *Hermitage Museum*

Situl cuprinde o demonstrația de regăsire a imaginilor utilizând schema QBIC.

(<http://www.qbic.almaden.ibm.com/>).

[http://www.hermitagemuseum.org/html/En/07/hm7\\_41\\_1.html](http://www.hermitagemuseum.org/html/En/07/hm7_41_1.html)

### *Museums of Russia*

Scopul acestui portal este promovarea patrimoniului cultural rus. Audiența vizată merge de la publicul larg până la profesioniștii muzeelor iar conținutul include informații generale despre muzeele din Rusia, un ghid exhaustiv al siturilor web și a CD-urilor culturale, conferințe electronice tematice, o secțiune de informații pentru personalul muzeelor și peste 300 de reviste web săptămânale.

<http://www.museum.ru/>

## Slovacia

### *VIKS - Virtual Library of Slovakia*

Proiectul Bibliotecii Naționale din Slovacia. <http://www.snk.sk>

## Spania

### *AbsysNET - Catalogo de la Red de Bibliotecas Públicas de Andalucía*

Poate funcționa ca un portal pentru descoperirea de resurse, având posibilitatea să efectueze căutări simultane în cataloagele bibliotecilor și în alte surse de date și furnizează utilizatorilor informații provenind dintr-o largă varietate de surse.

<http://www.iuntadeandalucia.es/cultura/rbpa/>

### *Directory of Spanish and Latin American Public Libraries*

Acest catalog va reuni toate bibliotecile publice din Spania și America Latină și va permite schimbul de informații între ele. Informațiile vor putea fi regăsite prin situl web al PICBIP (Programul latino-american de cooperare al bibliotecilor publice). Folosește noul standard internațional LDAP, care înlocuiește structurile X500.

<http://www.picbip.org>

### *Pacifico II*

Describe conținutul folosind o nouă abordare asupra metadatelor pentru a permite utilizatorilor să descopere, să localizeze și să solicite piese dintr-o gamă largă de colecții deținute de biblioteci, arhive și instituții științifice. Proiectul inovativ al portalului web oferă câteva servicii adiționale printre care un magazin virtual care folosește un sistem de e-commerce pentru a vinde copii după diferite materiale, acces la conținutul web prin WAP, și un serviciu de asistență și consultanță la distanță care folosește sisteme Voice over IP. <http://www.pacifico.csic.es/>

### *Portal de Documentación Ferroviaria "Docutren"*

Este o aplicație care permite utilizatorilor să întreprindă căutări separate sau simultane în toate bazele de date aparținând Departamentului de Arhive și Documentare Istorică a Căilor Ferate. Utilizatorii pot accesa și consulta referințe

bibliografice și documente din trei arii principale: Biblioteca Căilor Ferate, Arhiva Istorică a Căilor Ferate și Centrul de Documentare și Traducere. Scopul este să devină un punct de referință esențial pentru cercetătorii și pasionații căilor ferate.  
<http://www.docutren.com>

## **Marea Britanie**

### *Joint Information Services Committee (JISC)*

JISC dezvoltă un "ambient informațional", un set de servicii care permit persoanelor din comunitatea sistemului britanic de studii superioare și aprofundate să descopere, să acceseze și să publice o gamă de resurse.

<http://www.jisc.ac.uk/ie>; <http://www.ukoln.ac.uk/distributed-systems/jisc-ie/arch/seamlessUK>

SeamlessUK dezvoltă un repertoriu integrat pentru cetățeni care aduce la un loc informații locale și naționale din mai multe surse. Serviciul funcționează în așa fel încât o singură căutare produce o listă integrată de rezultate. Sistemul se conformează standardelor guvernamentale și folosește SOAP, XML query, Z39.50 și Harvest. Echipa proiectului a dezvoltat mai multe instrumente și servicii, printre care o taxonomie multisectorială pentru informații cetățenești, o unealtă pentru marcarea metadatelor și un "geocoder" care integrează diverse surse de informații geografice. Echipa elaborează de asemenea o taxonomie pentru cartografie și alte vocabulare controlate lista categoriilor guvernamentale și vocabularul propriu al partenerilor la proiect.

<http://www.seamlessuk.info/http://www.seamlessuk.info/>

### *SEAX*

Dezvoltat la Essex Record Office (ERO), sistemul se compune din două părți - Explorer (care permite descrierea) și modului de acces public (PAM). Folosind PAM, publicul poate căuta documente folosind diverse feluri de căutări - pe bază de index, folosind un tezaur, pe text liber, căutări avansate și căutări de imagini. Odată ce documentele căutate au fost localizate, se pot salva fie documente fie cererile, pentru o perioadă nedefinită. Comenzile pot fi trimise prin SEAX, fie imediat dacă utilizatorul este la ERO, fie pentru o altă zi dacă se folosește SEAX prin Internet.

<http://seax.essexcc.gov.uk/>

### *The Tate Gallery*

Galeria Tate permite navigarea pe bază de subiecte prin colecția sa de imagini, folosind categorii largi precum Grupuri și Mișcări, Abstracții, Arhitectură, Emoții și Concepte, Istorie, Interioare, Timp liber, Literatură și Ficțiune, Natură, Obiecte, Persoane, Locuri, Religii și Credințe, Societate, Simboluri, Munci și Ocupații. Aceste categorii sunt apoi detaliate în sub-categorii din ce în ce mai specifice.

<http://www.tate.org.uk/servlet/SubjectSearch>[http://www.tate.org.uk/servlet/Subject Search](http://www.tate.org.uk/servlet/SubjectSearch)

### *24 hour museum*

Muzeul Național Britanic în variantă virtuală, de fapt un repertoriu de referințe la peste 2.500 de muzee, galerii și alte elemente de interes ale patrimoniului cultural.

<http://www.24hourmuseum.org.uk/>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Managementul conținutului și al contextului

---

### DOMENIU

---

Chestiunile tratate în acest ghid includ:

[Contextualizare](#)

[CMS](#) (Sisteme de management al conținutului)

[ERM](#) (Managementul înregistrărilor electronice)

[DAM](#) (Sisteme de management al valorilor digitale)

[Sisteme de management al colecțiilor](#)

[Sisteme integrate pentru muzee, biblioteci și arhive](#)

[GIS](#) (Sisteme informatice geografice)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

---

Managementul conținutului este chiar *raison d'être* al muzeelor, bibliotecilor și arhivelor. Resursele trebuie gestionate, organizate și descrise pentru a fi regăsite și utilizate. În lumea digitală, resursele nu sunt restricționate de localizarea fizică și pot fi combinate în multe feluri diferite, astfel încât ele pot fi folosite și refolosite în funcție de scopul urmărit.

Conținutul constă din multe elemente informaționale diferite. Pentru ca o interogare să producă un răspuns semnificativ, elementele informaționale trebuie plasate în context. Această idee a contextualizării a format baza schemelor de clasificare din cele mai vechi timpuri. O dată cu digitizarea, problema a devenit simultan și mai ușoară și mai dificilă — mai ușoară deoarece computerele pot prelucra milioane de elemente informaționale extrem de rapid, mai grea deoarece aceste elemente informaționale pot fi prezentate ca date brute, ne-relaționate cu alte informații și — fără interpretare — având valoare limitată. Provocarea este de a crea sisteme informatice care pot să prezinte informația în mod semnificativ, contextualizat.

Multe proiecte au lucrat și lucrează la această chestiune, multe din ele sprijinite de Uniunea Europeană.

Problemele pentru muzeele, bibliotecile și arhivele locale includ și întrebarea dacă să-și cumpere sisteme (sisteme de management al conținutului, sisteme de management al valorilor digitale etc.) individual sau în parteneriat cu alte organizații, sau să-și gestioneze colecțiile proprii folosind scheme standard de descriere, de descoperire și de regăsire a resurselor. Asemenea sisteme pot fi complexe, iar provocarea pentru muzeele, bibliotecile și arhivele locale ar fi să implementeze sisteme potențial complexe, personalul instituției fiind deja ocupat cu un spectru larg de alte sarcini. Personalul care alege un sistem va avea nevoie de sprijin și exemple pentru a identifica cerințele-cheie. Sistemul ales poate fi în funcțiune de ani de zile. Totuși, în același timp, există un pericol real de supra-specificare a unui mare număr

de facilități considerate esențiale, dar care e puțin probabil să fie vreodată folosite.

Multe instituții vor începe cu un sistem de management al colecțiilor, și-l vor folosi pentru a-și cataloga colecțiile. Apoi vor folosi un sistem de management al conținutului pentru a-și dezvolta situl web și pentru a elabora informație contextuală, resurse educative și servicii orientate către utilizator. În timp, ele își vor conecta conținutul cu sistemul de management al colecției, pentru a dezvolta un sit web puternic.

## **Contextualizare**

[Înapoi la domeniu](#)

Conform glosarului Societății Arhiviștilor Americani, conținutul este „substanța intelectuală a unui document — textul, datele, simbolurile, numerele, imaginile, sunetele și viziunea”, iar contextul constă din „circumstanțele organizaționale, funcționale și operaționale ale creării, primirii, stocării și utilizării materialelor, precum și relațiile sale cu alte materiale”, și din „circumstanțele pe care un utilizator le poate aduce, care influențează înțelegerea documentului de către acel utilizator” [1].

Contextul este foarte important, mai ales în muzee și arhive, unde constă din informații privind persoanele, locurile și evenimentele asociate cu obiectele sau documentele, și care le dau acestora valoarea culturală. Este important pentru un muzeu să știe, de pildă, unde a fost piesa descoperită, când, și de către cine. Arhivele trebuie să prezerve ordinea originală a unei colecții. De pildă secvența documentelor generate la formularea unei politici poate fi crucială pentru înțelegerea a ceea ce s-a întâmplat de fapt, iar în unele cazuri poate fi necesară chiar ca probă într-un proces.

Într-un muzeu sau într-o galerie, obiecte sau tablouri pot fi expuse în diverse moduri, pentru a ilustra o temă particulară. De pildă, o galerie poate expune într-o expoziție toate picturile unui anumit artist; poate expune în altă expoziție aceleași picturi împreună cu ale altor artiști din aceeași perioadă sau din aceeași zonă sau pe aceleași subiecte. Un certificat de naștere dintr-o arhivă îi poate fi necesar cuiva care studiază istoria familiei, împreună cu un certificat de căsătorie sau de deces al aceleiași persoane; o colecție de certificate de naștere din aceeași perioadă sau zonă poate fi necesară unui istoric care studiază mortalitatea infantilă. Aceste exemple ilustrează nevoia de metadate care să descrie atât conținutul, cât și contextul resurselor. Sistemele de management sunt necesare și pentru că resursele pot fi utilizate și reutilizate în diverse scopuri, dar își mențin totuși „poziția” originală în cadrul unei colecții.

Instituțiile patrimoniului cultural pot adăuga valoare contextualizării prin utilizarea unor tehnici interpretative îmbunătățite, care utilizează obiecte, informații și activități adiționale pentru a îmbunătăți înțelegerea și satisfacția vizitatorilor. Dacă o expoziție este privită ca o poveste, atunci povestea trebuie să fie făcută mai expresivă prin adăugarea de ilustrații. În particular, muzeele și siturile istorice pun aceste idei împreună, în ceea ce se numește „planul interpretativ”. Interpretarea îmbogățită poate fi folosită atât pe siturile web, cât și în locuri fizice, iar resurse digitale pot fi

folosite pentru a potența experiența vizitatorului într-un loc fizic. Muzeele, bibliotecile și arhivele locale pot coopera pentru a adăuga interpretare îmbogățită expozițiilor, evenimentelor etc. Pentru un ghid al planificării interpretative, vezi *A sense of place: an interpretative planning handbook* [Un sens al locului: un manual de planificare interpretativă] [2].

## Sisteme de management al conținutului (CMS)

[Înapoi la domeniu](#)

Sistemele de management al documentelor și sistemele de management al înregistrărilor sunt sisteme de gestiune a conținutului, deci pot fi descrise ca sisteme de management al conținutului (CMS). Totuși termenul acesta este folosit de regulă pentru gestiunea conținutului digital de pe intraneturi, extraneturi și de pe siturile web. Un CMS gestionează adăugarea de conținut unui sit web. În mod tipic, un CMS constă dintr-un soft care gestionează diversele procese de creare și de furnizare de conținut pe web, plus baza de date a resurselor (text, imagini, video, audio etc.) stocate pe server și de unde se extrage informația de expus pe situl web, ca răspuns la solicitările utilizatorului. Un CMS:

- permite manevrarea unor mari cantități de informație;
- permite re folosirea conținutului în diferitele părți ale sitului, fără a fi nevoie de reintroducerea acesteia;
- face actualizările bazei de date instantaneu disponibile utilizatorilor sitului web;
- permite controlul asupra creării conținutului, de pildă prin specificarea a cine are permisiunea de a adăuga sau de a edita conținutul;
- permite automatizarea unor procese de rutină, cum ar fi arhivarea la anumite intervale de timp.

Principalele componente ale unui CMS sunt:

- șabloanele care guvernează proiectarea paginilor web. Cei autorizați să contribuie conținut vor utiliza aceste șabloane. Este folositor dacă acestea pot fi utilizate și pentru a consemna metadate, data modificării, data revizuirii etc.
- procesele fluxului de lucru care permit și verificarea automată a corectitudinii, înainte ca materialul să fie expus pe web;
- componentele de administrare a versiunilor, care permit urmărirea modificărilor unui document;
- depozitarul pentru stocarea conținutului, i.e. o bază de date — cel mai adesea în XML — din care este extras conținut, ca urmare a interogărilor utilizatorilor;
- componentele care alertează contributorii când conținutul necesită revizuirii.

Tehnologiile implicate includ:

- un limbaj de scripting pentru a extrage datele din baza de date și a-l expune pe web. Exemplele includ:
  - [ASP](#) de la Microsoft' (Active Server Pages);
  - [PHP](#) (Hypertext Preprocessor);
  - [ColdFusion](#);
  - [Perl](#) (Practical Extraction and Reporting Language);
- [Python](#);
- un server de baze de date relaționale, precum [MySQL](#);



- standarde de gestionare a transferurilor de informații între sisteme pe Internet, precum [SOAP](#) (Simple Object Access Protocol).

[XML](#) (Extensible Markup Language) este tot mai mult folosit pentru a transfera informație între baze de date și sisteme via Internet. Situl web al lui World Wide Web Consortium conține tutoriale online pentru unele dintre aceste tehnologii [3].

Când au de ales un CMS, instituțiile trebuie să decidă dacă să cumpere unul, să folosească unul open-source sau să-și proiecteze unul propriu. Această decizie depinde de competențele și de bugetul disponibile. Sunt disponibile mai multe sisteme gratuite, open-source, dar sunt necesare competențe pentru a le folosi, e.g. competența de a le implementa, de a le configura și de a le întreține, precum și de a instrui personalul cum să le utilizeze. De asemenea nu va fi disponibilă asistența tehnică a unui furnizor, deși s-ar putea să existe o comunitate de dezvoltatori foarte activă, care poate să furnizeze asistență. Costul unui CMS comercial poate varia în funcție de câți contributory sunt autorizați să-l folosească și dacă sunt necesare module specializate. S-ar putea să fie nevoie și de licențe de utilizare a bazei de date subiacente. Instituții locale pot fi interesate într-o abordare cu un CMS distribuit, în care CMS-ul este operat de o instituție, iar altele adaugă conținut (vezi și ghidul privind [Cooperare și parteneriate](#)). De exemplu, un CMS poate fi operat de o autoritate locală sau de către un grup de instituții locale.

Indiferent de soluția soft aleasă, un audit informațional este folositor pentru a determina amploarea conținutului ce trebuie gestionat. Utilizarea prezentă, ca și cele viitoare ale sitului web trebuie luate în considerare. Ca și în cazul oricărui proiect, ar trebui stabilit un plan (vezi și ghidul privind [Planificarea strategică](#)) și toate aceste chestiuni trebuie luate în considerare de la bun început. Una dintre cele mai bune surse de informații privind CMS este situl german [Content Manager](#) [4]. Pentru o analiză tehnică, vezi raportul JISC TechWatch de Paul Browning și Mike Lowndes [5].

Tot așa cum este utilizat de personal, un CMS poate fi utilizat și de către membrii unei comunități care au fost instruiți și autorizați să adauge conținut în situl web al comunității (vezi și ghidul privind [Identitatea și coeziune culturală](#)).

## **ERM (Managementul înregistrărilor electronice)**

[Înapoi la domeniu](#)

Informația dintr-un document poate fi descrisă ca:

- conținut - subiectul documentului;
- structură - în cazul documentelor pe hârtie aceasta ar fi structura fizică, numărul de pagini etc.; în cazul documentelor digitale, aceasta ar consta din elementele de design, precum antete, fonturi etc.;
- context - când, cum, de către cine și de ce a fost creat documentul, precum și relațiile cu alte documente.

Dacă vreunul dintre aceste elemente lipsește, documentul poate fi greșit interpretat.

Principiul subiacent al managementului înregistrărilor este ciclul de viață al unui document sau al unei înregistrări, din momentul creării sale până la momentul abandonării sau al arhivării permanente. Deciziile privind modul în care un document

individual este gestionat se iau pe baza unei multitudini de considerații, incluzând cerințele legale, precum legislația privind protecția datelor și perioadele de păstrare obligatorie.

Un sistem de management al înregistrărilor facilitează implementarea de calendare și de revizuri periodice convenite pentru fiecare tip de înregistrare. Un ERM va gestiona aceasta automat, alertând personalul când s-a ajuns la stadiul următor al unei înregistrări. Înregistrările trebuie revizuite la fiecare stadiu.

Un ERM trebuie să fie capabil să gestioneze atât înregistrări „născute digitale”, cât și documente fizice care pot fi scanate în sistem. Documentele electronice „născute digitale” sunt la fel de importante ca și documentele pe hârtie, mai ales acolo unde multe decizii se iau prin schimburi de meiluri. Înregistrările ședințelor ținute prin video-conferințe sau prin mesagerie instantanee trebuie gestionate la fel cum sunt gestionate minutele ședințelor convenționale. Este folositor ca managerii și personalul să aibă o cultură a celor mai bune practici de gestionare a înregistrărilor, dar, la modul ideal, un ERM ar trebui să poată capta înregistrări prin intermediul unui proces intrinsec sistemului electronic care produce înregistrările. Și înregistrările hibride — constând, de pildă, din documente pe hârtie și meiluri ce se referă la aceste documente — necesită gestionare. Este de asemenea important ca înregistrările să probeze:

- autenticitatea (relatarea cu acuratețe a unei activități, tranzacții sau decizii);
- integritatea (asigurarea cum că datele n-au fost modificate pe parcurs);
- non-repudierea (prevenirea posibilității ca autorul înregistrării să nu o mai recunoască).

Metadate ce descriu conținutul, structura și contextul vor fi necesare pentru regăsire.

## **DAMS (Sisteme de management al valorilor digitale)**

[Înapoi la domeniu](#)

DAMS constituie un suport al valorilor digitale [digital assets] pe tot parcursul ciclului lor de viață, de la achiziție sau creare, până la prezervarea de arhivă. Ele urmăresc să țină sub control resursele digitale, mai ales imaginile și clipurile video digitale, facilitând păstrarea și regăsirea, fără pierderea contextului originalelor. Ele pot monitoriza diferitele versiuni, păstrând un jurnal al tuturor modificărilor și menținând legăturile dintre toate copiile și original. Un DAMS va conține instrumentele pentru descrierea, căutarea și exportul sau distribuirea conținutului, indiferent de forma în care acesta este solicitat. El va facilita re folosirea resurselor digitale, fără a fi nevoie de a găsi, utiliza sau amenda, iar apoi a re-stoca resursa.

Aceasta se face prin memorarea informației despre conținut, împreună cu conținutul însuși. Această informație include metadatele descriptive ce conțin date despre conținut, precum și metadatele contextuale sau structurale, care privesc relația fiecărei resurse cu alte resurse. De pildă, un document poate fi legat de alte documente într-o secvență cronologică; un desen poate fi al treilea dintr-o serie de zece, întregul set formând o bandă desenată; sau un obiect poate fi o parte dintr-o colecție găsită într-un mormânt, printr-o săpătură arheologică.

Dacă se include informație despre drepturile intelectuale și autentificarea utilizatorului, un DAMS poate controla accesul și folosirea (vezi ghidul privind

[Securitatea](#)). Informațiile privind utilizatorii pot facilita și furnizarea de informație personalizată (vezi ghidul privind [Personalizare](#)). Pot fi colectate și statistici privind utilizarea.

Instituții locale mai mici trebuie să-și estimeze nevoile reale și să judece dacă e necesar și/sau rentabil să introducă un DAMS. Dacă posedă un sistem de management al colecțiilor, s-ar putea să fie suficient.

Pentru o discuție detaliată a DAMS-urilor, împreună cu detalii tehnice și o listă a sistemelor comerciale, vezi DigiCULT Technology Watch Report 1 și Thematic Issue 2 [\[6\]](#)

### **Sisteme de management al colecțiilor**

[Înapoi la domeniu](#)

Un sistem de management al colecțiilor este folosit pentru a stoca informația catalogică despre colecțiile unei instituții. În mod tipic, acesta va implementa un standard profesional de catalogare recunoscut, precum [MARC](#) [\[7\]](#), [EAD](#) [\[8\]](#), [SPECTRUM](#) [\[9\]](#) și [MIDAS](#) [\[10\]](#). Dacă o instituție posedă colecții muzeale, de bibliotecă sau de arhivă, același soft poate facilita înregistrarea informațiilor, folosind o diversitate de standarde de date. În plus, sistemul mai poate fi folosit și pentru a gestiona imagini digitale ale obiectelor din colecție, jucând astfel și rolul de DAMS.

Folosirea metadatelor adecvate este foarte importantă, dacă trebuie să se răspundă la interogări, iar conținutul trebuie regăsit din mai multe colecții. Instituțiile locale pot să-și facă disponibile colecțiile prin intermediul unui portal sau printr-un muzeu virtual național, de pildă, și atunci trebuie să respecte regulile acelui sit web. Descrieri la nivel de colecție pot fi folosite pentru a răspunde la întrebări ce nu sunt limitate la o instituție sau un format. Adesea utilizatorii nu sunt interesați unde este fizic localizată informația de care au nevoie, sau dacă ea e în formă de carte, imagine, document sau clip video, și aici standardele interoperabile de metadata descriptive sunt esențiale.

Pe vremuri, sistemele erau cumpărate în special pentru a facilita catalogarea pieselor din colecții, dar acum sistemele de management al colecțiilor gestionează din ce în ce mai mult un spectru de resurse, servicii și proceduri administrative. De exemplu, un sistem tipic poate gestiona:

- dezvoltarea colecțiilor (adică deponenți, termene și condiții, asigurări și audituri etc.);
- catalogare;
- monitorizarea locațiilor;
- conservare;
- interogări;
- controlul circulației și al împrumuturilor;
- informațiile de management.

Un sistem ar trebui să suporte:

- standarde naționale și internaționale relevante, precum [ISAD\(G\)](#) [\[11\]](#), [ISAAR\(CPF\)](#) [\[12\]](#) și [EAD](#) [\[8\]](#) pentru arhive, [MARC](#) [\[7\]](#) pentru biblioteci și [SPECTRUM](#) [\[9\]](#) pentru

- muzee;
- drepturi și permisiuni;
- un spectru larg de formate de fișier;
- un control terminologic, prin liste de termeni sau tezaure.

Deși standardele de catalogare pot diferi de la domeniu la domeniu, cerințele funcționale de bază sunt adesea similare, iar furnizorii de soft au creat un număr de sisteme care pot fi folosite pentru a gestiona colecții de muzeu, de bibliotecă sau de arhivă. Pentru mai multă informație, vezi [mda Software Survey \[13\]](#) și [CHIN Collections Management Software Review \[14\]](#).

### **Sisteme integrate de muzeu, de bibliotecă sau de arhivă** [Înapoi la domeniu](#)

Pe vremuri, sistemele erau achiziționate pentru a gestiona funcții administrative. Sistemele de management al colecțiilor pot tot mai mult să gestioneze un întreg spectru de resurse, servicii și proceduri administrative, îndeplinind astfel rolul sistemelor integrate.

### **Sisteme informatice geografice (GIS)** [Înapoi la domeniu](#)

Mult conținut cultural este asociat cu un loc. Acesta poate fi locul unde piesa a fost descoperită sau colectată, locul unde a fost ea manufacturată sau folosită, sau poate fi locul geografic prezent într-o imagine. Sistemele informatice geografice (GIS) sunt sisteme proiectate să memoreze, să verifice, să manipuleze, să analizeze, să regăsească și să afișeze informații legate de locuri.

GIS-urile sunt folosite pe larg în Europa la nivel guvernamental, pentru elaborarea, implementarea, monitorizarea și evaluarea politicilor. Ele sunt importante mai ales pentru problemele de mediu și pentru interacțiunile dintre cetățeni și localitatea lor. GIS-urile sunt de asemenea intens folosite în sectoarele comerciale și industriale, pentru cercetările de piață, precum și pentru planificare strategică și management. Convergența dintre comunicațiile mobile, sistemele globale de poziționare (GPS) și navigație deschid calea pentru produse comerciale, precum sisteme de navigație de la bordul automobilelor și pentru activitățile de distribuție, logistică și transport. O parte semnificativă din activitatea economică din Europa implică colectarea și folosirea informației geografice.

Multă informație spațială este disponibilă în Europa, dar ea tinde să fie fragmentată și există goluri în unele zone, făcând-o dificil de utilizat. La nivel național și la nivelul Uniunii Europene se constată o creștere a conștientizării nevoii atât de informație spațială de calitate, cât și de metadate care să faciliteze regăsirea ei pentru utilizatori. Inițiativa [INSPIRE](#) (Infrastructure for Spatial Information in Europe) [\[15\]](#) urmărește să declanșeze crearea unei infrastructuri europene pentru furnizarea informației geografice, pentru a sprijini o diversitate de politici și utilizări.

Soft pentru GIS a fost dezvoltat atât de către companii comerciale, cât și de către mari agenții, pentru uzul lor propriu. O dificultate pentru utilizatori a fost imposibilitatea de a transfera informația spațială între sisteme. [Open Geospatial Consortium \[16\]](#) o asociație cu membri provenind din industrie, guvern și universități, conduce efortul de a dezvolta standarde de interoperabilitate ([OpenGIS](#)).

Un GIS constă dintr-o interfață grafică bazată pe hărți, împreună cu o bază de date și cu instrumente pentru introducerea, analiza, vizualizarea și raportarea datelor. Un GIS poate fi offline sau online. În ultimii ani, versiuni simplificate, ușor de folosit, de softuri de GIS au devenit disponibile pe Internet. GIS-urile de pe web pot fi accesate via computerele de buzunar (PDA) care încorporează receptoare GPS, pentru a oferi ghidaje sau sisteme de navigare mobile, bazate pe hărți.

GIS-urile sunt utile pentru cercetarea și vizualizarea datelor. Instituțiile culturale locale pot folosi sisteme GIS pentru a înregistra și accesa informații despre piesele din colecțiile lor sau despre vizitatori. De exemplu ele pot:

- să producă hărți de distribuție sau machete tridimensionale, să le capteze ca imagini și apoi să le folosească pe siturile lor web sau în expozițiile lor despre istoria sau despre mediul natural al zonei lor;
- să includă funcționalități GIS pe siturile lor web, permițând utilizatorilor să interacționeze cu informațiile spațiale, să interogheze bazele de date și să producă propriile lor hărți de distribuție;
- să efectueze cercetări privind audiența și trendurile geografice ale vizitatorilor, pentru a planifica activitățile promoționale sau viitoarele expoziții.

Instituțiile locale care doresc să stocheze informație spațială sau să includă o hartă a amplasamentului pe situl lor web nu trebuie neapărat să instaleze și să întrețină un GIS. Informația spațială poate fi stocată într-o bază de date tradițională, iar o hartă a amplasamentului poate fi creată cu mijloace tradiționale. În instituțiile locale care stochează informație spațială este o bună practică să se ia măsuri asiguratorii pentru ca iun GIS să poată fi instalat în viitor, prin aplicarea recomandărilor standard pentru informațiile spațiale. Această practică permite recoltarea metadatelor de tip [OAI-PMH \[17\]](#) și prezentarea datelor geografice printr-un GIS extern, în proiecte ulterioare.

Softul de GIS poate fi făcut disponibil instituțiilor locale prin licențiere de la forurile lor tutelare (precum autorități locale, agenții naționale sau instituții de învățământ), sau poate fi cumpărat de la agenții cartografice, sau creat prin programe de digitizare. Chestiunile ce trebuie luate în considerare includ:

- costurile asociate cu achiziționarea hărților digitale și a drepturilor de diseminare online a acestora pot fi semnificative;
- trebuie obținute permisiuni adecvate pentru utilizarea oricărei hărți digitale de la terți, cu asigurarea că licențele acoperă furnizarea serviciilor către audiențe bine definite, via canale de furnizare bine precizate;
- seturile de date (ce se doresc combinate cu scopul de a furniza servicii) trebuie să aibă scala și rezoluția similare și adecvate pentru folosirea lor conjugată;
- trebuie folosit un sistem de referință standard adecvat, și acesta trebuie declarat când se înregistrează datele spațiale;
- trebuie folosite standarde naționale adecvate pentru înregistrarea adreselor stradale, și acestea trebuie declarate în prealabil.

Dispozitive mobile de acces au fost dezvoltate mai de demult pentru folosire în unele muzee și situri arheologice în aer liber.

Pentru un ghid detaliat privind GIS-urile, vezi GIS Guide to Good Practice editat de către Mark Gillings și Alicia Wise [18]

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

Pe măsură ce sisteme mici, gata configurate devin disponibile și accesibile ca preț, ele vor deveni tot mai răspândite în sectorul patrimoniului cultural. Softurile și sistemele open-source care pot fi rapid implementate de către instituții cu acces la oarecare expertiză tehnică au deja un impact. În timp, instrumente gestionate și dezvoltate de către autorități centrale vor permite organizațiilor mai mici să implementeze aplicații din ce în ce mai sofisticate, fără cunoștințe de specialitate.

Sistemele GIS sunt tot mai folosite în cercetările arheologice și de mediu și în managementul conservării, iar dispozitivele de acces mobil timpurii au fost dezvoltate pentru utilizarea în unele muzee și situri arheologice în aer liber, dar preluarea lor de către instituțiile locale a fost limitată, până acum. GIS-ul tinde să fie perceput ca scump, dificil de utilizat și oferind funcționalități care pot depăși nevoile curente. Totuși, noile tehnologii mobile de acces, precum computerele de buzunar (PDA-urile), telefoanele mobile, rețelele fără fir și GPS-urile vor schimba felul în care informația este prezentată, încurajând astfel utilizarea GIS-urilor. Vizitatorii vor beneficia de pe urma ghidurilor bazate pe hărți, care oferă acces la informația culturală, relevantă pentru locațiile și interesele lor, ca și de pe urma faptului că pot să-și selecteze locurile de interes și să-și planifice propriile trasee.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

[1] Society of American Archivists: A Glossary of Archival and Records Terminology [by] Richard Pearce-Moses.

[http://www.archivists.org/glossary/term\\_details.asp?DefinitionKey=103](http://www.archivists.org/glossary/term_details.asp?DefinitionKey=103)

[2] A sense of place: an interpretative planning handbook. Editor: James Carter. 2<sup>nd</sup> ed. Second edition with revisions published in electronic format on the website of the Scottish Interpretation Network, 2001.

<http://www.scotinterpnet.org.uk>

[3] The World Wide Web Consortium's website contains tutorials for:

- ASP <http://www.w3schools.com/asp/default.asp>
- PHP <http://www.w3schools.com/php/default.asp>
- SOAP <http://www.w3schools.com/soap/default.asp>
- XML <http://www.w3schools.com/xml/default.asp>.

[4] Content Manager <http://www.contentmanager.de>

[5] Browning, Paul and Lowndes, Mike. Content Management Systems. JISC TechWatch Report, Sept. 2001.

[http://www.jisc.ac.uk/uploaded\\_documents/tsw\\_01-02.pdf](http://www.jisc.ac.uk/uploaded_documents/tsw_01-02.pdf)

[6] New technologies for the cultural and scientific heritage sector. DigiCULT Technology Watch Report 1. European Commission, February 2003. ISBN



9289452757; and Digital Asset Management systems for the cultural and scientific heritage sector. DigiCULT Thematic Issue 2. European Commission, December 2002. ISSN 17263484. <http://www.digicult.info/>

[7] MARC <http://www.loc.gov/marc/>

[8] EAD <http://www.loc.gov/ead/>

[9] SPECTRUM <http://www.mda.org.uk/spectrum.htm>

[10] MIDAS <http://www.mda.org.uk/fish/>

[11] ISAD(G) [http://www.ica.org/biblio/cds/isad\\_g\\_2e.pdf](http://www.ica.org/biblio/cds/isad_g_2e.pdf)

[12] ISAAR(CPF) <http://www.ica.org/biblio.php?pdoid=144>

[13] mda Software Survey <http://www.mda.org.uk/software.htm>

[14] CHIN Collections Management Software Review  
[http://www.chin.gc.ca/English/Collections\\_Management/Software\\_Review/index.html](http://www.chin.gc.ca/English/Collections_Management/Software_Review/index.html)  
(also available in French  
[http://www.rcip.gc.ca/Francais/Gestion\\_Collections/Evaluation\\_Logiciels/index.html](http://www.rcip.gc.ca/Francais/Gestion_Collections/Evaluation_Logiciels/index.html))

[15] The INSPIRE (Infrastructure for Spatial Information in Europe) initiative  
<http://inspire.jrc.it/home.html>,

[16] Open Geospatial Consortium <http://www.opengis.org/>

[17] [The Open Archives Initiative Protocol for Metadata Harvesting](http://www.openarchives.org/OAI/openarchivesprotocol.html)  
<http://www.openarchives.org/OAI/openarchivesprotocol.html>

[18] Archaeology Data Service: GIS Guide to Good Practice, edited by Mark Gillings and Alicia Wise. <http://ads.ahds.ac.uk/project/goodguides/gis/>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Croația

*M++*

Sistem integrat de muzeu, care include modalități efective de gestiune, căutare și printare a documentației muzeale. Oferă integrare completă a informației despre piesele de muzeu și surrogatele lor. Oferă de asemenea un modul pentru accesul public, pe web, la informația muzeală (precum în exemplul croat/englez de la: <http://donacijegz.mdc.hr/kovacic-introEN.html>). <http://www.link2.hr>

### Finlanda

*The War History of Ilomantsi [Istoria războinică a Ilomantsi]*



Folosind o hartă turistică, utilizatorii pot vizita scenele din ultimele războaie din Ilomantsi și vedea terenurile unde Finlanda a dus ultima sa bătălie majoră.

<http://www.joensuu.fi/mekri/sotahistoria/warhistory.htm#sarkka>

## **Grecia**

*Electronic Online Access Showroom for the new acquisitions of the Library of the University of Macedonia (Thessalonica, Greece)* [Prezentarea online a noilor achiziții ale bibliotecii Universității Macedoniei din Salonic]

Această prezentare online include o „zonă expozițională” digitală, anume proiectată, care este accesibilă pe Internet. Utilizatorii pot regăsi informație suplimentară despre o anume carte, precum cuprinsul și copertile, sub formă de imagini jpeg. În plus, situl web are separat și o bază de date online care permite gestiunea înregistrărilor bibliografice, incluzând introducerea, ștergerea și actualizarea.

[http://www3.lib.uom.gr/new\\_material/](http://www3.lib.uom.gr/new_material/)

### *Infolibraries*

Acest proiect ce permite bibliotecilor să creeze și să actualizeze pagini web, fără să apeleze la asistență de specialitate, folosind un instrument de management a conținutului. Biblioteca publică Veria va coopera cu o companie privată, pentru a dezvolta interfața portalului și diversele șabloane din care să aleagă bibliotecile publice. Bibliotecile locale vor fi responsabile pentru colectarea și introducerea datelor în baza de date <http://www.infolibraries.gr>.

## **Ungaria**

*Scriptum Concept Store* [Depozitul de concepte Scriptum]

Tehnologia Depozitului de Concepte permite utilizatorilor să creeze conținut nou online, unde elementele de conținut sunt clasificate sistematic și puse în zone conceptuale diferite și multilaterale și includ comentarii și adnotări ale autorului, ca și ale utilizatorilor cu drepturi de acces. <http://www.fogalom.hu>

## **Norvegia**

### *Arkivplan.no*

O aplicație web pentru stocarea, structurarea și prezentarea de planuri arhivistice ale autorităților locale, creând astfel pe web o comunitate profesională la nivel național. Nu este un serviciu pentru utilizatorul final, ci o foarte importantă inițiativă strategică pentru îmbunătățirea managementului arhivelor în municipalități, și urmărește să crească conștientizarea contextului în care sunt create documentele publice. Următorul pas posibil este conectarea — pentru utilizatorul final — a acestui serviciu cu cataloagele și instrumentele de căutare. <http://www.arkivplan.no>

*Digitalarkivet (The Digital Archive* [Arhiva digitală])

Arhiva conține baze de date cu recensăminte, registre parohiale, registre de emigrare etc. permițând astfel utilizatorilor să caute și să analizeze asemenea date, pentru multiple scopuri. Oferă de asemenea facsimile digitale ale cărților vechi importante și prezintă mai multe expoziții web interesante. <http://digitalarkivet.uib.no/>

### *Fjellatlas (mountain atlas [atlas montan])*

Acest serviciu oferă școlilor și elevilor instrumente de prezentare pe Internet a informațiilor despre bunuri culturale și naturale, combinând un CMS, hărți dinamice, multimedia etc., sub supravegherea unui profesor și a arhivei departamentale. <http://www.fjellatlas.no>

### *Fylkesatlas*

Serviciu pe web care demonstrează utilitatea unei soluții GIS. Utilizează un sistem de management al conținutului, împreună cu hărți dinamice și fotografii aeriene, ca interfață-utilizator. Integrează, fără „asperități”, informație din arhive și muzee, și combină informație de patrimoniu cultural cu informație turistică și legată de transport. Oferă o mare cantitate de informație, de la piese de muzeu, nume de locuri, fotografii, clipuri video, muzică, servicii de transport, servicii turistice, recensăminte, înregistrări cadastrale, articole despre atracții locale etc. din fiecare colț al regiunii.

<http://www.fylkesatlas.no>

### *Oppslagsverket*

Cu ajutorul unor cuvinte-cheie definite cu grijă, utilizatorul este ghidat către înregistrările de arhivă și către alte informații asociate cu cuvântul-cheie ales. Prin folosirea de facsimile digitale, linkuri către alte resurse web, resurse de bibliotecă etc. utilizatorii capătă o mai bună înțelegere a modului în care sunt generate înregistrările, contextul lor istoric și importanța lor ca surse istorice și ca documentație.

<http://www.oppslagsverket.no>

## **Polonia**

### *Fibula*

În colaborare cu Muzeul arheologic din Gdańsk, Muzeul Arheologic de Stat dezvoltă această bază de date, o aplicație bazată pe Oracle care a fost proiectată pentru a facilita catalogarea și accesarea datelor obținute din săpăturile arheologice. Este plănuț ca Fibula să se dezvolte în continuare, prin includerea unei baze de date fotografice și încorporarea unui modul GIS, care va furniza informație spațială asociată cu siturile arheologice. <http://www.pma.pl>

## **Slovacia**

### *AIS OP, GIS OP*

Sistem informatic pentru prezervarea monumentelor slovace și sistem informatic geografic pentru monumentele slovace — proiect al Comisiei Monumentelor din Slovacia. <http://www.heritage.sk>; <http://www.pamiatky.sk>

## **Slovenia**

*Virtual guide to Slovene museums and galleries* [Ghidul virtual al muzeelor și galeriilor slovene]

Acest ghid virtual conține hărți interactive, prezentând piese muzeale sau locații alese. <http://www.burger.si/SLOMuseums.htm>

## Spania

### *Domus Project*

Acesta este un sistem informatic pentru managementul muzeelor, dezvoltate de către Ministerul Culturii. Este o aplicație pentru catalogarea și gestiunea colecțiilor și documentelor muzeale și informatizează toate funcțiile zilnice de rutină din muzeu.

<http://www.mcu.es/museos/jsp/plantilla.jsp?id=613>

### *Generador de Sedes Web : GSW*

Platformă dezvoltată pentru sporirea vizibilității și accesibilității bibliotecilor publice spaniole pe Internet. Este un instrument web care permite generarea de conținut, împreună cu întreținerea și administrarea siturilor web de către însăși biblioteca.

<http://www.bibliotecaspublicas.es>

*Historical Sights and Museums Portal of Andalusia* [Portalul siturilor istorice și al muzeelor din Andaluzia]

Oferă informații detaliate și vizite virtuale.

<http://www.juntadeandalucia.es/cultura/museos>

## Turcia

### *Door Number, Online Map of Istanbul, Municipality of Greater City and other GIS Applications*

Pe această hartă este posibil să se localizeze o adresă, până la numărul casei. Această hartă interactivă poate fi folosită și pentru a identifica servicii comunitare, pentru a găsi cea mai bună cale între două puncte și pentru a găsi mijloace de transport publice. Acesta este doar un exemplu de aplicație GIS utilizată de către municipalități, printre alte servicii online pentru comunitățile locale din Turcia. Firme precum NETCAD oferă soluții creative pentru municipalități.

<http://www.ibb.gov.tr/index.htm> (trebuie clicat pe "Kent haritası" pentru a ajunge la hartă) <http://www.netcad.com.tr/default.asp>

## Ucraina

### *Flying Island* [Insula zburătoare]

Scopul acestui proiect este de a crea o bază de date națională dedicată patrimoniului cultural din regiunile Ucrainei. Se fac expediții la situri de patrimoniu regional pentru a înregistra obiecte, fenomene și evenimente utilizând echipament de digitizare, de scanare și audio/video. După procesare datelor, aceste opere de artă digitizate sunt incluse în baza de date, unde sunt plasate în contextul vieții culturale din Ucraina.

<http://museum.iatp.org.ua/UIC/ACTIVITY/FLYER/INDEX.HTM>

## Regatul unit

*NEMLAC, the regional strategic development body for Museums, Libraries and Archives in the North East of England* [NEMLAC, organismul pentru dezvoltare regională strategică pentru muzeele, bibliotecile și arhivele din nord-estul Angliei]

Include o hartă interactivă, care localizează cele mai apropiate muzee, biblioteci și

arhive și face legătura cu cataloagele electronice și cu colecțiile virtuale ale regiunii.  
<http://www.nemlac.co.uk/>

#### *Secret Shropshire*

Acest sit este un bun exemplu de utilizare a unui GIS de către un serviciu al unei autorități muzeale locale, pentru a elabora o resursă educațională. Situl permite utilizatorilor să exploreze istoria locală, mediul natural și arheologia unei zone locale, utilizând un GIS pe web și o bogată bază de date de imagini.  
<http://www.secretshropshire.org.uk/>

#### *Windows on Warwickshire*

Acesta este un sit web interactiv care permite utilizatorilor să exploreze zone locale, utilizând un GIS pe web. <http://www.windowsonwarwickshire.org.uk/>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Servicii multimedia

---

### DOMENIU

---

Acest capitol cuprinde:

[Infrastructura](#)

[Formate multimedia](#)

- [e-cărți](#) and [seriale electronice](#)
- [Media pe internet](#)
- [Muzica și sunet](#)
- [Fotografie digitală](#)
- [Difuzarea materialelor audio-vizuale](#)
- [Standarde și interoperabilitate](#)

[Sisteme informatice geografice](#)

[Realitate virtuală](#)

[Vizualizare](#)

[Dispozitive electronice senzoriale](#)

[Canale de transmisie](#)

- [Internetul](#)
- [TV digitală](#)
- [Chioșcuri](#)
- [Videoconferințe](#)
- [Servicii mobile](#)
- [Tururi ghidate](#)

---

### PROBLEME DE POLITICI

[Înapoi la domeniu](#)

---

Multimedia digitală se poate descrie ca o combinație de text, grafică, sunet, animație și video transmise într-o formă sau alta prin calculator. Când utilizatorul are un anumit control asupra celor prezentate se poate vorbi de multimedia interactivă (vezi capitolul [Interactivitate](#)).

Programul IST al UE sprijină în mod explicit trecerea la generația viitoare de tehnologii în care calculatoarele și rețelele vor fi integrate în mediul de zi cu zi, și definește multimedia ca "folosind calculatoare și/sau caracteristici digitale pentru a prezenta conținut vizual și audio într-un context plin de înțeles. Elementele cuprind: animație, componente audio, CD-ROM-uri, distracție pe calculator, media de convergență, compresione de date, DVD-uri, grafică și interfețe grafice, hipermedia, text, video, videoconferințe, realitate virtuală, ...și o listă nesfârșită de tehnologii din acest domeniu în plină dezvoltare" [1].

Ponderea resurselor tiparului, a companiilor multimedia și accesului la Internet s-a schimbat rapid în ultimii ani în instituțiile de patrimoniu și acum se acceptă faptul că

joacă un rol în furnizarea și gestionarea resurselor 'virtuale' și fizice.

Trecerea la conținutul digital are impact și asupra alocării spațiului deoarece utilizatorii au nevoie de PC-uri și de alte echipamente ca să poată să se folosească de resursele digitale de la fața locului.

Din ce în ce mai multe resurse culturale în diverse formate devin disponibile electronic sau online. Cu precădere bibliotecile achiziționează materiale digitale sau se înscriu la licențe pentru ele (cărți și seriale electronice, mijloace audiovizuale) pentru ca acestea să fie folosite de membrii lor. Muzeele, bibliotecile și arhivele însele dețin și creează conținut digital sau multimedia, adesea în cadrul colecțiilor locale speciale care pot cuprinde ziare, fotografii, manuscrise, hărți, înregistrări audio (de exemplu, istorie orală), colecții de artă locală și filme sau video). (Vezi capitolul [Digitizare](#)). Colecțiile de resurse 'virtuale' pe Internet (de ex., locale sau tematice) pot fi create și împachetate cu costuri mici și constituie o modalitate de a lărgi sfera serviciilor tradiționale.

Provocarea pentru muzee, biblioteci și arhive este cu să integreze formate noi în modelul de serviciu tradițional în care acestea nu implică obiecte fizice și, astfel, de exemplu, nu se potrivesc cu modelele de achiziționare sau circulație existente. Personalul va avea nevoie de instruire suplimentară și va fi necesar să se realizeze modele noi de gestionare a resurselor.

Furnizarea de materiale audiovizuale și echipamentul care le însoțește poate folosi copiilor, oamenilor cu un nivel scăzut de alfabetizare și celor care folosesc altă limbă, cărora comunicarea orală și vizuală li s-ar putea părea mai ușoară decât comunicarea prin forma scrisă.

Asigurarea accesibilității pentru toți utilizatorii, inclusiv pentru persoanele cu dizabilități, la resursele multimedia este de mare importanță (vezi capitolul [Accesibilitate pentru persoane cu dizabilități](#)).

---

## GHIDURI DE BUNE PRACTICI

[Înapoi la domeniu](#)

### Infrastructura

[Înapoi la domeniu](#)

Furnizarea de servicii multimedia eficiente necesită lărgime de bandă. UE se angajează să asigure tuturor muzeelor, bibliotecilor, arhivelor și altor instituții similare conexiuni cu bandă largă. În anumite zone îndepărtate acest lucru s-ar putea realiza prin satelit sau tehnologie radio (vezi capitolul [Tehnologiile de bază și infrastructura](#)). S-ar putea să existe posibilitatea să se solicite bani din fondurile structurale ale UE cu scopul de a fi folosiți la conectarea zonelor rurale [2]/

Vor fi de asemenea necesare un număr corespunzător de PC-uri, imprimante și alte echipamente pentru a le asigura utilizatorilor accesul la resursele multimedia în clădirea unde se află.

### Formate multimedia

[Înapoi la domeniu](#)

Conținutul există într-o varietate de forme, inclusiv texte, imagini fixe (de ex., fotografii, diapozitive, microfilme), imagini mișcătoare (de ex., filme, video), sunet (de ex., muzică, cuvinte vorbite, efecte sonore) și în combinație, de ex., mijloace audiovizuale. Există încă nevoia de texte, poze, filme, sunet, muzică etc. în formate neelectronice și ar trebui asigurat echipament pentru vizionare și ascultare pentru fiecare tip de format existent în instituție.

Muzeele, bibliotecile și arhivele au experiență în adaptarea noilor tehnologii. În ultimele decenii au fost folosite în instituțiile culturale discuri de plastic, audiocasete, CD-uri, DVD-uri, filme, diapozitive, videocasete, cărți audio, etc. și multimedia pot exista în formate analoge sau digitale și pe diverse suporturi, inclusiv suporturi mecanice (de ex., discuri de plastic), benzi magnetice (de ex., casete audio și video), discuri magnetice (de ex., dischete, și hard discuri), suporturi fotochimice (de ex., formate de film cu bobină) și suporturi optice (de ex., CD-uri, DVD-uri).

Oricum, asistăm la o explozie de conținut multimedia pe calculator pe care instituțiile culturale moderne trebuie să învețe să-l ruleze.

### **e-cărți**

[Înapoi la domeniu](#)

Cărțile și seriile electronice sunt o modalitate de a oferi texte sub formă electronică. O carte electronică este un text sau monografie care este disponibilă în formă electronică și care poate fi descărcat de pe Internet și citi pe diverse platforme de calculatoare, cum ar fi calculatoarele (desktop, laptop, notebook sau tablet – tabletă) sau pe un dispozitiv de mână (de ex., PDA-uri, cum ar fi PC de buzunar sau dispozitiv Palm, sau telefoane mobile de a treia generație (3G).

De asemenea este nevoie de un program de citire compatibil cu calculatorul și conectat la formatul de carte electronică. cărțile electronice sunt publicate într-o serie de formate; [Open eBook Forum \[3\]](#) încearcă să realizeze un standard universal de carte electronică. Cititorii și formatele de cărți electronice cuprind:

- Adobe Reader – pentru cărți electronice în PDF;
- Microsoft Reader - pentru cărți electronice în format Microsoft;
- Palm Reader – compatibil cu orice dispozitiv PDA pe care funcționează Palm Operating System, și pentru utilizare pe PC-uri cu Windows;
- MobiPocket Reader – o carte electronică și cititor de text electronic pentru PDA-uri care este compatibil și cu anumite mărci de telefoane 3G;
- diverse cititoare brevetate, de ex., netLibrary.
- Există de asemenea niște cititoare [\[4\]](#) care citesc cu voce tare, de ex.:
- [Audible.com](#);
- Microsoft Windows Media Audio ([WMA](#));
- [MP3](#);
- [Adobe 6](#) (caracteristica "Citește cu voce tare" care trebuie activată de editor).

În ciuda a ceea ce gândesc oamenii, Digital Talking Books (DTB-uri) [cărți digitale vorbitoare] nu sunt întotdeauna accesibile persoanelor cu dificultăți de citire, adesea din cauza problemelor privind drepturile. Digital Rights Management Systems (DRMs) adesea dezactivează cititoarele de ecrane ca măsură de securitate. Consorțiul [Daisy \[5\]](#) a realizat un standard pentru DTB-uri (Instrucțiuni de folosire a cărților digitale



vorbitoare – [ANSI/NISO Z39.86-2002](#)) [6] cu scopul de a face cărțile vorbitoare accesibile persoanelor cu incapacitatea de a citi.

Cărțile electronice sunt probabil asociate cel mai mult cu bibliotecile, deși arhivele și muzeele ar putea folosi tehnologia pentru furnizarea de texte în formă electronică, dar în special bibliotecilor legate la ele sau înglobate în ele. Bibliotecile pot pune la dispoziție cărți electronice care pot fi împrumutate în diverse moduri, de ex.:

- împrumutând cititoare de cărți electronice încărcate cu text. Cititorul de carte electronică se împrumută pe o anumită perioadă și trebuie înapoiat;
- făcând să circule cărți electronice pentru utilizatori pentru ca aceștia să le poată citi pe propriile cititoare de cărți electronice. Utilizatorii nu trebuie să vină personal la bibliotecă ca să împrumute sau să înapoieze cărțile.

Există două modele folosite pentru a face să circule cărțile electronice:

- modelul conform căruia un singur utilizator are acces la o singură carte: o carte electronică poate fi reeditată de mai multe ori, dar numai un cititor poate împrumuta un "exemplar" o dată;
- modelul conform căruia mai mulți utilizatori au acces în mod simultan: cărțile electronice sunt aduse la același nivel tehnic cu alte forme de conținut digital în care mai mulți oameni pot citi același text în același timp.

Oricum, cărțile electronice se obțin de obicei pe baza unui permis de bibliotecă-editor și editorii preferă modelul conform căruia un singur utilizator are acces la o singură carte pe când bibliotecile preferă modelul conform căruia mai mulți utilizatori au acces în mod simultan. Această problemă nu a fost încă rezolvată. De asemenea trebuie luate în considerare problemele privind drepturile legate de cărțile electronice. Cărțile electronice care se pot descărca gratuit tind nu între în categoria pentru care trebuie plătite drepturi de autor (vezi [Project Gutenberg](#) [7] de exemplu). Pentru a discuta cărțile electronice din biblioteci vezi *E-books in UK Public Libraries: where we are now and the way ahead* de Penny Garrod [8].

## **Serialele electronice**

[Înapoi la domeniu](#)

Serialele electronice pot fi definite în mare ca orice jurnal, revistă, "e-zine", Webzine, înștiințare sau publicație electronică în serial care se găsește pe Internet. Se asigură acces gratuit la unele ziare sau jurnale din rețea; altele se pot accesa numai cu plată, CD-ROM cu text complet și publicații web. Actualmente există două formate principale:

- serialele electronice care se trimit pe e-mail de obicei folosesc text simplu și sunt descrise mai degrabă ca niște înștiințări (buletine). Utilizatorii "se înscriu" printr-un mesaj pe e-mail, iar înștiințarea (buletinul) este trimis exact la căsuțele lor de poștă electronică;
- format de web. Actualmente, majoritatea serialelor electronice se transmit prin paginile de web utilizând fie HTML, fie PDF. Acestea cuprind ziare electronice zilnice. Din ce în ce mai multe nu au echivalent pe hârtie.

Serialele electronice sunt fie furnizate direct de către editorii înșiși sau prin serviciile agregatoare precum OCLC sau EBSCO care asigură accesul la un mare număr de seriale electronice din partea instituției (de obicei a bibliotecii) și le gestionează, și astfel nu mai este necesar să se negocieze un set de licențe individuale și prețuri cu diverși editori de jurnale. Când un jurnal electronic se află pe serverele furnizorilor, contractele cu editorii privind drepturile de autor ar putea restrânge accesul și utilizarea. Este important să se analizeze modelul de plată respectiv: unii furnizori solicită un abonament pe suport convențional și electronic. Există licențe model care pot fi folosite ca punct de pornire la negocieri (vezi și capitolul [Probleme legale și de drepturi](#)).

Trecerea la serialele electronice poate provoca probleme de păstrare. În cazul seriilor pe suport convențional bibliotecile au de obicei dreptul de a reține exemplare proprii. Acest lucru nu se aplică de obicei în cazul seriilor electronice și bibliotecile ar trebui să se asigure că dețin licențe care le dau dreptul să rețină ediții "vechi" dacă doresc să-și păstreze exemplare proprii.

Unele biblioteci încep să pună la dispoziție conținut multimedia (cărți electronice, seriale electronice etc.) utilizatorilor aflați la distanță prin paginile lor de web. Pentru a respecta restricțiile de licență utilizatorii de obicei trebuie să fie membrii ai bibliotecii și să se autentifice singuri într-un fel sau altul. Eventual printr-un cod PIN, pentru a accesa materialele. (Vezi și capitolul [Securitate](#)).

## Media pe Internet

[Înapoi la domeniu](#)

Media pe Internet, o serie de imagini mișcătoare și/sau sunete trimise într-o formă comprimată pe Internet, a facilitat vizionarea și ascultarea de film, muzică etc. Cu media pe Internet, utilizatorul nu trebuie să aștepte să descarce un fișier mare înainte să vadă imaginile sau să audă sunetul, deoarece media este trimisă într-un flux continuu și prezentată pe măsură ce ajunge. Există multe resurse media pe Internet din Europa și din toată lumea, inclusiv radiouri web ale comunităților, buletine de știri transmise, teatru, muzică, televiziune și radio (atât programe în direct sau din arhivă), resurse educaționale, televiziuni parlamentare sau de la curte, servicii financiare și de afaceri, emisiuni religioase și filme comerciale de lung metraj, cât și clipuri scurte. Pentru a rula media pe Internet, este nevoie de niște programe speciale, de ex [RealAudio](#), [MS Media Server](#), [Shoutcast](#) [9], care de obicei pot fi descărcate de pe Internet în mod gratuit. Unele servicii comerciale, precum [Groovy Gecko](#) [10], oferă servicii suplimentare precum capacitatea de a monitoriza numărul și frecvența hiturilor. Pentru o introducere în tehnologia mediei pe Internet vezi *Streaming media: Introduction*. [11]

## Muzică și sunet

[Înapoi la domeniu](#)

Muzica a revoluționat folosirea ICT pentru distribuirea și accesarea materialelor culturale. Înregistrarea muzicii a trecut demult de la tehnologia analogă la cea digitală, care acum se poate folosi pe echipamentul de acasă. Tehnologia digitală și Internetul furnizează mijloace noi de distribuire. Fișierele cu muzică se pot descărca pe loc în format [MP3](#) [12] și producătorii au început să distribuie și ei în acest format sau în altele similare, deși securitatea Internetului și modelele de comerț electronic rămân probleme majore. Proiectul UE [MUSICNETWORK](#) [13] a fost stabilit pentru a

ajuta la aducerea muzicii în era multimediei interactive. În cadrul acestuia există biblioteci – grupuri de lucru cu muzică care ajută bibliotecile specializate în materiale muzicale (inclusiv centre documentare muzicale, arhive cu emisiuni muzicale și spectacole de orchestră, muzee și arhive muzicale, precum și alte colecții) să țină pasul cu noutățile tehnice, legislative și de standardizare. Tratează subiecte precum metadatele, căutarea informației și noutăți digitale pentru biblioteci într-o serie de seminare și conferințe, oferă analize de ultimă oră și răspândește informații despre noile realizări și mijloace. Pagina sa de web conține informații despre toate acestea, ca de exemplu:

- notații – inclusiv chestiuni legate de accesarea notațiilor prin dispozitive electronice;
- standarde – privind proprietatea sau nu;
- protecție – drepturi de autor, IPR, mecanisme de protecție a conținutului, de exemplu, criptarea și filigranarea (vezi și capitolul [Probleme legale și de drepturi și Securitate](#)).
- distribuirea – inclusiv modelele pentru lumea afacerilor (vezi și [Modele de afaceri](#)), noi tehnologii și media de distribuire (medii mobile, servicii de web, XML, TV pe rețea, și media pe Internet), aspecte de protecție a conținutului aplicate sistemelor de distribuire online, căutarea informației despre conținut (gestionarea metadatelor), chestiuni legale, și calitatea și accesibilitatea serviciilor de distribuire a muzicii;
- imagistică – cuprinzând digitizarea, reprezentarea, restaurarea, procesarea imaginilor și transcrierea automată a documentelor muzicale, adică digitizarea partiturilor muzicale și a manuscriselor.

### **Fotografie digitală**

[Înapoi la domeniu](#)

Camerele digitale au revoluționat modul în care se fac și se folosesc fotografiile. Acum e ușor să se adauge fotografii la paginile de web, dar pericolul vine din faptul că fotografiile au devenit efemere și disponibile. Reducerea numărului de fotografii fizice în viitor ar fi o pierdere pentru arhivele istorice.

### **Difuzarea materialelor audiovizuale**

[Înapoi la domeniu](#)

Emisiunile sunt, desigur, difuzate printr-un canal de transmisie, dar conținutul programelor este un material într-un format multimedia. Instituțiile din domeniul patrimoniului cultural trebuie să coopereze cu creatorii de materiale audiovizuale, cum ar fi producătorii de filme și companiile de radio și televiziune, pentru a se asigura că filmele și programele radio și TV pot fi digitalizate, păstrate și disponibile pentru a fi folosite în viitor. Cele mai multe emisiuni de radio și TV sunt actualmente produse în format digital. Companiile TV precum Institutul Olandez al Audiovizualului [15] pun la punct strategii pentru păstrarea sutelor de mii de ore de emisiuni în moduri autentice.

### **Standarde și interoperabilitate**

[Înapoi la domeniu](#)

Datorită varietății de formate existente, standardele sunt necesare pentru asigurarea interoperabilității și combaterea uzurii. (Vezi și capitolul [Digitizare](#) și [Prezervare digitală](#) pentru informații despre formate și standarde media). Existența unei asociații profesionale internaționale este în general recunoscută ca importantă atât pe plan internațional cât și național, având ca rol stabilirea standardelor în mod centralizat,

ca și cooperarea și perfecționarea profesională. Exemplele din sfera audiovizualului cuprind:

- [IAML](#), Asociația Internațională a Bibliotecilor, Arhivelor și Centrelor de Documentare Muzicale [16];
- [IAMIC](#), Asociația Internațională a Centrelor de Informare Muzicale [17];
- [FIAT/IFTA](#), Federația Internațională a Arhivelor de Televiziune [18];
- [EBU](#), Uniunea Europeană a Audiovizualului [19];
- [IASA](#), Asociația Internațională a Arhivelor Audiovizuale și de Sunet [20];
- [FIAF](#), Federația Internațională a Arhivelor de Film [21];
- [AMIA](#), Asociația Arhiviștilor de Imagini Mișcătoare [22].

### **Sisteme informatice geografice (GIS)** (Vezi și capitolul [Managementul contextului și al conținutului](#)) [Înapoi la domeniu](#)

O mare parte din conținutul cultural este asociat unui loc. Această asociere poate fi acolo unde s-a găsit sau colectat un anumit obiect, unde s-a fabricat sau folosit sau localizarea geografică arătată într-o imagine. Sistemele informatice geografice (GIS) sunt sisteme care au rolul de a înmagazina, verifica, manipula, analiza, căuta și prezenta informații aflate într-un anumit loc. Acestea constau în calculatoare, programe și date care pot fi combinate pentru a crea o bază de date relațională care să fie folosită la căutarea și analizarea oricărei informații cu o componentă spațială. Deși GIS sunt uneori privite ca un simplu instrument cartografic, ceea ce le face atât de puternice este capacitatea lor de a înmagazina informațiile din spatele unui punct de pe o hartă și de a face legătura cu ele.

Capacitățile analitice complete ale GIS sunt disponibile numai off-line, deoarece acestea necesită niveluri înalte de resurse informatice și de pregătire a operatorilor. În ultimii ani versiuni de programe GIS cu greutate scăzută, ușor de folosit au devenit disponibile pe Internet. GIS din rețea pot fi accesate prin PDA-uri care încorporează receptorii GPS pentru a asigura un ghid mobil pe bază de hartă sau un sistem de navigare.

Multe resurse online sau de Internet au interfețe GIS interogabile. Deși clădirile pentru muzee, biblioteci și arhive publice care își creează propriile servicii locale pe bază de GIS sunt încă relativ complexe, devine din ce în ce mai fezabil să se facă acest lucru, în special în contextul unui cadru mai larg de servicii, tehnologic și de patente oferit de întreaga autoritatea locală.

Programele GIS pot fi puse la dispoziția instituțiilor culturale locale sub licență de la organizația lor principală (cum ar fi o autoritate locală, agenție națională sau instituție de învățământ). Trebuie să fie în concordanță cu standardele industriale nou apărute de la consorțiul [Open GIS Consortium](#). [23].

Datele cartografice sau alte date spațiale sunt create prin efectuarea de măsurători pe teren cu ajutorul unui sistem global de poziționare, folosind fotografii sau imagini luate prin satelit sau prin digitizarea hărților existente. Acesta poate fi deținut deja de instituțiile culturale locale sau de instituțiile care le administrează sau poate fi achiziționat de la agenții de cartare sau create prin programe de digitizare:

Construirea unei interfețe GIS perfect funcționale necesită alegerea cu grijă a terminologiei pentru denumirile locurilor (de ex., "gazetteer") și conexiuni la un set controlat de chei (coduri poștale, referințe privind rețeaua etc.) pentru acele locuri.

Cum din ce în ce mai multe date geografice și cartografice se regăsesc în primul rând în formă digitală, muzeele, bibliotecile și arhivele vor trebui să fie capabile să asigure GIS și calculatorul respectiv publicului. Totuși, există unele chestiuni care trebuie luate în considerare:

- calculatorul pe care se poate instala GIS trebuie să fie puternic, deoarece seturile de date GIS au tendința să fie de dimensiuni mari și cu cât calculatorul e mai rapid cu atât mai puțin timp ia să se facă calculele și să se afișeze rezultatele;
- rețeaua cu lărgime mare de bandă și legăturile de Internet vor fi necesare din aceleași motive. Sunt de preferat monitoarele mari, și trebuie să se cumpere plotere și imprimante;
- personalul trebuie instruit sau trebuie recrutat un personal special, deoarece majoritatea membrilor publicului nu vor putea folosi fără să fie ajutați decât aplicațiile GIS elementare. Pe rețea se pot găsi pagini foarte utile pentru personalul dorit să învețe. [24]

### **Realitate virtuală** (Vezi și capitolul [Interactivitate](#))

[Înapoi la domeniu](#)

Realitatea virtuală (RV) este simularea unui mediu real sau imaginar care poate fi experimentat vizual în trei dimensiuni. Aceasta diferă de alte mijloace grafice tridimensionale prin faptul că este interactivă, dând utilizatorului posibilitatea să se miște într-un spațiu, de ex., să facă turul unei expoziții virtuale. Modelele tridimensionale de realitate virtuală 'fly-through' se folosesc, de ex., la reconstituirea monumentelor dispărute sau a celor aflate în ruine sau la simularea unor zone întregi de peisaj antic. Consorțiul [Web3D](#) [25] lucrează la crearea unor standarde interoperabile pentru tehnologiile 3D: standardul actual este VRML (limbaj de modelare a realității virtuale) ([ISO/IEC 14772](#)) [26] și cel care va apărea este [X3D](#) (3D extensibil) [27].

### **Vizualizare**

[Înapoi la domeniu](#)

Vizualizarea este termenul folosit pentru a descrie utilizarea graficii pe calculator pentru a prezenta și analiza informația. Vizualizarea bidimensională (2D) cuprinde tabele și grafice, de ex., "pie-charts", histograme, grafice liniare, ploturi de contur și ploturi dispersate. Vizualizarea tridimensională (3D) folosește tehnici precum iso-suprafețele, ploturile vectoriale 3D, tehnici de redare a volumului etc. sau o combinație a acestora.

Folosirea animației adaugă mișcare vizualizării 3D. De exemplu, "flybys" permit spectatorului să vadă toate fațetele unui obiect static, de ex., a vază și "observarea mișcării" permite spectatorului să privească chiar obiectul mișcându-se, de ex., o mașină în acțiune.

Tehnicile de vizualizare au tot soiul de aplicații potențiale. De ex., se pot folosi la crearea reconstituirilor vizuale de oameni și obiecte pe baza resturilor provenite din săpături sau pentru a vedea ce efect ar avea un vulcan care erupe asupra peisajului.

[OpenGL](#) (Open Graphics Library) [28] este actualmente interfața de program

consacrată pentru calculatorul pentru grafică.

### **Dispozitive electronice senzoriale**

[Înapoi la domeniu](#)

Aceste dispozitive permit utilizatorilor să "atingă" sau să "simtă" obiectele prin intermediul unui calculator folosind dispozitive speciale de intrare/ieșire date (de ex., mănușile pentru date). Aceasta adaugă o altă dimensiune experienței realității virtuale și poate fi utilă pentru persoanele cu dificultăți de vedere (vezi capitolul [Accesibilitate pentru persoane cu dizabilități](#)). Pentru o discuție asupra dispozitivelor senzoriale vezi DigiCULT Technology Watch Briefing no. 13: Teleprezența, Dispozitive senzoriale, Robotică, aprilie 2004 [[29](#)]

### **Canale de transmisie**

[Înapoi la domeniu](#)

Gama de dispozitive sau canale de transmisie, care pot fi folosite pentru a accesa servicii multimedia este în continuă creștere și cuprinde telefoane mobile 3G, PDA-uri, chioșcuri, TV digitală și interactivă și jucători media digitali. Dispozitivele mici, adesea portabile, pot acum să furnizeze informații și să integreze servicii personale într-un format electronic.

Digitalizarea și Internetul au revoluționat forma sub care se furnizează conținutul multimedia. Tehnologiile care apar reînnoindu-se permanent oferă muzeelor, bibliotecilor și arhivelor posibilități de extindere și îmbunătățire a serviciilor și de a ajunge la grupuri tot mai mari de populație. Acum este posibil să se asigure servicii direct utilizatorului final, plasând individul în centrul realizărilor actuale și viitoare.

### **Internetul**

[Înapoi la domeniu](#)

Internetul continuă să pătrundă în Europa rapid, datorită obiectivelor ambițioase ale europenilor de a furniza toate serviciile electronic. Între 2000 și 2004 raza de cuprindere a Internetului în UE a crescut cu 44%, cu 204 milioane utilizatori, aproape jumătate din populație. Totuși, variază mult de la o țară la alta, de la nivelul cel mai scăzut de 15% (în Grecia) până la 75% la cel mai înalt nivel (Suedia) (cifre din septembrie 2004 [[30](#)]).

Internetul asigură un mediu multimedia pentru satisfacerea nevoii de distracție, destindere și artă, pentru exercitarea imaginației și explorarea ideilor ca și pentru uzul informațiilor, știrilor și resurselor educaționale. Asigurarea accesului la Internet în zonele rurale și în cartierele marginase din orașe va contribui la lupta împotriva excluderii sociale și la crearea condițiilor pentru dezvoltarea economică și socială.

Asigurarea accesului public la Internet ridică o serie de probleme de ordin tehnic, cum ar fi:

- cenzurarea și blocarea pentru a opri accesul la pagini nepotrivite, în special pentru copii (vezi capitolul [Învățare](#));
- descărcarea materialelor din rețea pe driverul propriului calculator sau posibilitatea ca utilizatorii să-și folosească propriile dischete ridică probleme de securitate de ex., pericolul virusării (vezi capitolul [Securitate](#));
- printarea – multe organizații cer taxe pentru printări de pe calculatoarele publice.

Cel mai ușor mod de a controla printarea și de a percepe taxele datorate este să se adopte un tip de program printserver și printarea să se facă centralizat sub



supravegherea personalului din instituție;

- ar putea fi nevoie de programe suplimentare pentru unele servicii cum ar fi descărcarea și jocurile. Acestea ar putea cuprinde Acrobat, Flash, Macromedia, VRML și Real Audio. Unele din acestea trebuie aduse la zi în mod frecvent, iar altele, în special cele folosite pentru a descărca materiale audiovizuale, sunt cu lărgime mare de bandă și e nevoie de timp îndelungat pentru a fi descărcate. Trebuie să existe căști dacă se permite descărcarea de fișiere sonore;
- trebuie să existe un sistem de rezervare pentru a controla utilizarea calculatoarelor. Trebuie să se stabilească cât timp poate fi acordat fiecărui utilizator, de câte ori pe zi/săptămână poate cineva să lucreze la calculator, ce sisteme de rezervare prealabilă se vor folosi și cine poate beneficia de aceste servicii;
- trebuie să se stabilească o anumită strategie în ceea ce privește nivelul de asistență care poate fi acordată utilizatorilor de calculatoare. Se pot asigura recomandări pentru studiul electronic, tutoriale online, personalul poate da îndrumări orientative celor care își încep atunci această activitate sau pot ține cursuri de pregătire gratuit sau cu taxă;
- poșta electronică este un mijloc important de căutarea a informației și de stabilire a contactelor, de ex., pentru cei care studiază toată viața. Dacă se permite utilizatorilor să-și facă conturi de e-mail personale pot apărea probleme administrative și financiare. Oricum, se permite accesul la e-mail gratuit pe rețea, cum ar fi al Hotmail;
- liniile "chat" (conversație) pot fi de asemenea surse utile de informație deși uneori sunt asociate cu materialele în mod potențial dăunătoare și cu "mania calculatorului", fiind necesar să se controleze calitatea sau să se medieze liniile "chat". Aceleași lucruri sunt valabile în ceea ce privește accesul la jocurile de pe Internet.

Legătura la Internetul se poate face prin multe canale, inclusiv prin telefon, cablu, satelit, rețele fără fir și "rețea la TV" (sau MSN TV – un sistem care permite utilizatorilor să navigheze pe Internet și să trimită e-mailuri prin intermediul televizorului și al unei cutii care se pune deasupra) (vezi și capitolul [Tehnologiile de bază și infrastructura](#)). Satelitul și rețelele fără fir conectează utilizatorii din zonele rurale și izolate, ca și utilizatorii mobili care pot acum avea acces prin telefoane mobile și alte dispozitive portabile.

Din ce în ce mai mult instituțiile culturale au interes să-și dezvolte serviciile digitale personalizate pentru a extinde rolul lor informațional, educațional, social și recreativ prin intermediul canalelor de transmisie cum ar fi telefoanele mobile, PDA-urile și televiziunea digitală și interactivă.

### **TV digitală**

[Înapoi la domeniu](#)

Televiziunea este o tehnologie cunoscută tuturor și nu creează probleme nici măcar tehnofobilor. TV digitală asigură acces la mult mai multe canale decât sistemele mai vechi și astfel oferă posibilitatea de a furniza mai multe servicii locale direct în case. TV interactivă permite spectatorului să intervină direct cu realizatorii de programe TV, să joace jocuri sau să trimită mesaje. Deși TV digitală este încă foarte nouă, se estimează că ar fi peste 32 de milioane de receptoare digitale în Europa, din care 25 de milioane au capacitate interactivă. TV digitală va continua să se dezvolte în următorii ani. Cutiile de decodare pentru TV analogă sunt acum relativ ieftine,



asigurând accesul la serviciile digitale mai ușor și mai ieftin.

Comisia Europeană sprijină utilizarea standardelor deschise și interoperabile pentru TV digitală interactivă, inclusiv standardul Multimedia Home Platform (MHP) [31]. La lansarea unei comunicări [32] despre aceasta, comisarul pentru o societate informațională și întreprinzătoare, Olli Rehn, a spus "Rețelele de televiziune digitală (prin satelit, terestre sau prin cablu) au capacitatea de a oferi servicii multimedia pentru societatea informațională, la fel ca mobilele 3G și alte rețele și noi încurajăm orice investiție viitoare în această tehnologie importantă".

Instituțiile din domeniul patrimoniului cultural trebuie să fie conștiente de posibilitățile oferite de acest mijloc de informare, ca de pildă, prezentarea informațiilor care apar pe paginile de web existente ale instituțiilor care le coordonează, de ex., detalii despre serviciile publice locale, consilieri și parlamentari, studiu, sănătate și îngrijire, timp liber, sport și organizații locale.

Cum există sute de canale de televiziune care transmit tot timpul, cererea de programe e în creștere. Prin vastele lor colecții de artă, documente, filme, fotografii, prin materialele tipărite și sonore deținute, muzeele, bibliotecile și arhivele reprezintă mari surse potențiale de conținut pentru media (mijloacele de informare în masă). Ele pot oferi conținut în formă brută sub formă digitală, dar mai pot adăuga și valoare acestuia prin cunoștințele și experiența lor atât de necesare prezentării și interpretării acestui conținut. TV digitală poate fi folosită pentru a ajunge la mase largi de spectatori, pentru a crea piețe "nișă" și în mod potențial de a beneficia pe plan financiar.

S-ar putea ca TV digitală să devină cea mai populară metodă de a avea acces la Internet. S-ar putea crea o comunitate nouă de utilizatori, cum ar fi utilizatorii casnici care nu vor sau nu pot să investească în tehnica de calcul, dar doresc să se uite la TV. De asemenea TV tinde să fie folosite în camera de zi, fiind mai ușor accesibil decât un PC. Noile telefoane mobile 3G pot de asemenea să fie o bază de transmisie.

În prezent navigarea de rețea printr-un televizor este posibilă, dar într-un mod mai limitat. De exemplu, dispozitivul de introducere date nu este de obicei mașină; trebuie folosite tastele sau tastatura sau un dispozitiv de control la distanță. Deci, informația destinată acestui tip de acces trebuie să fie mai degrabă ca serviciile TV cu text, în care utilizatorii parcurg niște meniuri până când se ajunge la pagina dorită.

Televiziunea tinde să fie doar un mijloc de vizionare. Oricum, apar tehnologii care permit scrierea pe rețea, cea ce va transforma televiziunea dotată cu rețea. Va fi posibil ca muzeele, bibliotecile și arhivele să scrie direct rețelei folosind editori TTW (prin rețea) sau alte instrumente de creare de conținut cum ar fi [Wiki](#) sau [Blog](#). Un sistem de gestionare a conținutului (Content Management System – [CMS](#)) combinat cu un instrument TTW permit utilizatorilor să editeze conținut pe rețea fără să fie nevoie de o pregătire tehnică complexă. Pentru o descriere a tehnologiei TTW vezi *Through the Web Authoring Tools* de Paul Browning [33].

Chioșcurile cu Internet și online cu acces public există de câțiva ani, iar acum sunt o parte importantă din strategia autorităților locale privind accesul la informație și la servicii în multe orașe și municipii europene.

Totuși, ca și cabinele telefonice, se confruntă cu competiție din partea PDA-urilor, laptopurilor și telefoanelor mobile. Dacă e să aibă succes, trebuie să:

- să fie așezate strategic acolo unde există oameni care au timp liber și au nevoie de informații, cum ar fi centrele comerciale, cafenelele, stațiile de tren și de autobuz și aeroporturile;
- să fie multifuncționale, de ex., să ofere acces la Internet, facilități de e-mail și de încheiere de tranzacții, cum ar fi efectuarea de rezervări și achitarea notelor de plată.

Totuși, într-o clădire într-un chioșc amenajat corect trebuie să se efectueze o serie de sarcini de rutină, cum ar fi rezolvarea cererilor de înscriere, răspunsurile la întrebările puse în mod frecvent, îndrumarea persoanelor spre diverse zone din clădire, rezolvarea oricăror solicitări, vânzare de bilete, ca și asigurarea accesului la Internet și la pagini cum ar fi sisteme informaționale online pentru cetățeni.

La proiectarea chioșcurilor este important de decis dacă datele sunt încărcate local pe un PC la fiecare chioșc sau actualizate de la distanță, dacă chioșcul este offline au conectat la o rețea și/sau la Internet, dacă are acces telefonic la un birou de informare, cât și ce măsuri de securitate vor fi luate pentru a preveni actele de vandalism.

### **Videoconferințe**

[Înapoi la domeniu](#)

Prin acest procedeu două sau mai multe persoane aflate în locuri diferite pot să se vadă și să se audă, iar uneori să conlucreze pe calculator. Deja își aduce o contribuție importantă în domenii precum studiul electronic și pregătirea profesională și poate fi folosit ca instrument pentru comunicarea cu filialele/agențiile și cu comunități îndepărtate. Videoconferința în mai multe locuri este posibilă, făcând legătura între mai multe locuri într-o conferință simultană.

Videoconferințele au loc prin legături telefonice, deci este important să existe lărgime mare bandă. Componentele de bază ale unui sistem de videoconferințe sunt echipamentele de transmisie și de recepție în fiecare loc și o rețea de intervenție care să ducă mesajele. Dispozitivele de introducere date ar putea fi microfoanele, camerele de televiziune, plăcile albe etc.; iar dispozitivele de ieșire date ar putea fi amplificatoarele, monitoarele pentru filme de televiziune, ecranele de date, plăcile albe etc.

Pentru ca videoconferințele să aibă un real succes, interoperabilitatea echipamentului este esențială. Principalele standarde sunt H.320 și H.323 [34].

### **Servicii mobile**

[Înapoi la domeniu](#)

Dispozitivele mobile de mână devin din ce în ce mai mici și multifuncționale. Telefoanele mobile pot să fie folosite acum ca telefoane, calculatoare, organizatori personali, calendare, camere, servere de Internet, expeditori și primitori de e-mail,

cititoare de cărți electronice, se pot juca jocuri pe ele etc. Pe PDA-uri se poate asculta muzică și vedea filme.

Furnizarea de conținut multimedia digital pe dispozitive de mână este deja posibilă așa încât orice se poate accesa prin Internet va fi accesibil și pe PDA.

Instituțiile din domeniul patrimoniului cultural pot utiliza tehnologia mobilă în multe feluri, inclusiv:

- promovând servicii;
- făcând reclamă expozițiilor și evenimentelor;
- trimițând mesaje personalizate precum informații despre evenimente de interes pentru o persoană anume sau înștiințări despre cărți sau rezervări pentru care a trecut termenul și trebuie predate;
- răspunzând la chestionare.

Se pot găsi sfaturi utile despre conținutul în curs de realizare pentru dispozitive mobile pe pagina de web a Rețelei Informatice a Patrimoniului Canadian. [35]

Oricum, folosind potențialul de poziționare al accesului mobil prin tehnologia de comunicații radio, instituțiile culturale pot de asemenea să ofere servicii cum ar fi ghidurile de tur personalizate.

### **Tururi ghidate**

[Înapoi la domeniu](#)

Ghidurile audio sunt acum foarte obișnuite în muzee și situri de patrimoniu, folosind la ghidarea oamenilor printr-o expoziție sau obiectiv în aer liber, dar pot fi folosite și în muzee, biblioteci și arhive ca o alternativă la ghidurile tipărite pentru explicarea sistemelor și a serviciilor. Ele sunt adeseori disponibile în mai multe limbi.

Ghidurile audio sunt din ce în ce mai mult înlocuite de dispozitivele fără fir de mână care sunt mult mai flexibile. De ex., ele pot fi personalizate pentru un grup sau individ, și pot conține caracteristici interactive. Pe lângă sunet, pe PDA-uri se pot transmite imagini, texte, grafică și conținut video. Conținutul se poate înmagazina pe un server de calculatoare central și redat vizitatorilor printr-o rețea fără fir a zonei locale (WLAN) când și unde este necesar. Vizitatorii pot împrumuta PDA-uri sau le pot folosi pe ale lor, descărcând hărți sau planurile etajelor și alte informații la începutul unei vizite. (vezi capitolul [Personalizare](#) și [Interactivitate](#)).

Această tehnologie oferă o serie de avantaje inclusiv:

- accesibilitate – poate fi adaptată conform cerințelor speciale ale vizitatorilor;
- flexibilitate – dă posibilitatea utilizatorilor să-și facă propriul traseu și să acceseze informația cu mai multe sau mai puține detalii, în funcție de dorință;
- este convenabilă – e mai ușor să citești sau să asculți informațiile de pe un dispozitiv de mână decât de pe o etichetă scrisă sau ghid tipărit;
- personalizare – informațiile pot fi oferite în mai multe limbi, sau adresate unui public variat, de ex., copii sau experți.

S-ar putea să fie tentant în țări cu o moștenire culturală bogată și variată, atestată cu documente pe parcursul unei istorii lungi, să se pună accentul pe colecții pentru care nu trebuie plătite drepturi de autor, ca o modalitate de a minimaliza necesitatea de a rezolva problemele de IPR. Totuși, dacă muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să concureze pe termen lung ca furnizori de conținut oferind servicii pe rețele întinse, vor avea nevoie să negocieze cu comunitatea care deține drepturi autorizarea refolosirii și reîmpachetării conținutului pentru care trebuie plătite drepturi (vezi capitolul [Probleme legale și de drepturi](#)).

Instituțiile pot constata că utilizatorii loc nu prea mai vizitează punctele care oferă servicii și nu prea mai solicită personalul. Unele servicii s-ar putea automatiza și furniza numai electronic, ceea ce creează nevoia de raționalizare și reinginerie.

Resursele multimedia vor fi integrate în cataloage și vor putea fi căutate și găsite indiferent de format.

Unele resurse cum ar fi cărțile electronice, seriile electronice, muzica, filmele etc. vor putea fi descărcate direct din sistemele furnizorilor la momentul oportun. Vor fi fie cumpărate, fie furnizate pe baza unui model autorizat de înscriere.

În mod similar astfel de resurse vor fi furnizate la cerere direct pe calculatoarele utilizatorilor sau PDA-uri fără necesitatea de a vizita instituția pentru acces.

Vizitatorii instituțiilor culturale se vor bucura de o experiență personalizată intensificată prin tehnicile realității virtuale.

În viitor este probabil că majoritatea oamenilor vor accesa Internetul în diverse moduri, nu numai pe PC, de ex., prin televiziunea digitală printr-un telefon mobil fără fir, chiar printr-o consolă de jocuri sau player DVD. Se estimează că 80% din populația Europei are deja acces la dispozitive mobile. Dezvoltarea mijloacelor de comunicație mobile și sectoarele televiziunii interactive va fi impulsionată de oferta de multimedia inovatoare. Provocarea pentru instituțiile din domeniul patrimoniului cultural va fi să furnizeze servicii de mare valoare pentru persoane, învățământ și companii.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

[1] Information Society Technologies: Multimedia in modern society.  
<http://www.cordis.lu/ist/ka3/home.html>

[2] European Union's action in support of regional development.  
[http://europa.eu.int/comm/regional\\_policy/ns\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/regional_policy/ns_en.htm)

[3] The Open eBook Forum <http://www.openebook.org/>

[4] Audible.com; <http://www.audible.com/>  
Microsoft Windows Media Audio (WMA);  
<http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/default.aspx>

MP3; <http://www.mp3.com/>

Adobe 6 <http://www.adobe.com/products/acrobat/readstep2.html>

[5] The Daisy Consortium <http://www.daisy.org/>

[6] Specifications for the Digital Talking Book (ANSI/NISO Z39.86-2002)  
<http://www.loc.gov/nls/z3986/v100/>

[7] Project Gutenberg <http://promo.net/pg/>

[8] Garrod, Penny: E-books in UK Public Libraries: where we are now and the way ahead. UKOLN, July 2004. <http://www.ukoln.ac.uk/public/nsptg/e-books/#10>

[9] RealAudio <http://uk.real.com/>

MS Media Server

<http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/default.aspx>

Shoutcast <http://www.shoutcast.com/>

[10] Groovy Gecko <http://www.groovygecko.com/>

[11] Streaming media: introduction. University of Tasmania, 2003.

<http://www.utas.edu.au/teachingonline/develop/multimedia/streaming/introduction.html>

[12] MP3 <http://www.mp3.com/>

[13] MUSICNETWORK <http://www.interactivemusicnetwork.org/>

[14] OMR Bibliography

[http://www.interactivemusicnetwork.org/wg\\_imaging/upload/omrbib-20040128e.htm](http://www.interactivemusicnetwork.org/wg_imaging/upload/omrbib-20040128e.htm)

[15] Netherlands Institute for Sound and Vision

<http://www.geheugenvannederland.nl/gvnNL/handler.cfm/event/onpage/pageID/8FAE9963-0FAB-4112-BF19-325991A23477/collectionid/A1C3C760-1070-49C8-9257-A9AF9FB858BB>

[16] IAML, the International Association of Music Libraries, Archives and Documentation Centres <http://www.iaml.info/>

[17] IAMIC, the International Association of Music Information Centres

<http://www.iamic.net/>

[18] FIAT/IFTA, the International Federation of Television Archives

<http://www.fiatifta.org/>

[19] EBU, the European Broadcasting Union <http://www.ebu.ch/en/index.php>

- [20] IASA, the International Association of Sound and Audiovisual Archives  
<http://www.iasa-web.org/>
- [21] FIAF, the International Federation of Film Archives  
<http://www.fiafnet.org/>
- [22] AMIA, the Association of Moving Image Archivists  
<http://www.amianet.org/home/about/mission.html>
- [23] Open GIS Consortium <http://www.opengis.org/>
- [24] ESRI GIS and mapping Software <http://www.esri.com>  
The GIS Data Depot <http://www.gisdatadepot.com/>  
[http://www.gisnet.com/note-book/GIS\\_Resources.htm](http://www.gisnet.com/note-book/GIS_Resources.htm)  
The Geospatial Resource Portal tutorial  
<http://www.gisdevelopment.net/tutorials/>  
ARL GIS Literacy Project <http://www.arl.org/info/gis/index.html>
- [25] Web3D Consortium <http://www.web3d.org>
- [26] VRML (Virtual Reality Modelling Language) (ISO/IEC 14772)  
[http://www.iso.org/iso/en/StandardsQueryFormHandler.StandardsQueryFormHandler?scope=CATALOGUE&keyword=&isoNumber=14772&sortOrder=ISO&title=true&search\\_type=ISO&search\\_term=14772&languageCode=en](http://www.iso.org/iso/en/StandardsQueryFormHandler.StandardsQueryFormHandler?scope=CATALOGUE&keyword=&isoNumber=14772&sortOrder=ISO&title=true&search_type=ISO&search_term=14772&languageCode=en)
- [27] X3D (Extensible 3D)  
[http://www.web3d.org/x3d/specifications/x3d\\_specification.html](http://www.web3d.org/x3d/specifications/x3d_specification.html)
- [28] OpenGL (Open Graphics Library) <http://www.opengl.org/>
- [29] DigiCULT Technology Watch Briefing no. 13: Telepresence, Haptics, Robotics, April 2004.  
[http://www.digicult.info/downloads/DigiCULT\\_TWB13\\_Haptics\\_1.pdf](http://www.digicult.info/downloads/DigiCULT_TWB13_Haptics_1.pdf)
- [30] Internet World Statistics. <http://www.internetworldstats.com/>
- [31] Multimedia Home Platform (MHP) <http://www.mhp.org/>
- [32] Communication from the Commission to the Council, the European Parliament, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions on interoperability of digital interactive television services [SEC(2004)1028].  
[http://europa.eu.int/information\\_society/topics/ecom/comm/doc/useful\\_information/library/communic\\_reports/interoperability\\_idtv/com\\_2004\\_541\\_en.pdf](http://europa.eu.int/information_society/topics/ecom/comm/doc/useful_information/library/communic_reports/interoperability_idtv/com_2004_541_en.pdf)
- [33] Browning, Paul: Through the Web Authoring Tools. In Ariadne, Issue 39, 30<sup>th</sup> April 2004. <http://www.ariadne.ac.uk/issue39/browning/intro.html> (For more technical details see the JISC TechWatch report by the same author at [http://www.jisc.ac.uk/uploaded\\_documents/tsw\\_03-08.pdf](http://www.jisc.ac.uk/uploaded_documents/tsw_03-08.pdf))

[34] Video Technology Advisory Service: Videoconferencing standards. 2003.  
<http://www.video.ja.net/stan/>

[35] Canadian Heritage Information Network. Mobile Technologies and Interactive Applications: Developing Content for Mobile Phones. June 2004.  
[http://www.chin.gc.ca/English/Digital\\_Content/Tip\\_Sheets/Wireless/dev\\_content.htm](http://www.chin.gc.ca/English/Digital_Content/Tip_Sheets/Wireless/dev_content.htm)  
!

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

Două muzee croate (Muzeul orașului Varazdin și Muzeul de Istorie Naturală din Rijeka) au produs, în cooperare cu câteva instituții din Croația și din străinătate, un CD-ROM educațional interactiv ca un supliment la expozițiile lor permanente de insecte. Materialul de pe CD-ROM (înregistrări audio și video, animație și prezentare de grafică) va fi pus pe pagina de web a muzeelor. I s-a acordat o distincție specială pentru bogăția materialului documentar și originalitatea abordării pedagogice în Taiwan în mai 2004 la Festivalul Internațional al Audiovizualului referitor la Muzee și Patrimoniu (FAIMP). Există o versiune în engleză a CD-ROMului.

SMS în Biblioteca Publică din Medvescak

Biblioteca Publică din Medvescak a inițiat, în colaborare cu un important operator GSM croat, un sistem care folosește SMS pentru a comunica cu utilizatorii săi, de ex., pentru a face rezervări. S-a dovedit a fi și eficient și eficace, ajungând la utilizatori și economisind bani și timpul personalului bibliotecii. . <http://www.knjizmed.hr>

Pagina de web a bibliotecii municipale din Zadar

Împreună cu fabricantul de programe LIS Unibis, s-au adus noi și semnificative îmbunătățiri colecției muzicale OPAC, s-au realizat opțiuni de căutare.  
<http://www.gkzd.hr>

### **Cipru**

Muzeul de Arheologie al districtului Limassol

Pagina de web conține multe fotografii de piese arheologice etc.  
<http://www.limassolmunicipal.com.cy/museum>

Muzeum Mănăstirii Kykkos

Conține un tur virtual al muzeului cu indexuri de fotografii, documente, manuscrise etc. . <http://www.kykkos-museum.cy.net>

### **Franța**

*Guide des documents multimédias en bibliothèques* [Ghid al documentelor multimedia din biblioteci.] <http://www.addnb.org/fr/guide/index.htm>



## **Germania**

### *Lebendiges virtuelles Museum Online (LeMO) (Muzeul Virtual Online)*

Un proiect comun de mare anvergură al DHM (Muzeelor istorice germane), HdG (Casa Istoriei Republicii Federale Germania) și a ISST (Institutul Fraunhofer pentru Programe de calculator și tehnologie de sistem). Un tur virtual prin secolul XX care combină animație 3D (VRML) și documente sonore și filmate cu obiective de muzeu și texte informative (HTML) pentru a oferi o imagine cuprinzătoare a istoriei. LeMO este numai o parte dintr-o multitudine de proiecte multimedia pe care le folosește muzeul. Se include pe pagina de web panorame de 360° (care pot fi și descărcate și folosite pentru a economisi din ecran), prezentări audio și video și webcamuri.

<http://www.dhm.de/lemo/> (LEMO)

<http://www.dhm.de/mm/index.html> (multimedia in muzeu)

Arhiva Online Multimedia Chemnitz (MONARCH), Universitatea tehnică din Chemnitz Folosește tehnologie server-client pentru o arhivare pe termen lung și face accesibile resursele multimedia. . <http://www.bsz-bw.de/diglib/aqmm/>

### *Muzeul Multimedial, Deutsches Museum Munich*

Folosește o combinație de multiple tehnologii multimedia (digitizare, camere în direct, fotografii panoramice, clipuri video, clipuri audio și demonstrații interactive) pentru a ilustra dezvoltarea tehnologiei.

<http://www.deutsches-museum.de/mum/index.htm>

### *Projekt Multimedia, Bibliotheksservice-Zentrum Baden-Württemberg*

Un proiect mare de coordonare a diverselor proiecte multimedia în cadrul cadrului mai larg al bibliotecii digitale. Printre proiecte se numără: portaluri pentru biblioteci, muzee și arhive (căutare prin holdinguri); biblioteci muzicale; arhive audiovizuale; proiecte de metadata; raft electronic de rezervă pentru predare.

<http://www.bsz-bw.de/diglib/>

## **Lituania**

### **MUSICALIA**

Asigură accesul la arhiva digitală a valorilor de patrimoniu muzical multimedia înmagazinate la Biblioteca Academiei Lituaniene de Științe. Tehnologiile PHP, MySQL și XML sunt folosite pentru a prezenta manuscrise muzicale medievale.

<http://www.musicalia.lt>

## **Luxemburg**

### *Musée National d'Histoire et d'Art*

Cuprinde un tur virtual al expozițiilor. <http://www.mnha.public.lu/index.html>

## **Norvegia**

### *Johan Nygaardsvold Museum*

O pagina de web foarte mare cu personaje animate evidențiate pregnant și o

utilizare largă a multimediei. De asemenea merit să fie conținut pentru chioșcuri în muzee. Școlarii sunt publicul principal . <http://www.gubben.no>

### Låtlån

Este un proiect în care două biblioteci și două organizații de drepturi de autor cooperează. Prin acest serviciu de bibliotecă utilizatorii se pot înregistra și obține acces la 48.000 de benzi sonore pe Internet. Benzile sonore alese sunt trimise liber utilizatorului, nu descărcate. Sistemul stochează și preferințe personale.

<http://www.nettbiblioteket.no/llaatlaan.htm>

Servicii de baze de date și cartare pentru PDA/telefoane mobile  
Asigură acces fără fir la informații despre patrimoniul cultural, folosind hărți dinamice ca interfață cu utilizatorul. . <http://www.geoshare.net/prototypes/tourism/>

### Arhiva orașului Oslo

Această pagină de web este un exemplu interesant de felul în care se prezintă o arhivă și serviciile respective pe Internet. Se centrează pe servicii profesionale cât și pe servicii realizare pentru anumite grupuri de utilizatori. Pagina de web oferă o cantitate mare de informații de la fotografii, galerii web, expoziții web și de curând și video povestind istoria recentă a orașului Oslo.

<http://www.byarkivet.oslo.kommune.no>

## **Rusia**

### Timpul Mitologiei

Expoziție muzeală electronică de la Muzeul orașului Khanty-Mansiysk al Naturii și Omului. Un set de chioșcuri informaționale multimedia completează expoziția permanentă dedicată culturii populare și mitologiei Ob'ugranienilor. Folosește baza de date de gestionare a colecțiilor KAMIS 2000. <http://www.kamis.ru>

### *Muzeul de Artă Regional din Kaluga*

Proiectul "Crearea și acomodarea pe Internet a resurselor informaționale ale Muzeului de Artă Regional din Kaluga" a condus la informatizarea muzeului, generarea catalogului electronic și crearea paginii de web folosind tehnologia de vizualizare circulară panoramică IPIX. . <http://artmuseum.okclub.org/>

### Lumea virtuală a muzeului rus

Un centru informatic multifuncțional (PCC) se fondează ca un muzeu de ultimă oră care aplică cele mai recente realizări din domeniul tehnologiei informației, tehnologiile realității virtuale și multimediei. Concepția proiectul implică crearea a trei zone funcționale: Centrul de Realitate Virtuală, Centrul Tehnologiilor Moderne, Centrul Comunicațiilor Digitale.

<http://www.rusmuseum.rii/rii/museum/net/vwrm/>

## **Spania**

### Locuri istorice și Portalul Muzeelor din Andaluzia

Oferă informații detaliate și vizite virtuale.

<http://www.juntadeandalucia.es/cultura/museos>

Serviciu de bibliotecă mobilă Garrigues-Segrià (Departamentul pentru cultură al guvernului regional al Cataloniei)

Bibliotecă mobilă dotată acces pe bandă lată la Internet și la pagina de web a bibliotecii și toate funcțiile ei, prin canal de satelit. Asigură accesibilitate persoanelor cu mobilitate redusă. . <http://cultura.gencat.net/biblio/busgs.htm>

## ***Suedia***

Arhiva Națională a Suediei pentru Sunete și Imagini Înregistrate (SLBA)

Adună producția suedeză de mijloace audiovizuale: emisiuni de radio și televiziune, filme, video, înregistrări, CD-uri, multimedia. Bazele de date sunt disponibile pe Internet și se pot vedea filme etc.

<http://www.ljudochbildarkivet.se/slba/PSUser/servlet/com.ausys.ps.web.user.servlet.AuthorizedPageServlet?nodeid=101&pageversion=2>

Muzeum Virtual al Vikingilor din estul *Södermanland și Nyköping*

Cea mai mare pagină de realitate virtuală din Suedia, despre vikingi, din estul Sormlandului și orașul medieval și castelul din Nyköping.

<http://www.illustrata.com/pages/ny.html>

## ***Turcia***

Muzeul Palatului Topkapi

Deține documente despre palatul și gospodăria sultanilor. Pagina de web conține articole, un mare număr de imagini, planul interior și tururile virtuale.

<http://www.ee.bilkent.edu.tr/~history/topkapi.html>

## **Ucraina**

Biblioteca de cercetare universală regională Kirovonhrad denumită după D. Chzhevsky

Pagina WAP de bibliotecă care funcționează complet oferind utilizatorilor acces la toate serviciile de bibliotecă și informațiile. . <http://wap.library.kr.ua/>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Interactivitate

---

### DOMENIU

---

Acest ghid descrie resursele multimedia interactive din muzee, biblioteci și arhive, cât și aplicațiile interactive pentru utilizatori.

[Realitatea virtuală](#)

[Interacțiunea om-computer](#)

[Tehnologia jocurilor pe calculator](#)

[Crearea conținutului](#)

[Interacțiunea cu utilizatorii](#)

[Servicii de răspuns la interogări](#)

[Expoziții interactive](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

Uniunea Europeană și-a propus să creeze o Europă în care toți cetățenii vor avea acces la serviciile multimedia ale societății informaționale și vor putea să le folosească. „*Tehnologiile Informației și Comunicațiilor (TIC) reprezintă un instrument cheie de rezolvare a priorităților politice ale Uniunii Europene*” [1]. e-Guvernarea de exemplu, nu este privită ca un proces unidirecțional. Serviciile interactive precum [Europe Direct](#) [2], [Dialogue with Citizens](#) [3], [Your Voice in Europe](#) [4] and [Citizens' Portal](#) [5] au fost create pentru a le da posibilitatea cetățenilor UE să găsească mai ușor modalitățile de a lua decizii sau de a contribui la luarea acestora. De asemenea UE este angajată în perfecționarea dexterităților TIC în rândul cetățenilor și în sprijinirea [e-învățare](#) ca instrument educațional [6]. Programele UE de [e-includere](#) [7] și [e-accesibilitate](#) [8] au și ele ca scop să facă posibilă implicarea fiecărui cetățean.

Instituțiile locale ale patrimoniului cultural au un rol de jucat în toate aceste programe (vezi ghidurile despre [eGuvernare](#), [Învățare](#), [Icluziune socială](#) și [Accesibilitate pentru persoane cu dizabilități](#)). Serviciile interactive implică și responsabilizează cetățenii. Exponatele interactive expuse în muzee, de exemplu, sunt foarte populare. E de presupus că atunci când sunt oferite prin intermediul unei tehnologii familiare, cum ar fi televiziunea interactivă, e-serviciile vor ajunge la mult mai mulți oameni (vezi ghidul despre [Servicii multimedia](#)).

---

### GHIDURI DE BUNE PRACTICI

[Înapoi la cuprins](#)

Programele interactive fac posibilă o navigare neliniară prin conținutul multimedia care poate cuprinde text, imagini statice, imagini animate, sunet și video. Utilizatorilor li se oferă posibilitatea să interacționeze cu programul, răspunzând la întrebări, alegând între opțiuni etc.

Interactivitatea se poate folosi la:

- punerea în valoare cu și mai multă pregnanță a exponatelor din galeriile muzeelor;
- prezentarea informațiilor într-un mod atrăgător, care să-l facă pe vizitator să se implice;
- atragerea copiilor, a tinerilor, a familiilor și a școlilor;
- folosirea ei ca un instrument de marketing, pentru a încuraja vizitatorii să vină să viziteze instituția culturală;
- prezentarea expozițiilor și a siturilor web într-o formă mai accesibilă pentru persoanele cu handicap, inclusiv pentru cele care nu pot folosi materiale tipărite;
- prezentarea de tutoriale interactive, care-l „testează” pe cel care învață;
- cooptarea utilizatorilor în activitatea de redactare și îmbogățire a conținutului;
- implicarea utilizatorilor în comunități virtuale de interese [communities of interest](#);
- stimularea participării utilizatorilor, prin intermediul sondajelor, chestionarelor, votului online etc.

Trebuie să se aibă în vedere țelurile, obiectivele și gradul de audiență al organizației, și în ce măsură introducerea expozițiilor și a paginilor web interactive vor contribui în mod pozitiv la furnizarea serviciului oferit. Conținutul este un lucru important; interactivitatea și modul de prezentare sunt instrumente ajutătoare care nu trebuie să distragă de la înțelegerea conținutului oferit. Chestiunile care trebuie luate în considerare includ:

- aptitudinile necesare creării expozițiilor și a paginilor web interactive – s-ar putea să fie necesar să se plătească pentru ele;
- costul – expozițiile interactive tind să fie mai scumpe decât cele statice;
- sunt necesare componente soft și hard, atât pentru editare cât și pentru prezentare;
- echipamentul – s-ar putea să fie nevoie de echipament suplimentar pentru a elabora și utiliza programe, inclusiv difuzoare, aparate de înregistrare și playere video, aparate de înregistrare și playere CD-ROM, ecrane tactile (touchscreens), alternative la maus etc.;
- audiența – este greu să produci programe interactive care să placă utilizatorilor de orice vârstă și din toate categoriile;
- dacă sistemul va fi un model interactiv izolat într-un chioșc sau dulap sau va fi accesibil pe web.

Siturile web ale muzeelor, atunci când nu sunt exclusiv muzee virtuale, trebuie să aibă ca scop să vină în completarea vizitelor tradiționale, nu să le înlocuiască. Acestea pot conține, de exemplu, informații și servicii care nu se pot oferi ușor în forma lor fizică, cum ar fi tăieturi din ziare, detalii despre servicii educaționale pentru școli etc. Ar trebui să se ofere suficient conținut pentru cei care nu se pot veni în vizită, dar în același timp acesta să fie prezentat în așa fel încât să atragă vizitatori în muzeu. Acest lucru este valabil și în cazul siturilor de galerii și cele ale monumentelor, dar poate că nu în aceeași măsură și în cazul arhivelor și al bibliotecilor.

Ca în cazul tuturor proiectelor, trebuie să se facă un plan (vezi ghidul despre [Planificare strategică](#)), iar la sfârșit trebuie decis care se dorește a fi rezultatul final,

având în vedere aptitudinile personalului, bugetul, timpul disponibil etc. S-ar putea să se obțină relativ ieftin și cu o echipă redusă un sistem interactiv sau de realitate virtuală folositor, dacă se alege bine tehnologia. Adesea sunt disponibile tutoriale gratuite pentru folosirea softurilor descărcabile de pe web. Un ghid util pentru începătorii care vor să instaleze materiale interactive în muzee este *So you want to put a computer interactive in your museum? - A beginner's guide* [Așadar vreți să puneți un computer interactiv în muzeul dvs.? - Un ghid pentru începători] [9].

**Realitatea virtuală** (vezi și ghidul privind [Serviciile multimedia](#)) [Înapoi la domeniu](#)

Realitate virtuală (RV) înseamnă simularea unui mediu real sau imaginar, care poate fi perceput vizual în trei dimensiuni. Se poate folosi cu mare succes pentru a realiza tururi virtuale ale locurilor reale - muzee, galerii, situri arheologice, situri istorice cum ar fi conacele și grădinile etc. – și pentru a îndruma lumea printr-o bibliotecă sau o arhivă.

În cazul mediilor simulate, se pot folosi modele de realitate virtuală în trei dimensiuni de tip „fly through”, de exemplu la reconstituirea monumentelor dispărute sau în ruine, sau la simularea unor zone întregi de peisaj antic.

De asemenea RV face posibilă manipularea obiectelor, și poate arăta cum funcționează mașinăriile; astfel, într-un muzeu de arheologie industrială utilizatorii pot vedea cum funcționa o tiparniță din vechime.

RV poate servi foarte bine la creșterea gradului de accesibilitate pentru persoanele cu handicap. De exemplu, într-o clădire istorică veche nu este simplu să se monteze rampe etc. pentru ca cei care folosesc scaune cu roțile să poată ajunge la toate etajele. Un sistem RV cu adevărat bun le poate arăta toate sălile în care ei nu pot ajunge fizic [10]. (Vezi și ghidul despre [Accesibilitate pentru persoane cu dizabilități](#))

În domeniul educațional, RV poate spori șansele de e-studiu pentru elevii și studenții izolați de geografie sau de circumstanțe; e.g. când aceștia nu pot ieși din casă din cauza unui handicap sau a unei boli, sau pentru că au în grijă copii sau bătrâni. RV este folosită adesea pentru a arăta studenților la medicină cum se fac operațiile. Această metodă poate fi împrumutată și în sfera culturală pentru a demonstra o procedură care implică un obiect sau document al cărui original ar putea suferi deteriorări prin folosire directă.

Efectul de RV poate fi îmbunătățit utilizând tehnologii precum Flash și Shockwave, tehnologii multimedia create de Macromedia [11].

Avatarii (sau reprezentările virtuale ale ființelor omenești) se pot folosi în montările de RV (aceștia se pot baza pe forme și pot fi suportați de [VRML](#)) în cazul anumitor aplicații, precum:

- îndrumarea vizitatorilor în expoziții, biblioteci etc.;
- instrucțiuni, recomandări pentru folosirea unui catalog sau a unui echipament cum ar fi un sistem cu autoservire sau un casetofon audio;
- citirea cu voce tare a unui document;
- încurajarea comunicării între membrii unui grup de utilizatori dispersat geografic,

dar care împărtășesc aceleași preocupări.

Avatarii pot fi personalizați pentru a semăna cu un anumit tip de utilizator, cum ar fi un copil (băiat sau fată), sau chiar pentru a semăna cu utilizatorul/utilizatoarea însuși/însăși. (Vezi ghidul privind [Personalizarea](#))

Consortiul [Web3D Consortium](#) [12] este pe cale să pună la punct standarde de interoperabilitate pentru tehnologiile 3D:

- VRML (Virtual Reality Modelling Language [Limbaj de Modelare pentru Realitatea Virtuală]) ([ISO/IEC 14772](#)) [13] este standardul actual. Este un format de fișier pentru obiecte și scene 3D. Obiectele pot fi făcute să se miște fie în mod independent, fie prin acțiunea utilizatorului. Ele pot fi fixe, ca un perete, sau pot lăsa lucrurile să treacă prin ele, ca prin apă sau fum. Se poate adăuga sunet și chiar senzația de trecere a timpului. VRML suportă crearea avatariilor care se pot mișca în mediul virtual.
- [X3D](#) (Extensible 3D) [14] este un succes al devenirii limbajului VRML. El este open-source (cu sursă publică), de aceea nu implică probleme de licențiere, este încorporat în standardul multimedia [MPEG-4](#) [15], este compatibil cu Scalable Vector Graphics etc., și este compatibil retroactiv și cu VRML.

Printre alte tehnologii se numără:

- QuickTime Virtual Reality ([QTVR](#)) [16].) [Realitate Virtuală QuickTime]. Acest produs al firmei Apple nu este strict o tehnologie RV, ci poate fi folosit pentru a crea în jurul modelelor RV fundale cu fotografii sau caracteristici realiste. El poate fi folosit și pentru tururi virtuale, prin legarea de succesiuni de imagini prin care utilizatorii pot naviga făcând click pe anumite puncte de pe ecran, și mai poate fi utilizat pentru a prezenta obiecte din diverse unghiuri.
- [Java3D](#) [17] este o API (Interfață pentru Programe de Aplicație) care este folosită în primul rând pentru aplicații de sine stătătoare, cum ar fi softurile interactive din muzee. Nu e cu adevărat adecvată pentru utilizare pe web.
- Open Graphics Library ([OpenGL](#)) [18] [Biblioteca deschisă de grafică] s-ar putea să fie cea mai folosită API de grafică și poate fi folosită pe toate platformele populare.

## **Interacțiunea om-calculator (HCI)**

[Înapoi la domeniu](#)

Metoda tradițională de a interacționa cu un calculator este prin tastatură, maus, trackball, joystick, sau altele, de obicei printr-un dispozitiv manual de introducere de date și un dispozitiv pentru ieșire, cum ar fi ecranul sau imprimanta. Există și alte dispozitive pentru date de intrare și de ieșire, iar acum apar unele noi care permit utilizatorului să se concentreze asupra conținutului fiind mai puțin distras de efortul de transmitere a comenzilor. Multe din aceste dispozitive au fost create pentru persoane cu handicap (vezi ghidul despre [Accesibilitate pentru persoane cu dizabilități](#)), dar au avantaje și pentru copii mici și pentru vârstnici, care au puțină experiență informatică. Ele pot oferi utilizatorului o experiență virtuală mai realistă, mai profundă.



Un exemplu familiar deja în activitatea curentă sunt ecranele tactile, care au multe avantaje în situații de sine stătătoare, avantaje care includ:

- nu este nevoie de nici un fel de pregătire sau aptitudini pentru utilizare;
- erorile de introducere sunt mai puțin;
- nu este nevoie de spațiu pentru tastaturi, suporturi pentru maus etc.;
- nu prea e nimic de stricat, pierdut sau furat;
- se poate folosi mai puțin text, în schimb există mai multe imagini și simboluri, ceea ce sporește gradul de accesibilitate pentru cei care vorbesc altă limbă și pentru cei care nu știu să citească bine.

Se folosesc în mod curent la:

- chioșcuri de informare;
- chioșcuri și birouri care oferă informații suplimentare despre obiectele dintr-o expoziție sau exponatele care nu se află la vedere din cauza lipsei de spațiu sau din necesitatea de a proteja originalele;
- prezentarea documentelor de arhivă care sunt prea fragile pentru a fi puse la dispoziția publicului. Acestea pot fi mărite pentru a fi văzute mai bine etc.;
- autoservirea la raft și folosirea dispozitivelor de punere la dispoziție a materialelor în biblioteci;
- cataloage cu ecrane tactile.

Tehnologii noi care apar actualmente includ, de exemplu, comenzi vocale, dispozitive de urmărire a privirii, dispozitive de urmărire a apăsării și a mișcărilor și dispozitive precum ochelari care permit purtătorului să vadă imagini 3D pe ecran și ecrane-cască (purtătorul vede imaginile chiar înăuntrul „coifului”). Unele asemenea căști permit să se vadă simultan atât imaginea virtuală, cât și ceea ce este mediul înconjurător real, imaginea virtuală fiind văzută în context. Se poate adăuga sunet la căști. Acestea și alte tehnologii similare sunt detaliate în raportul *DigiCULT New technologies for the cultural and scientific heritage sector* [Noi tehnologii pentru sectorul cultural și științific] [19].

Printre [standarde](#) internaționale [20] pentru tehnologiile HCI se numără:

- ISO 13406: Cerințe ergonomice pentru lucrul cu ecrane plate
- ISO 18789: Cerințe ergonomice și tehnici de măsurare pentru ecrane electronice
- ISO 9241: Cerințe ergonomice pentru lucrul la ecran, în mediul de birou
- IEC TR 61997: Ghid pentru interfețele cu utilizatorul în echipamente multimedia de uz general
- ISO 14915: Ergonomia softului pentru interfețele-utilizator multimedia
- ISO 13407: Procese de proiectare focalizate pe om pentru sistemele interactive
- ISO TR 16982: Metode de utilizabilitate care sprijină proiectarea focalizată pe om
- ISO TR 18529: Ergonomia interacțiunii om-sistem – Descrieri de cicluri de viață ale proceselor focalizate pe om
- ISO/IEC 10741-1: Interacțiunea-dialog – Comenzile cursorului pentru editarea de text
- ISO/IEC 11581: Simboluri și funcții pentru iconuri
- ISO/IEC 14754: Interfețe bazate pe recunoașterea scrisului de mână – Gesturi

obișnuite pentru editarea de text cu sisteme bazate pe recunoașterea scrisului de mână

- ISO/IEC 18021: Tehnologia informației – Interfațe-utilizator pentru instrumente mobile
- ISO DTS 16071: Instrucțiuni privind accesibilitatea pentru interfețe-utilizator.

Consortiul World Wide Web elaborează specificații pentru a sprijini moduri multiple de interacțiune ([multimodal interaction](#)) cu webul [21].

## **Tehnologia jocurilor pe calculator**

[Înapoi la domeniu](#)

Tehnologia destinată jocurilor se folosește în multe alte domenii. În învățământ, valoarea jocurilor pe calculator a fost recunoscută mai demult. Acestea pot fi utile ca sursă de idei pentru comenzile și interfețele programelor noi sau ale tehnicilor de a implica și motiva utilizatorii. Tehnologia de bază a produselor folosite pentru a crea jocuri (precum motoarele 3D) se folosește la produsele pentru învățare și instruire, de exemplu la sistemele de simulare a zborului pentru cei care se pregătesc să devină piloți. Tehnologia jocurilor se folosește pentru a face procesul de învățare mai atrăgător și mai stimulator. Prin folosirea jocurilor, procesul de învățare se desfășoară cu mai multă ușurință. Oamenii nu consideră că ar învăța, ci că fac un lucru interesant.

În sfera culturală, jocurile se pot folosi pentru a implica utilizatorii în procesul de învățare despre artefactele istorice, siturile istorice, istorie locală, experimente științifice etc. Modelele interactive pot fi chiar jocuri sau pot utiliza tehnologia asociată în mod obișnuit cu jocurile. Jocurile au interfețe-utilizator ușor de folosit, medii virtuale reale sau imaginare, animația personajelor etc., toate acestea având aplicații care se pot transfera în sfera culturală. Siturile web ale multor muzee virtuale se pot folosi ca sursă de idei [22].

Nu e obligatoriu ca jocurile să fie jucate de unul singur. Există multe exemple de jocuri cu mai mulți jucători, iar dacă se folosește într-un sit web, această tehnologie s-ar putea folosi și la crearea și susținerea comunităților virtuale de interese.

## **Crearea conținutului**

[Înapoi la domeniu](#)

Conținutul poate fi creat de către muzeu, bibliotecă sau arhivă și mai poate fi creat și de către utilizatori. Oamenii pot interacționa cu instituția sau cu alți oameni prin folosirea unor tehnologii precum TTW, bloguri și Wiki [23]. [Wikipedia](#) [24] este un exemplu bun – oricine poate contribui cu informații sau poate redacta un articol. (Articolele originale nu se pierd, pentru că sunt salvate în secțiunea "istoric"). Secțiunea portalului comunitar al Wikipediei explică cum se poate contribui. Prin folosirea acestei tehnologii, instituțiile culturale ar putea încuraja să înflorească comunități virtuale interactive de interese, la scara globului.

Interacțiunea cu comunitatea locală poate de asemenea să încurajeze și să faciliteze crearea de conținut. Grupurilor locale, școlilor sau persoanelor li se pot oferi instrumente și asistență pentru a produce conținut (fotografii, secvențe video, audio etc.) despre evenimente locale, oameni, istorie etc., care apoi devin o parte a colecției muzeului, arhivei sau bibliotecii. (Vezi și ghidul despre [Coeziune și identitate culturală](#)).

## Interacțiunea cu utilizatorii

[Înapoi la domeniu](#)

Interacțiunea cu utilizatorii poate lua multe forme, inclusiv:

- servicii de răspuns la interogări online;
- sondaj de opinie în rândul utilizatorilor;
- consultarea utilizatorilor;
- completare de formulare de înscriere/înregistrare;
- comenzi și achiziționare de bunuri;
- dialog cu utilizatorii etc.

O astfel de interacțiune va ajuta la familiarizarea oamenilor cu comunicarea online și va încuraja utilizarea serviciilor de eGuvernare.

Acum există telefoanele mobile și PDA-urile care permit trimiterea de mesaje multimedia. Muzeele, bibliotecile și arhivele pot folosi tehnologia SMS (Short Message Service) și MMS (Multimedia Messaging Service [Serviciul de mesaje multimedia]) pentru a comunica cu utilizatorii și a-și promova serviciile. MMS le permite utilizatorilor de telefoane celulare compatibile să facă schimb de mesaje multimedia, precum imagini colorate, animație, clipuri video și muzică. Tehnologia MMS ar putea fi folosită de muzee, biblioteci și arhive pentru a comunica cu utilizatorii în scopuri informaționale și promoționale. Astfel de comunicări pot fi personalizate pentru utilizatorii care s-au înregistrat ca având un interes (vezi ghidul despre [Personalizare](#)).

## Servicii de răspuns la interogări

[Înapoi la domeniu](#)

Muzeele, bibliotecile și arhivele pot răspunde la interogări și pot furniza servicii asociate. De exemplu:

- servicii de tip "Întrebați un bibliotecar" (acest tip de serviciu ar putea fi folosit și de arhive sau muzee) – acum ele sunt disponibile în multe țări. Bibliotecile din țară cooperează pentru a asigura serviciul, de obicei prin rotație. Întrebările sunt puse pe un formular de interogare, iar apoi sunt rutate automat la una din bibliotecile de referință participante, care le primește ca pe un mail. Bibliotecarii răspund pe mail celui care întreabă, cât de repede pot. Acest tip de serviciu partajat probabil că nu se poate aplica la fel de bine muzeelor și arhivelor, unde interogările se adresează mai degrabă unei instituții anume, dar nu există nici un motiv pentru care o anumită instituție să nu poată derula un serviciu similar, chiar și pe o perioadă mai scurtă;
- servicii de tip "Vorbiți cu cineva" - în cadrul lor se folosește tehnologia chat, care le permite utilizatorilor să discute cu un angajat al instituției, în timp real;
- tehnici de co-navigare – acestea permit personalului să ofere asistență la interogarea bazelor de date sau la căutarea pe web;
- acces la cataloage prin situl web, cu facilități pentru formularea de cereri, rezervare de materiale etc.;
- acces la bazele de date, precum bazele de date comunitare;
- capacitatea de a vizualiza, citi sau asculta materiale digitizate de orice tip;
- linkuri la alte situri web de interes;
- servicii FAQ [întrebări frecvente];
- aviziere cu știri despre evenimentele curente.

## Expoziții interactive

[Înapoi la domeniu](#)

Tehnologia MMS se poate folosi pentru a le oferi vizitatorilor conținut multimedia bogat, interactiv, care să însoțească exponatele. Conținutul poate cuprinde informații legate de un anumit obiect, un joc, un chestionar sau un tutorial, un videoclip despre un aspect anume legat de exponat. De asemenea vizitatorii pot trimite imagini digitale din expoziție la calculatorul lor de acasă, pentru a fi folosite mai târziu. Imaginile și fișierele pot fi puse și pe siturile web, și pot fi apoi descărcate și prezentate pe un dispozitiv mobil.

Ghidurile audio au devenit un lucru obișnuit în muzee. Ghidurile multimedia interactive sunt și ele posibile și folosesc tehnologia GIS pentru a furniza informații când vizitatorul ajunge într-un anumit loc (vezi ghidul despre [Managementul conținutului și al contextului](#)). Ghidurile pot fi și personalizate pentru utilizator (vezi ghidul despre [Personalizare](#)). Această tehnologie ar putea să ajute și la îndrumarea cititorilor într-o bibliotecă sau arhivă și ar putea fi adaptată și pentru a da instrucțiuni pentru folosirea echipamentului, a cataloagelor etc.

Monitoare interactive de sine stătătoare sunt foarte populare în muzee. Activitățile manuale pot fi folosite pentru a completa și contextualiza expozițiile. Exemplele de activități tradiționale cuprind parcurgerea „drumului descoperirilor”, vizoare, modelare în lut, costumare, ca și coborârea într-o „mină de cărbuni”. Majoritatea PC-urilor standard, au acum capacitatea de a rula funcții multimedia interactive, astfel activitățile interactive pe calculator devin accesibile chiar și în instituțiile mici. Acestea le pot da oamenilor posibilitatea să se raporteze la obiectele expuse într-o manieră nouă, privind obiectul din toate părțile, „simțindu-i” greutatea, văzând cum funcționează dacă are părți mobile etc. Tehnologia interactivă de mai mare amploare pot chiar să „scufunde” utilizatorul într-o experiență nouă în întregime. (Vezi ghidul privind [Servicii multimedia](#))

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

Trebuie să se facă eforturi pentru a se exploata tehnologia jocurilor ca mijloc de a simula, stoca, testa și transmite conținut și idei.

Există deja telefoane mobile cu acces la tehnologia interactivă, cu ajutorul cărora utilizatorii se pot uita la TV, pot asculta muzică, juca jocuri etc. Muzeele, bibliotecile și arhivele ar trebui să-și însușească această tehnologie.

Cum tendința e ca dispozitivele să fie din ce în ce mai mici, va fi nevoie de metode alternative de introducere și de prezentare de date, precum scrisul de mână, tastaturi mici numerice, tastaturi virtuale care pot fi proiectate pe orice suprafață plană, tastaturi mici portabile, dispozitive de urmărire a privirii, comenzi vocale, dispozitive de introducere de date acționate tactil (în special pentru persoane cu handicap) etc.

Cum calculatoarele personale standard devin din ce în ce mai performante și au capacitatea de a reproduce imagini video, animație sau sunete digitale, instituțiile locale pot din ce în ce mai mult să creeze și să asigure programe multimedia interactive pentru utilizatorii lor.

Mereu apar noi tehnologii, de exemplu tehnici de creare de imagini și de modelare, modelare de teren pe scară largă, baze de date 3D geo-temporale, senzori la distanță, scanare cu laser etc. Sectorul patrimoniului cultural ar trebui să fie încurajat să încerce să aplice aceste tehnici, de exemplu, la restaurarea obiectelor și a imaginilor, realitate virtuală, reconstituirea istorică, elaborarea materialelor cu conținut cultural, reconstituirea siturilor etc.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

---

[1] Strengthening Competitiveness Through Co-operation. European Research in Information and Communication Technologies. [Stimularea competitivității. Cercetarea europeană vizând tehnologiile informației și comunicației] Brussels, September 2004.

<ftp://ftp.cordis.lu/pub/ist/docs/strengthening-european-research-in-ict.pdf>

[2] Europe Direct [Europa în direct] [http://europa.eu.int/europedirect/about\\_en.htm](http://europa.eu.int/europedirect/about_en.htm)

[3] Dialogue with Citizens [Dialog cu cetățenii]  
[http://europa.eu.int/citizensrights/index\\_en.cfm](http://europa.eu.int/citizensrights/index_en.cfm)

[4] Your Voice in Europe [Vocea dvs. în Europa]  
[http://europa.eu.int/yourvoice/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/yourvoice/index_en.htm)

[5] Citizens' Portal [Portalul cetățenilor]  
[http://www.europarl.eu.int/opengov/default\\_en.htm](http://www.europarl.eu.int/opengov/default_en.htm)

[6] eLearning Programme: a programme for the effective integration of Information and Communication Technologies (ICT) in education and training systems in Europe (2004 – 2006). [Programul de eÎnvățare: un program de integrare eficientă a tehnologiilor informaționale și de comunicație (TIC) în sistemele de învățământ și instrucție din Europa (2004-2006)]  
[http://europa.eu.int/comm/education/programmes/elearning/programme\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/education/programmes/elearning/programme_en.html)

[7] e-inclusion [e-includerea]  
[http://europa.eu.int/information\\_society/eeurope/2005/all\\_about/einclusion/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/eeurope/2005/all_about/einclusion/index_en.htm)

[8] e-accessibility [e-accesibilitatea]  
[http://europa.eu.int/information\\_society/topics/citizens/accessibility/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/topics/citizens/accessibility/index_en.htm)

[9] Cutting, Joe: So you want to put a computer interactive in your museum? - A beginner's guide. [Așadar doriți să instalați un computer interactiv în muzeul dvs. ? - Un ghid pentru începători] (Această pagină mai conține și articole utile despre comandarea și achiziționarea exponatelor de muzeu online, programe de calculator, tehnologie, evaluare etc. și legături cu pagini de interes)  
<http://www.joecutting.com/beginnersguide.html>

- [10] Vezi The Virtual Experience Company: *Disabled Access at Shakespeare's Birthplace* [Acces pentru persoanele cu handicap în locurile natale ale lui Shakespeare] <http://www.virtualexperience.co.uk/disabled.htm>
- [11] Macromedia <http://www.macromedia.com/>
- [12] Web3D Consortium <http://www.web3d.org/>
- [13] VRML (Virtual Reality Modelling Language) (ISO/IEC 14772) [http://www.iso.org/iso/en/StandardsQueryFormHandler.StandardsQueryFormHandler?scope=CATALOGUE&keyword=&isoNumber=14772&sortOrder=ISO&title=true&search\\_type=ISO&search\\_term=14772&languageCode=en](http://www.iso.org/iso/en/StandardsQueryFormHandler.StandardsQueryFormHandler?scope=CATALOGUE&keyword=&isoNumber=14772&sortOrder=ISO&title=true&search_type=ISO&search_term=14772&languageCode=en)
- [14] X3D (Extensible 3D) [http://www.web3d.org/x3d/specifications/x3d\\_specification.html](http://www.web3d.org/x3d/specifications/x3d_specification.html)
- [15] MPEG-4 <http://www.mpeg.org/MPEG/starting-points.html>
- [16] QuickTime Virtual Reality (QTVR) <http://www.apple.com/quicktime/qtvr/>
- [17] Java3D <http://java.sun.com/products/java-media/3D/>
- [18] Open Graphics Library (OpenGL) <http://www.opengl.org/>
- [19] New technologies for the cultural and scientific heritage sector. DigiCULT Technology Watch Report 1. European Commission, February 2003. ISBN 9289452757. [Noi tehnologii pentru sectorul patrimoniului cultural și științific] Raport 1 DigiCULT Technology Watch. Comisia Europeană, februarie 2003. <http://www.digicult.info/pages/techwatch.php>
- [20] Standarde internaționale [International standards] <http://www.standardsinfo.net/isoiec/stdcat.html>
- [21] World Wide Web Consortium: Multimodal Interaction Activity [Activități interactive multimodale] <http://www.w3.org/2002/mmi/intro>
- [22] Pentru o listă a muzeelor virtuale, vezi ICOM's Virtual Library Museums Pages <http://icom.museum/vlmp/> sau Musée <http://www.musee-online.org/>.
- [23] Browning, Paul: Through the Web Authoring Tools [Trecere prin instrumentele auctoriale pentru web]. în Ariadne, Issue 39, 30th April 2004. <http://www.ariadne.ac.uk/issue39/browning/intro.html> (Pentru detalii mai tehnice, vezi raportul JISC TechWatch de același autor, la [http://www.jisc.ac.uk/uploaded\\_documents/tsw\\_03-08.pdf](http://www.jisc.ac.uk/uploaded_documents/tsw_03-08.pdf))
- [24] Wikipedia [http://en.wikipedia.org/wiki/Main\\_Page](http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page)

## **International**

### *NEDLIB (Networked European Deposit Library)*

Nedlib has produced several interactive models including a workflow model for digital preservation. <http://www.kb.nl/coop/nedlib/>

### *Theatron*

Produced by the Theatron Consortium and part-funded by the European Commission, Theatron features interactive real time walkthroughs of highly accurate 3D models of present and past theatres. The user can not only see what, for example, the Theatre of Epidauros looked like when new, but can also walk and fly around it, and try the view from different seats. Some of the theatre sites featured even have audio reconstructions, enabling the user to hear what the audience would have heard from different parts of the theatre. <http://www.theatron.org/index.html>

### *Virtual Heritage Network*

An international organisation designed to promote the utilisation of technology for the education, interpretation, conservation and preservation of natural and cultural heritage. <http://www.virtualheritage.net/>

## **Belgium**

### *Royal Belgian Institute of Natural Sciences: Museum of Natural Sciences*

Interactive site containing children's games, a multimedia section, science on line, a site for teachers, etc., and links to two European virtual museums: *Europ@ncestors* and *300 Pearls*. <http://www.naturalsciences.be/>

## **Croatia**

### *Croatian Museums on the Internet*

Directory of and links to Croatian museums. Many of the museums listed use new technology e.g. VR presentations of exhibitions. <http://www.mdc.hr/www-MDC-eng/4.html>

## **Finland**

### *Conversations with Angels*

3D virtual world in which users can chat with a variety of different avatars in real time. <http://angels.kiasma.fng.fi/>

## **France**

### *The Louvre*

The virtual tour of the Louvre uses QTVR (QuickTime Virtual Reality). <http://www.louvre.or.jp/louvre/QTVR/anglais/index.htm>

## **Greece**



### *Archeoguide*

This project is developing a system based on advanced IT including augmented reality, 3D-visualisation, mobile computing, and multi-modal interaction techniques to virtually reconstruct archaeological remains so that the user can see what they would have looked like originally. <http://archeoguide.intranet.gr/>

### *Immersive Virtual Reality (FHW)*

FHW is a cultural heritage institution working to preserve and disseminate Hellenic culture, historical memory and tradition through the creative use of state-of-the-art multimedia and technology. It uses the best of contemporary museum theory, developments in computer science and audiovisual media for interactive exhibits, including a virtual journey through the ancient city of Miletus, the reconstruction of the Temple of Zeus at Olympia, an interactive educational environment that brings to life Byzantine and Classical costume, an interactive exhibit about pottery depicting the Olympic games, and several of Archimedes' experiments. <http://www.fhw.gr/>

## **Italy**

### *Institute and Museum of History of Science, Florence*

Interactive website where people can learn about the works of early Italian scientists including Galileo and Leonardo da Vinci or take a virtual tour of some of the exhibits. In Italian and English. <http://www.imss.fi.it/>

## **Luxembourg**

### *Musée national d'histoire naturelle*

An interactive multimedia system supplies knowledge relating to natural science. <http://www.mnhn.lu/>

## **Norway**

### *Lesehulen*

The main goals are to motivate children to read books by introducing Norwegian authors through sound, images and interactivity, presented on the Internet via broadband technology. The application uses Flash-animation, voice-over, music and real-time audio. <http://www.lesehulen.no>

## **Portugal**

### *Museu Nacional de Arqueologia (MNA), Lisboa*

The National Archaeological Museum has an award-winning interactive website. It is currently undergoing an ambitious remodelling project (for details see [http://www.ipmuseus.pt/cgi-bin/ipmuseus\\_en/fs\\_inici\\_proj.html](http://www.ipmuseus.pt/cgi-bin/ipmuseus_en/fs_inici_proj.html)) aimed at turning it into a new portal for archaeology.

<http://www.mnarqueologia-ipmuseus.pt>

<http://biblioteca.mnarqueologia-ipmuseus.pt> (museum library)

### *Portuguese Institute of Museums (IPM)*

The IPM co-ordinates documentation for museums within Portugal, including standards in use, projects, usage statistics, links to museums etc.

<http://www.ipmuseus.pt/>

## Romania

### *Electronic Visit to a Museum*

Enables users to make virtual contact with traditional craftsmen and learn about the museum's major projects. It uses digital tools to animate the museum tour, promote architectural monuments and traditional culture and heritage, publicise museum activities, and work with children to help them learn traditional crafts.

[http://www.itcnet.ro/sibiu/rom/dumbra\\_r.htm](http://www.itcnet.ro/sibiu/rom/dumbra_r.htm)

## Spain

### *Group ÒLIBA*

The initial proposal was simply to experiment with how virtual exhibitions may improve the potential of real exhibitions in terms of information access, public knowledge and visits to museums. This has now developed to include evaluation of how people interact with features such as 3-D reconstructions, games, etc.

<http://oliba.uoc.edu>

## Sweden

### *Torsby Finnkulturcentrum*

Research and information centre about the Forest-Finns of northern Värmland. Photographs, maps, stories etc., and an opportunity to play the kantele, an ancient Karelian stringed instrument. <http://www.finnkulturcentrum.com/>

## UK

### *Ask Chris*

An online and interactive source of reading advice, launched by Essex County Council Libraries. It combines the reading interests of library staff, reading groups and individual readers to provide personal reading recommendations. It uniquely makes provision for adults learning to read through the "Quick Reads" selection, and also supports readers needing large print and audiobooks. A children's section has recently been developed. Many public library websites now include some reader reviews but *Ask Chris* was the first to move beyond static pages. Interactive elements include the "Have Your Say", "Booktalk" and "Reading Lives" sections, and readers can contribute their own reviews and contact "Chris" direct.

<http://www.essexcc.gov.uk/askchris>

### *CRUMB (Curatorial Resource for Upstart Media Bliss)*

Research programme supported by the Arts and Humanities Research Board. It has set up a very useful website containing articles and advice aiming to help curators, producers, technicians, and commissioners using new media and technologies.

<http://www.crumbweb.org/>

### *Tudor Hackney*

Developed by a partnership involving Hackney Archives, the National Archives Learning Curve Team and Hackney theatre group "Immediate Theatre", this site enables the user to enter a virtual reality world, exploring a house and watching video drama. Links take users to the documents which helped Hackney Archives Department and the Tudor Hackney team reconstruct the house. Viscape 3d viewer, available via the Tudor Hackney site, must be downloaded.

<http://www.hackney.gov.uk/index/council/departments/communityleisure/community-culture-leisure/archives/tudorhackney.htm>

#### *Tyne & Wear Museums*

Interactive access to several local museums, galleries and heritage sites, with games, educational sites, and accessibility for disabled people.

<http://www.twmuseums.org.uk/>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Multilingvism

---

### DOMENIU

---

Chestiunile tratate în acest ghid sunt:

[Limbile europene](#)

[Includerea socială](#)

[Limbaje de semne](#)

[Regăsirea informației](#)

[Tezaur multilingve](#)

[Site-uri web multilingve](#)

[Moduri de scriere](#)

[Fonturi și tastaturi](#)

[Transliterare, transcriere și fișiere de autoritate](#)

[Traducere automată](#)

[Traducerea vocală](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

---

„Limba este fundamentul comunicării dintre oameni și este totodată o parte a moștenirii lor culturale. Pentru mulți, limba reprezintă o legătură emoțională și culturală cu valorile cuprinse în moștenirea lor literară, istorică, filozofică și educațională. Din aceste motive, limba utilizatorului nu trebuie să fie un obstacol în calea accesului la moștenirea multiculturală disponibilă în ciberspațiu. Dezvoltarea armonioasă a societății informaționale este deci posibilă doar dacă este încurajată disponibilitatea informațiilor multilingve și multiculturale.” [1]

Articolul 12 din Carta Europeană a Limbilor Regionale sau ale Minorităților [2] tratează în mod particular activitățile și facilitățile culturale – „în special biblioteci, video-biblioteci, centre culturale, muzee, arhive, academii, teatre și cinematografe precum și creația literară și producția cinematografică, expresia formelor culturale populare, festivaluri și industrii culturale, cuprinzând printre altele utilizarea noilor tehnologii”. Semnatarii documentului (statele membre ale Consiliului Europei) „se angajează să furnizeze mijloacele necesare... pentru limbile regionale sau minoritare și culturile pe care acestea le exprimă”.

Instituțiile culturale trebuie să încerce să atingă o audiență cât mai largă. Siturile web pot avea o audiență globală și se estimează că în lume sunt peste 6.000 de limbi. Uniunea Europeană este angajată nu doar pe calea integrării statelor membre ci și a promovării diversității culturale și lingvistice a popoarelor care-o alcătuiesc, prin promovarea învățării limbilor, inclusiv a celor regionale sau minoritare. Planul de Acțiune pentru învățarea limbilor și diversitate lingvistică pe 2004 – 2006 [3] afirmă că „învățarea limbilor este o activitate continuă pentru toți cetățenii. A înțelege alte limbi, a asculta alte limbi, a preda și a învăța alte limbi: aceste lucruri trebuie să se

întâmpie în fiecare casă și pe fiecare stradă, în fiecare bibliotecă sau centru cultural, la fel ca în fiecare instituție de învățământ sau în fiecare companie comercială”. Anul 2001 a fost desemnat Anul European al Limbilor [4] iar activitățile sale continuă anual prin celebrarea pe 26 septembrie a Zilei Europene a Limbilor [5].

Muzeele, bibliotecile și arhivele vor trebui să evalueze posibilitatea de a oferi servicii în

- limbile oficiale ale Uniunii Europene (UE);
- limbile minorităților indigene;
- limbile imigranților;
- limbi non-europene – într-o oarecare măsură aceasta va depinde de natura colecțiilor și de interesul pe care acestea l-ar putea avea în afara Europei;
- limbaje de semne.

### **Limbile europene**

[Înapoi la domeniu](#)

În UE sunt 20 de limbi oficiale – ceha, daneza, olandeza, engleza, estona, finlandeza, franceza, germana, greaca, maghiara, italiana, letona, lituaniana, malteza, poloneza, portugheza, slovacă, slovena și suedeză. Termenul „limbi oficiale” desemnează limbile care pot fi folosite în relația cu autoritățile publice și în documente oficiale, inclusiv cele cu caracter comercial. Un cetățean poate scrie unei instituții a UE în oricare din aceste limbi și trebuie să primească un răspuns în aceeași limbă.

Informații despre limbile regionale și/sau despre limbile minorităților din UE pot fi găsite pe situl web al [Mercator](#) [6], o rețea de cercetare și de servicii de informare înființată cu sprijinul Comisiei Europene. Se estimează că în UE sunt peste 150 de limbi ale minorităților indigene sau autohtone, fără a include dialectele limbilor oficiale precum și limbile vorbite de comunitățile de imigranți. EBLUL (European Bureau for Lesser Used Languages [Biroul European pentru limbi mai puțin folosite]) (EBLUL) [7] estimează că peste 40 de milioane de oameni din UE vorbesc o limbă care nu este limba oficială a țării din care provin.

Unele limbi ale minorităților beneficiază de o anumită recunoaștere în Europa sau în țările în care sunt vorbite – dar nu toate. Statutul oficial a limbilor minorităților din Europa poate fi găsit pe situl web [Mercator](#) [6]. Există trei categorii acceptate de limbi regionale sau aparținând minorităților:

- limbi specifice unei regiuni care este cuprinsă total sau parțial într-unul sau mai multe state membre. Aici intră limbi precum basca, bretona, catalana, friziana, sarda, galeza și așa mai departe;
- limbi vorbite de o minoritate dintr-un stat și care sunt limbi oficiale în alte țări din UE. Această categorie cuprinde, de exemplu, germana vorbită în sudul Danemarcei, franceza în nordul Italiei, maghiara în Slovacia etc.;
- limbi non-teritoriale, precum cele vorbite de comunitățile de romi sau evrei (romani și idiș) sau armeană.

Unele limbi ale minorităților sunt limbi pe deplin dezvoltate ale unei culturi, învățate în școală, cu o ortografie stabilă, cu literatură vastă și cu un volum considerabil de

publicații. Alora pot să le lipsească unele sau chiar toate aceste atribute și poate fi dificil să fie susținute. Minoritățile lingvistice indigene nu pun totuși probleme comparabile cu minoritățile de imigranți. De exemplu:

- membrii minorităților lingvistice indigene sunt cel mai adesea complet bilingvi și nu necesită instruire specială în limba sau cultura majoritară;
- nu există dubii în ceea ce privește numărul lor, permanența sau circumstanțele socio-economice.

Există de asemenea multe **limbi neindigene** vorbite în Europa, în principal de către imigranți. Printre acestea se numără:

- turca (mai ales în Belgia, Germania și Olanda);
- araba magrebiană (mai ales în Franța și Belgia);
- urdu, bengali și hindi (mai cu seamă în Marea Britanie);
- limbi balcanice (vorbite în multe părți ale Europei de către emigranți sau refugiați care au părăsit regiunea ca urmare a războaielor și tulburărilor recente).

### **Includerea socială**

[Înapoi la domeniu](#)

Aceste limbaje nu se bucură de nici o protecție oficială din partea UE, dar instituțiile moștenirii culturale trebuie să aibă în vedere aspectele care țin de includerea socială (vezi ghidurile [Includerea socială](#) și [Identitatea și coeziunea culturală](#)) și trebuie să aibă astfel în vedere și chestiunea lingvistică. Minoritățile etnice recunoscute pot fi și ele bilingve sau chiar – în cazul cele de-a doua sau a treia generații – monolingve în limba majorității. Imigranții de dată recentă pun mai multe probleme. Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să știe ce limbi se folosesc în comunitățile lor. În unele orașe mari, cu o rată înaltă de schimbare a populației, aceasta poate să însemne monitorizarea regulată a profilului lingvistic. Pe lângă furnizarea de servicii în oricare limbă minoritară relevantă, aceste instituții trebuie să-și asume responsabilitatea de a documenta și de a păstra identitatea culturală a tuturor membrilor comunităților lor, ceea ce poate implica colectarea de materiale și crearea de conținut în mai multe limbi. Serviciile pentru imigranți pot implica:

- recrutarea de personal care să vorbească limbile respective, de preferat vorbitori nativi;
- să se asigure ca pliantele, semnele și publicitatea să fie disponibile în toate limbile relevante;
- să furnizeze materiale scrise și audio-vizuale în toate limbile relevante;
- să furnizeze posibilități de procesare de text pentru toate limbile relevante;
- să furnizeze servicii de traducere;
- să-și proiecteze site-urile web în mai multe limbi.

### **Limbaje de semne**

[Înapoi la domeniu](#)

Aceste limbaje nu trebuie trecute cu vederea. Există multe versiuni diferite ale limbajului semnelor și, deși nu sunt recunoscute ca limbi oficiale ale UE, Recomandarea 1598 a Consiliului Europei [Council of Europe's Recommendation 1598 \(2003\)](#) cu privire la protejarea limbajelor de semne încurajează statele membre "să acorde recunoaștere formală limbajelor de semne care se folosesc pe teritoriul lor"

[8]. Unele state, printre care Danemarca, Finlanda, Portugalia, Suedia și Marea Britanie au conferit recunoaștere oficială unui limbaje al semnelor.

Acest ghid se concentrează asupra multilingvismului în domeniul digital. Organizațiile au întâmpinat o serie de greutăți practice în crearea și întreținerea conținutului digital multilingv și a produselor și serviciilor pan-europene sau destinate rețelelor globale. Unele dintre aceste dificultăți sunt de natură tehnică iar altele se leagă de costurile și dificultățile traducerii. Recunoscând aceste dificultăți, CE a creat o linie de acțiune [action line](#) care să vizeze aspectele multilingvismului în cadrul programului de importanță strategică e-Content [9].

### **Regăsirea informațiilor**

[Înapoi la domeniu](#)

Pe măsură ce tot mai multe resurse culturale sunt digitizate, accesul la acestea se extinde la o audiență globală. Provocarea pentru muzee, biblioteci și arhive este să asigure accesul la aceste resurse respectând în același timp diversitatea culturală și lingvistică. Au fost instituite diverse proiecte care să vizeze acest domeniu, printre care și [MACS](#) (Multilingual Access to Subjects [Accesul multilingv la subiecte]) [10].

### **Tezaure multilingve**

[Înapoi la domeniu](#)

Un tezaur este un set de termeni controlați destinați indexării detaliate a subiectului unui document (la origine) tipărit. Un tezaur pune în evidență relații precum cele ierarhice sau de echivalență între termenii pe care îi utilizează. O problemă majoră în realizarea unui tezaur în mai multe limbi este faptul că termenii dintr-o limbă pot să nu acopere aceeași arie semantică ca cei dintr-o altă limbă. De exemplu, termenul englezesc „teenager” acoperă o arie semantică mai redusă decât termenul francez „adolescent”.

Există standarde pentru compilarea de tezaure și de termeni echivalenți în mai multe limbi (vezi [ISO 5964:1985](#) Guidelines for the establishment and development of multilingual thesauri" [Ghid pentru stabilirea și dezvoltarea de tezaure multilingve] [11]). Acest standard este o completare a standardului [ISO 2788:1986](#) [12], care se referă la tezaurele monolingve, astfel încât nu poate fi considerat în sine complet, multe dintre problemele legate de construcția tezaurelor fiind comune pentru tezaurele mono sau multilingve. O revizie [revision](#) a ambelor standarde este în curs. Se prevede elaborarea unui nou standard (BS 8723: Structured vocabularies for information retrieval - guide) care să acopere atât tezaurele monolingve cât și pe cele multilingve. Va fi format din cinci părți, după cum urmează:

Partea 1: Definiții, simboluri și abrevieri (draft publicat în noiembrie 2004);

Partea 2: Tezaure (draft publicat în noiembrie 2004);

Partea 3: Vocabulare, altele decât tezaurele;

Partea 4: Interoperarea între multiple vocabulare;

Partea 5: Interoperarea între vocabulare și alte componente ale sistemelor de stocare și regăsire a informației. [13].



Getty Information Institute a realizat un ghid [Guidelines](#) pentru formarea echivalențelor lingvistice: Guidelines for Forming Language Equivalents: A Model based on the Art and Architecture Thesaurus [Un model bazat pe un tezaur pentru artă și arhitectură] [\[14\]](#) (<http://www.chin.gc.ca/Resources/Publications/Guidelines/English/>). Foarte util este și capitolul despre construirea de tezaure multilingve în „Thesaurus construction and use: a practical manual” [Construirea și utilizarea tezaurelor: un manual practic] de Jean Aitchison, Alan Gilchrist și David Bawden [\[15\]](#)

### Situri web multilingve

[Înapoi la domeniu](#)

„Un sit web de calitate trebuie să recunoască importanța caracterului multilingv, furnizând măcar un nivel minim de acces în mai mult de o singură limbă” [\[16\]](#). Structura unui sit web multilingv sau bilingv trebuie atent analizată de la bun început, deoarece caracterul multilingv este o parte esențială și nu doar o adăugire ulterioară. Proiectul MINERVA a sugerat câteva criterii [criteria](#) care definesc un sit web multilingv [\[17\]](#), gradul multilingvism fiind dependent de numărul criteriilor îndeplinite. Acestea sunt:

- parte din conținut să fie disponibil în mai multe limbi;
- parte din conținut să fie disponibil într-un limbaj de semne;
- parte din conținut să fie disponibil în limbile imigranților din afara UE;
- identitatea și profilul sitului să fie disponibile în mai multe limbi;
- funcționalitatea de bază a sitului (căutare, navigare) să fie disponibilă în mai multe limbi;
- conținutul static (imagini, descrieri etc.) să fie disponibil în mai multe limbi;
- comutarea limbilor să fie ușoară;
- structura sitului și limba interfeței cu utilizatorul să fie separate din punct de vedere logic, astfel încât aspectul să nu depindă de limbă;
- caracterul multilingv să fie guvernat de o politică a pluralismului lingvistic;
- situl web trebuie analizat în funcție de această politică;

În unele cazuri un sit bilingv – și nu multilingv – va fi cel mai potrivit. Siturile bilingve pot fi folosite:

- în țări sau regiuni în care există o singură limbă minoritară de bază, de pildă Țara Galilor;
- pentru a se adresa unei audiențe care se poate presupune să este formată din indivizi care cunosc două limbi;
- pentru a îndeplini rolul social sau politic de a reaminti membrilor comunității majoritare de existența minorității.

Siturile web multilingve sunt necesare:

- în țări în care există mai multe limbi indigene minoritare;
- pentru a se adresa minorităților etnice – inclusiv imigranților și solicitanților de azil – în propria lor limbă;
- dacă conținutul sitului web pare să fie de interes pentru a audiență pan-europeană sau globală.

Există diverse decizii de natură politică ce au efecte adânci în modul de prezentare a unui sit web:

- manevrarea cadrelor (frames) poate fi dificilă într-un context multilingv;
- paginile multilingve tind să aibă foarte mult text și pot avea o înfățișare neobișnuită;
- unele corpuri de literă sunt mai potrivite unei limbi sau alteia, dar este preferabil să se folosească același font peste tot decât să pară că se acordă o importanță specială unei limbi;
- limba siglelor trebuie aleasă cu atenție. Utilizarea limbii majorității poate să creeze un sentiment de alienare celorlalți;
- este posibil ca tehnologia ecranelor tactile (touchscreen) să aibă un anumit rol în proiectarea siturilor multilingve.

Trebuie ținut cont și de faptul că un sit web multilingv nu este o opțiune ieftină și că acesta, ca oricare alt sit, va necesita actualizări iar acestea nu vor fi la fel de simple ca în cazul unui sit într-o singură limbă.

Există mai multe maniere în care un sit multilingv poate fi aranjat:

- utilizatorilor li se oferă o opțiune generală asupra limbii în prima pagină iar dacă vor să schimbe limba vor fi obligați să se întoarcă la acea pagină. Această variantă este potrivită în anumite situații, de pildă în țări în care se folosesc două limbi dar nu se poate presupune că toți utilizatorii le cunosc pe amândouă (cazul Belgiei sau Elveției);
- opțiunea asupra limbii poate fi oferită pe fiecare pagină a sitului. Această opțiune poate fi exprimată printr-un buton sau printr-o selecție din meniu, convenție familiară celor mai mulți utilizatori de Internet. Legăturile corespunzătoare limbilor trebuie să se afle în partea de sus a paginii, deoarece este partea afișată implicit, iar legăturile trebuie să conducă utilizatorul la exact aceeași pagină afișată în altă limbă și nu în altă parte a sitului. Numele limbii trebuie exprimat în formă nativă, de pildă Français și nu French;
- toate paginile pot afișa același text în toate limbile. Trebuie ținut seama că același text în diferite limbi poate avea nevoie de mai mult sau mai puțin spațiu; de obicei textul original este mai scurt decât traducerile;
- situl poate fi asimetric – de exemplu anumite informații pot fi relevante doar pentru vorbitorii unei limbi. De pildă, un club social al galezilor poate avea formularul de înscriere doar în limba proprie, dar în rest situl să fie bilingv.

Alegerea modului de aranjare poate fi influențată de:

- ce tip de audiență se vizează – persoane care vorbesc mai multe limbi sau persoane care vorbesc o singură limbă. Persoanele bilingve pot prefera să vadă tot timpul ambele limbi, ca o modalitate de a verifica dacă au înțeles corect textul;
- pentru un sit bilingv: cât de diferite sunt cele două limbi. Unele limbi sunt reciproc inteligibile într-o oarecare măsură – de exemplu spaniola și catalana – în vreme ce altele nu sunt, de pildă engleza și galeza. De asemenea, unele concepte nu apar deloc în unele limbi.

Situl web al [Welsh Language Board \[18\]](#) cuprinde sfaturi de la School of Education, University of Wales din Bangor și Escola Superior Politecnica, Universitat Pompeu Fabra din Barcelona în privința proiectării siturilor bilingve, inclusiv recomandări privind cele mai bune metode de a include caracterul bilingv în aspectul unui sit fără a evidenția o limbă în detrimentul alteia, precum și căi de a evita ofensarea unor utilizatori prin folosirea unor simboluri cu încărcătură emoțională sau politică, cum ar fi utilizarea drapelurilor pentru reprezentarea limbilor, având în vedere că multe limbi sunt vorbite în mai multe țări și unele țări sunt bilingve.

## Moduri de scriere

[Înapoi la domeniu](#)

Computerele memorează literele și celelalte caractere atribuindu-le un câte un număr. Enorma diversitate a limbilor și a modurilor de scriere a condus la sute de sisteme de codificare pentru atribuirea acestor numere. La mijlocul anilor 80 a început dezvoltarea sistemului [Unicode \[19\]](#). Acesta atribuie un cod binar unic fiecărui caracter din orice limbă, indiferent de platforma, programul sau limbajul de programare. Consorțiul Unicode este o organizație non-profit fondată pentru a elabora, a extinde și a promova acest standard. Unicode este în mod constant extins, astfel încât a ajuns să cuprindă alfabetele arhaice precum Ohham (o veche scriere celtică) sau cel cuneiform și să lucreze cu numere, simboluri, punctuație și tipare Braille etc. Cu toate că standardele Unicode [Version 4.0. \[20\]](#) și [ISO/IEC 10646:2003 \[21\]](#) nu coincid, seturile de caractere, nume și reprezentări codificate pe care le conțin sunt identice. Unicode Version 4.0 cuprinde peste 96.000 de caractere din scrierile din întreaga lume. Deși nu este singurul standard din acest domeniu, Unicode este preferat de industria informatică, deoarece adoptarea unei singure metode prezintă avantaje evidente pentru comunicațiile globale, disponibilitatea softurilor, schimburile de date și pentru publicare. ISO/IEC 10646:2003 a fost adoptat pe scară largă în noile protocoale Internet, în limbaje de marcare precum XML și HTML și este implementat în limbajele de programare și sistemele de operare moderne.

## Fonturi și tastaturi

[Înapoi la domeniu](#)

Se pot cumpăra seturi de mici caractere care se aplică pe tastele unei claviaturi normale pentru a ajuta la culegerea textelor în limbi care folosesc versiuni extinse ale scrierii cu caractere latine, de pildă ð å þ ñ ç æ ć ł etc. Această metodă simplă permite chiar și procesarea textelor folosind scrierea japoneză Kanji.

Claviaturile soft sau claviaturile afișate pe un ecran tactil pot reprezenta o modalitate flexibilă de a trata unele dintre problemele scrierilor non-latine sau exotice.

Limbile care folosesc mii de caractere, cum este chineza, necesită folosirea unor programe speciale pentru a putea beneficia de procesarea electronică. Pentru limba chineză se folosește o claviatură normală pentru a introduce transcrierea fonetică prin metoda Pinyin a unui cuvânt chinezesc iar programul afișează caracterele care se pronunță în acest fel – pot fi chiar zece. Caracterul sau caracterele corecte sunt apoi alese și introduse în document. O alegere greșită este echivalentul chinezesc al unei greșeli de ortografie. Acest sistem este foarte adaptabil, permițând procesarea caracterelor chineze tradiționale sau simplificate. Folosirea sistemului Pinyin implică totuși ca operatorul să cunoască pronunția mandarină sau pekinăză a limbii chineze,

cea ce nu este necesar pentru a scrie de mână în chineză. Se poate cumpăra și [software](#) bazat pe pronunția cantoneză [22]. Softul necesită mai mult spațiu de memorare decât procesarea unei limbi scrise cu alfabetul latin, dar în orașele în care trăiesc un număr mare de chinezi achiziționarea unui astfel de software și dedicarea unei mașini se poate justifica. Scrierile arabe prezintă mai puține probleme deoarece sunt disponibile claviaturi special adaptate.

Pot fi luate în considerație și fonturile, softurile și claviaturile comerciale pentru procesare digitală multilingvă, cum sunt cele bazate pe Unicode comercializate de [Fingertip Software](#) [23].

### **Transliterare, transcriere și fișiere de autoritate** [Înapoi la domeniu](#)

În multe cazuri nu este posibil sau practic să se folosească scrieri care nu folosesc alfabetul latin – de exemplu pentru producerea cataloagelor, indexurilor, listelor de toponime sau a altor lucrări de natură bibliografică ce sunt destinate să fie folosite de persoane despre care se poate presupune că sunt familiarizate cu alfabetul latin, sau din motive tipografice. În aceste cazuri va fi necesară transcrierea sau transliterarea.

Transliterarea este procesul prin care literele unui sistem de scriere bazat pe un anume alfabet sunt convertite în simbolurile unui alt alfabet, de pildă din alfabetul chirilic sau grec în alfabetul latin. Există o serie de probleme datorate unor sisteme multiple de transliterare – de exemplu Чехов poate fi transliterat ca Tchehov sau Chekhov.

Transcrierea este procesul prin care sunetele unei limbi sunt convertite în simboluri ale altei limbi. Transcrierea poate fi în principiu folosită pentru sunetele oricărei limbi care nu se bazează pe un alfabet, de exemplu din chineză în simbolurile alfabetului latin sau ale altui alfabet.

Este evident că se pun probleme de standardizare ca urmare a transliterării sau a transcrierii. Diferite sisteme sau diferențe în practicile folosite vor crea dificultăți în căutările în baze de date. La momentul actual nu există un format standardizat de înregistrare a numelor relevant pentru nevoile instituțiilor europene de cultură, dar un prototip a fost elaborat în cadrul proiectului [LEAF](#) (Linking and Exploring Authority Files [Legarea și explorarea fișierelor de autoritate]) [24] finanțat de EC din martie 2001 până în 2004. Rezultatele proiectului vor fi implementate prin extinderea sistemului [MALVINE](#) – un serviciu de căutare online pentru manuscrise post-medievale – într-un serviciu global multilingv de informații referitoare la persoane și instituții [25].

Sunt în curs de elaborare standarde internaționale de transliterare pentru o varietate de limbi. De exemplu, există un standard pentru transliterarea limbilor indice ([ISO 15919:2001](#), *Transliteration of Devanagari and related Indic scripts into Latin characters* [Transliterarea scrierii Devanagari și a altor scrieri indice înrudite în caractere ale alfabetului latin]) [26].

### **Traducerea automată (MT)**

[Înapoi la domeniu](#)

Într-o vreme s-au pus mari speranțe în traducerea automată dar, având în vedere eforturile depuse în ultimii 50 de ani, rezultatele pot părea dezamăgitoare. Printre probleme întâmpinate și care par până în prezent imposibil de rezolvat se numără:

- ambiguități în înțelesul cuvintelor;
- diferențe în ordinea cuvintelor;
- nu a fost găsită până acum nici o cale de a furniza computerelor cunoștințe despre lumea reală, despre context sau despre audiență.

Eficiența sistemelor de traducere automată este dependentă de un număr de factori. De exemplu documente conținând greșeli tipografice sau gramaticale, cuvinte care lipsesc din dicționarul sistemului sau fraze cu structuri complexe.

Traducerea automată este aplicarea tehnicilor computerizate în traducerea textelor dintr-o limbă naturală în alta iar în zilele noastre cuprinde softuri care variază de la simple programe adiționale de căutare în dicționare în cadrul procesoarelor de text până la sisteme sofisticate de traducere a unor bucăți de text. Printre aplicațiile viabile ale traducerii automate se numără:

- scanarea conținutului, adică folosirea unui sistem de traducere pentru a obține o formă grosieră a textului, care să ne permită să ne facem o idee despre conținutul general;
- parcurgerea unui număr mare de documente pentru a le identifica pe acelea care necesită traducere;
- asistență pentru traducerea umană – softurile de asistare a traducerii (CAT – Computer-Aided Translation) utilizează diferite unelte lingvistice care sporesc productivitatea traducătorilor, în special când este vorba de texte cu un pronunțat caracter repetitiv, cum este cazul documentației tehnice.

Există mai multe situri web care oferă servicii de traducere, unele gratuite iar altele pe bază de taxe. Dacă se introduce un URL (Uniform Resource Locator), softurile de traducere automată pot traduce automat un document sau o pagină web. Aceste situri oferă adesea și traduceri realizate de oameni, de exemplu. Pagina [AltaVista Babelfish](#), [Google Language Tools](#), [World Lingo](#), [Free Translation](#), și [Systran](#). [Yahoo Language Translation and Interpretation Resources](#) este o sursă utilă de informații despre siturile de și despre traducere automată [27]. is [Babblefish](#) [28] este o cale către mai multe servicii web de traducere, printre care și motoare de căutare pentru Internet.

Pentru informații suplimentare privind traducerea automată consultați situl web al [European Association for Machine Translation](#) [29] [Asociația Europeană pentru Traducere Automată].

### **Traducere vocală**

[Înapoi la domeniu](#)

Traducerea vocală (voice-to-voice), adică o mașină care traduce vorbirea dintr-o limbă într-alta, este încă doar o ficțiune științifică, dar s-ar putea dezvolta într-un viitor mai mult sau mai puțin îndepărtat. Un astfel de dispozitiv ar implica perfecționarea mai multor tehnologii complexe – fiecare dintre ele având în prezent multe neajunsuri – cum ar fi:

- recunoașterea vorbirii, adică o mașină care convertește cu acuratețe vorbirea în text scris;
- traducerea automată, adică o mașină care traduce text dintr-o limbă în alta;
- redarea vorbită a textului.

Software comercial pentru recunoașterea vorbirii este deja disponibil, dar rezultatele nu sunt încă satisfăcătoare. O rată a acurateței de 95% înseamnă cinci greșeli la fiecare sută de cuvinte (adică circa 20 de greșeli în acest paragraf). Neajunsurile traducerii automate a textului scris au fost deja discutate. Pentru ca traducerea automată să aibă vreo șansă de succes, textul de tradus trebuie să fie perfect, dar toate programele de recunoaștere a vorbirii generează erori. Textul poate fi convertit în vorbire cu oarecare succes, aceasta fiind singurul domeniu tehnologic necesar care se află într-o etapă de dezvoltare adecvată.

Dezvoltările viitoare trebuie să aducă îmbunătățiri în ceea ce privește accesul la moștenirea noastră comună, de exemplu prin inventare multilingve ale conținutului digital, fișiere de autoritate multilingve, traducere automată online și standarde pentru situri web multilingve.

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

---

Se lucrează deja la realizarea unui portal multilingv pentru moștenirea culturală a Europei. [MICHAEL](#) (Multilingual Inventory of Cultural Heritage in Europe [Inventar Multilingv al Moștenirii Culturale Europene]) [\[30\]](#) este un proiect derivat din proiectul [MINERVA](#) [\[31\]](#). În cadrul acestuia va fi elaborat un inventar trans-european al moștenirii culturale în formă digitală din Italia, Franța și Marea Britanie. Acesta va fi pus la dispoziția publicului, folosind o platformă open source care va permite extinderea sa și la alte țări.

Biblioteca Europeană [European Library](#) [\[32\]](#), dezvoltată de proiectul TEL, va fi lansată în 2005 ca un portal oferind acces la resursele combinate ale 43 de biblioteci naționale din Europa. Va utiliza sistemul MACS pentru a permite căutări multilingve. Acest tip de serviciu constituie o platformă pentru cercetări în probleme legate de accesul multilingv.

Ar fi util să existe mai multe resurse centrale cuprinzând materiale în limbile minorităților, după modelul danez al [Indvandrerbiblioteket](#), o [resursă](#) națională pentru cărți și lucrări pe alte medii în limbile minorităților etnice din Danemarca. O resursă centrală este utilă mai ales atunci când vorbitorii unei limbi minoritare sunt dispersați în societate și nu sunt concentrați în anumite zone, ceea ce face furnizarea locală ne-economică.

Serviciul EC Joint Interpreting and Conference Service ([SCIC](#) – după acronimul francez) [\[33\]](#) are ca unul dintre obiective să exploreze posibilitățile oferite de noile tehnologii. A fost constituită o unitate cuprinzând membrii personalului care testează noi instrumente de comunicare și caută modalități de a aduce multilingvismul către

diverse canale de comunicare, cum ar fi chat-ul multilingv în Internet, comunicarea multilingvă în mass media și conferințe virtuale multilingve.

Cross-Language Evaluation Forum ([CLEF](#) – Forumul pentru Evaluare Inter-Lingvistică) și [CLEF 2004](#) [34] au realizat multe cercetări în domeniul regăsirii informației multilingve. Se speră că aceste cercetări vor constitui baza pentru dezvoltări viitoare.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

---

[1] European Charter for Regional or Minority Languages [Carta Europeană a Limbilor Regionale sau ale Minorităților]

. <http://conventions.coe.int/Treaty/en/Treaties/Html/148.htm>

[2] Cultural and Linguistic Diversity in the Information Society [Diversitate culturală și lingvistică în societatea informațională]. UNESCO, 2003.

<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001329/132965e.pdf>

[3] Action Plan on Language Learning and Linguistic Diversity for 2004 – 2006 [Planul de Acțiune pentru învățarea limbilor și diversitate lingvistică pe 2004 – 2006]

[http://ww2.eblul.org:8080/eblul/Public/le\\_bureau/press\\_releases/european\\_commission/view](http://ww2.eblul.org:8080/eblul/Public/le_bureau/press_releases/european_commission/view)

[4] European Year of Languages [Anul european al limbilor]

[http://europa.eu.int/comm/education/policies/lang/languages/actions/year2001\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/education/policies/lang/languages/actions/year2001_en.html)

[5] European Day of Languages [Ziua europeană a limbilor]

<http://www.ecml.at/edl/default.asp?t=start>

[6] Mercator <http://www.mercator-central.org>

[7] European Bureau for Lesser Used Languages [Biroul European pentru limbi mai puțin folosite] (EBLUL) <http://ww2.eblul.org:8080/eblul/>

[8] Council of Europe's Recommendation 1598 (2003) *Protection of sign languages in the member states of the Council of Europe* [Recomandarea 1598 a Consiliului Europei (2003) cu privire la protejarea limbajelor de semne în țările membre]

[<http://assembly.coe.int/documents/AdoptedText/TA03/EREC1598.htm>]

[9] e-Content programme [Programul e-Content]

<http://www.cordis.lu/econtent/call4.htm>

[10] MACS (Multilingual Access to Subjects [Acces Multilingv la Subiecte])

<http://infolab.kub.nl/prj/macs/>

[11] ISO 5964:1985 *Guidelines for the establishment and development of multilingual thesauri* [Ghid pentru stabilirea și dezvoltarea de tezaure multilingve]

<http://www.iso.ch/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=12159>



[12] ISO 2788:1986 *Guidelines for the establishment and development of monolingual thesauri* [Ghid pentru stabilirea și dezvoltarea de tezaure multilingve] <http://www.iso.ch/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=7776>

[13] BS 9723: a new British Standard for structured vocabularies [BS 9723: Un nou standard britanic pentru vocabulare structurate] de Stella G. Dextre Clarke. [http://www.glam.ac.uk/soc/research/hypermedia/NKOS-workshop%20Folder/dextre\\_clarke.ppt](http://www.glam.ac.uk/soc/research/hypermedia/NKOS-workshop%20Folder/dextre_clarke.ppt)

[14] *Guidelines for Forming Language Equivalents: A Model based on the Art and Architecture Thesaurus* [Ghid pentru formarea de echivalențe lingvistice: Un model bazat pe un tezaur pentru artă și arhitectură]. Getty Information Institute. <http://www.chin.gc.ca/Resources/Publications/Guidelines/English/>

[15] Jean Aitchison, Alan Gilchrist și David Bawden: *Thesaurus construction and use: a practical manual* [Construirea și utilizarea tezaurelor: un manual practic]. 4th ed. ASLIB: London, 2000. ISBN 0-85142-446-5

[16] Cultural Website Quality Principles [Principii calitative ale siturilor web culturale]. Minerva Project, 2003. <http://www.minervaeurope.org/structure/workinggroups/userneeds/documents/cwqp-uk.htm>

[17] Commentary and exploration of the ten 'quality principles' published by the Minerva Project and agreed at the 5th NRG meeting in Parma. [Comentariu și explorare ale celor zece „principii calitative” publicare de Proiectul Minerva și la a 5-a întâlnire NRG de la Parma] Draft version 11. Minerva, 2004. <http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycommentary/qualitycommentary040622draft.pdf>

[18] Welsh Language Board <http://www.bwrdd-yr-iaith.org.uk/>

[19] Unicode <http://www.unicode.org>

[20] *The Unicode Standard, Version 4.0*. Boston, MA, Addison-Wesley, 2003. ISBN 0-321-18578-1. <http://www.unicode.org/versions/Unicode4.0.0/>

[21] ISO/IEC 10646:2003 *Information technology – Universal Multiple-Octet Coded Character Set* [Tehnologia informației – Setul universal de caractere codate multi-octet] (UCS) <http://www.iso.ch/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=39921>

[22] AsiaSoft <http://www.asiasoft.com/>

[23] Fingertip Software <http://www.fingertipsoft.com/>

[24] LEAF project (Linking and Exploring Authority Files) <http://www.crxnet.com/leaf/>

[25] MALVINE (Manuscripts and Letters via Integrated Networks in Europe [Manuscrise și Scrisori prin Rețele Integrate din Europa]) <http://www.malvine.org/>,

[26] ISO 15919:2001, *Transliteration of Devanagari and related Indic scripts into Latin characters* [Transliterarea scrierii Devanagari și a altor scrieri indice înrudite în caractere ale alfabetului latin].

<http://www.iso.org/iso/en/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=28333&ICS1=1&ICS2=140&ICS3=10>

[27] AltaVista Babelfish <http://babelfish.altavista.com/>;

Google Language Tools [http://www.google.com/language\\_tools?hl=en](http://www.google.com/language_tools?hl=en);

World Lingo

[http://www.worldlingo.com/products\\_services/worldlingo\\_translator.htm](http://www.worldlingo.com/products_services/worldlingo_translator.htm);

Free Translation <http://www.freetranslation.com/>;

Systran <http://www.systransoft.com/>;

Yahoo Language Translation and Interpretation Resources

[http://dir.yahoo.com/Social\\_Science/Linguistics\\_and\\_Human\\_Languages/Translation\\_and\\_Interpretation/](http://dir.yahoo.com/Social_Science/Linguistics_and_Human_Languages/Translation_and_Interpretation/)

[28] Babblefish <http://www.babblefish.com/babblefish/>

[29] European Association for Machine Translation [Asociația Europeană pentru Traducere Automată] <http://www.eamt.org/index.html>

[30] MICHAEL, the Multilingual Inventory of Cultural Heritage in Europe [Inventarul multilingv al moștenirii culturale europene]

[http://66.102.9.104/custom?q=cache:4y19yGtoMJUJ:www.minervaeurope.org/event\\_s/documents/piccininno040413.ppt+michael&hl=en&ie=UTF-8](http://66.102.9.104/custom?q=cache:4y19yGtoMJUJ:www.minervaeurope.org/event_s/documents/piccininno040413.ppt+michael&hl=en&ie=UTF-8)

[31] MINERVA project <http://www.minervaeurope.org/>

[32] The European Library [Biblioteca Europeană] <http://www.europeanlibrary.org/>

[33] The EC Joint Interpreting and Conference Service (SCIC)

[http://europa.eu.int/comm/scic/newtechnology/technology\\_en.htm#1](http://europa.eu.int/comm/scic/newtechnology/technology_en.htm#1)

[34] The Cross-Language Evaluation Forum [Forumul pentru Evaluare Inter-Lingvistică] (CLEF) <http://clef.iei.pi.cnr.it/> și CLEF 2004

<http://www.delos.info/eventlist/CLEF2004.html>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Danemarca

*Danish Central Library for Immigrant Literature (Indvandrerbiblioteket)* [Biblioteca Centrală Daneză pentru Literatura Imigranților]

A fost înființată pentru a se îngriji de nevoile culturale ale imigranților recentți și cuprinde mai mult de 146.000 de piese în circa 100 de limbi. Colecțiile sunt întreținute în circa 50 de limbi. <http://www.indvandrerbiblioteket.dk>

*FINFO - Information for Ethnic Minorities in Denmark* [Informații pentru Minoritățile Etnice din Danemarca]

Scopul principal al FINFO este să furnizeze reprezentanților minorităților etnice un acces mai larg la informații în limbile lor cu privire la drepturile, obligațiile și oportunitățile lor în societatea daneză. <http://www.finfo.dk/>

## **Germania**

*Online-Auskunft*

Zentral- und Landesbibliothek Berlin este prima bibliotecă de limbă germană care folosește QuestionPoint pentru referințe virtuale (interfața este tradusă în germană). Utilizatorul poate alege între diferite limbi (engleză, germană, franceză, spaniolă, portugheză, olandeză, slovacă, chineză, japoneză și coreeană) pentru a pune o întrebare. [http://www.zlb.de/fragen\\_sie\\_uns/ask\\_a\\_librarian](http://www.zlb.de/fragen_sie_uns/ask_a_librarian)

## **Norvegia**

*BAZAR*

Un portal multilingv către informații despre societatea și cultura norvegiană destinat minorităților etnice care trăiesc în Norvegia. Situl web oferă de asemenea referințe către ziare în diferite limbi. BAZAR este disponibil în 14 limbi. <http://www.bazar.deichman.no>

*Detektor*

Un catalog pe bază de subiecte, adnotat și care susține căutări, referitor la resurse din Internet în norvegiană, daneză, suedeză, engleză și alte limbi. Pentru descrierea resurselor se folosesc elemente Dublin Core cu unele ajustări locale. <http://detektor.deichman.no/>

## **Marea Britanie**

*Multikulti*

Proiect comun inițiat de London Advice Services Alliance și London Libraries Development Agency, menit să ofere informații în probleme de asistență socială într-o largă varietate de limbi. A primit în 2004 premiul „Inovații în comunicarea socială” acordat de Global Ideas Bank (Institute for Social Inventions). (<http://www.globalideasbank.org/site/news/>). Situl web se bazează pe sistemul de administrare a conținutului MKDoc (<http://mkdoc.com/>), care permite crearea de situri web care corespund standardelor actuale de accesibilitate. Datorită folosirii seturilor de caractere Unicode, situl poate fi consultat cu orice browser, de pe orice platformă de calcul. <http://www.multikulti.org.uk/>

*Norfolk County Council @ your service* [Consiliul local din Norfolk County în slujba dvs.]

Pliantele de bun venit sunt disponibile online în 33 de limbi.  
<http://www.norfolk.gov.uk/leisure/libraries/welcome.htm>

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Personalizare

---

### DOMENIU

---

Problematika din acest capitol cuprinde:

[Autentificarea utilizatorului](#)

[Intimitatea](#)

[Smartcarduri și carduri de acces](#)

[Sisteme de plată](#)

[Personalizare](#)

[Sisteme de recomandare](#)

[Reğăsirea personalizată a informațiilor](#)

[Portaluri](#)

[Forumuri interactive și comunități online](#)

[Muzee, biblioteci și arhive virtuale](#)

[Etichete inteligente](#)

[Tehnologia agenților](#)

[Acces mobil](#)

[Educație permanentă](#)

Implicații pentru rolul și pregătirea [personalului](#)

---

### POLICY ISSUES

[Înapoi la domeniu](#)

---

UE sprijină cercetarea în domeniul tehnologiilor cunoașterii și proiectul [KTWeb](#) a recunoscut că „trebuie să se întreprindă mai multe cercetări, concentrate în special pe căutarea contextuală, personalizare și profilul utilizatorului” [\[1\]](#).

Unele forme sofisticate de servicii personalizate sunt deja un lucru obișnuit în sferele financiară și comercială, în care sunt privite ca niște instrumente de marketing și de păstrare a fidelității clienților. Ele devin din ce în ce mai populare și în alte sectoare, precum învățământul și turismul, oferind posibilități pasionante și pentru sectorul cultural de a spori valoarea serviciilor, prin luarea în considerație a intereselor și caracteristicilor specifice ale utilizatorilor. Cu cât sunt mai digitalizate colecțiile, cu atât posibilitățile de personalizare sunt mai mari.

Totuși, personalizarea nu trebuie introdusă de dragul ei însăși, ci numai când aduce valoare adăugată pentru o proporție semnificativă dintre utilizatori. Sistemele complexe de personalizare s-ar putea să nu reprezinte o valoare ridicată în comparație cu facilitățile de bază pentru navigarea pe web și de acces de pe pagina principală ale anumitor grupuri, precum persoanele cu dizabilități. Sistemele de personalizare trebuie să fie simplu de operat, altfel oamenii nu vor aloca timp și efort ca să le folosească.

Personalizarea poate să ducă la schimbări în modul de funcționare al muzeelor, bibliotecilor și arhivelor. De exemplu, se va produce un impact asupra măsurării performanței, cu posibilități de a obține informații de management mai detaliate. De asemenea, trecerea de la „promovarea produsului” la „atragerea utilizatorului” va avea impact asupra rolului personalului și, în consecință, va trebui rezolvată problema pregătirii profesionale.

Dat fiind nivelul de complexitate și costurile sistemelor de personalizare, probabil că instituțiile vor trebui să coopereze cu alte organizații pentru a asigura un acces personalizat la o serie întregă de muzee, biblioteci, arhive și la alte servicii.

Multe sisteme de personalizare folosesc tehnologia smartcardurilor, necesitând tehnici de autentificare din ce în ce mai sofisticate. Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să fie conștiente de schimbările care vor surveni în ceea ce privește sistemele de autentificare și posibilitatea ca acest proces să devină mai complex și mai costisitor, sau să iasă de sub controlul lor. Aceasta este o zonă în care cooperarea s-ar putea să fie necesară sau dezirabilă, dar instituțiile vor trebui să decidă dacă să-și facă propriile proceduri de autentificare sau să se bazeze pe cele de la terțe părți.

Chestiunile de etică, cum ar fi protejarea intimității vor trebui rezolvate, probabil prin intermediul unui cod de conduită. Și chestiunea integrării bazelor de date ale utilizatorilor cu baze de date de conținut va trebui să fie rezolvată.

Pentru o discuție despre chestiunile ce trebuie luate în considerare la constituirea unui sistem de personalizare vezi „Provocarea personalizării în bibliotecile publice: perspective și planuri” de Christopher Chia și June Garcia [1], și „Personalizarea și webul dintr-o perspectivă muzeistică” de Jonathan P. Bowen și Sylvia Filippini-Fantoni [2].

---

## GHIDURI DE BUNE PRACTICI

[Înapoi la domeniu](#)

Un sistem personalizat este unul care răspunde în mod diferit unor persoane diferite, fie din cauza răspunsului lor (explicit sau implicit) la întrebările puse de sistem în momentul respectiv, fie din cauza interacțiunii lor precedente cu sistemul. Pentru a asigura un serviciu personalizat, sistemul trebuie să aibă capacitatea de a identifica persoana, ceea ce implică autentificarea utilizatorului.

**Autentificarea utilizatorului** (vezi și capitolul [Securitate](#)) [Înapoi la domeniu](#)

Autentificarea este procesul prin care identitatea electronică a clientului este evaluată și validată de un sistem informatic, folosind o fișă de acreditare eliberată în urma unui proces de înregistrare. Acesta poate consta în stabilirea faptului că acel client este adevăratul posesor al acelei fișe, prin intermediul unei parole sau biometric. Autentificarea biometrică implică identificarea amprentelor, a trăsăturilor feței, a timbrului vocii sau a caracteristicilor retinei. Procesul de înregistrare va implica crearea unui proces practic de identificare, precum un permis de conducere, un pașaport, un certificat de naștere etc. Există diverse niveluri de autentificare; cele ce urmează sunt enumerate în ordinea gradului de securitate pe care îl asigură:

- obscuritatea se bazează pe presupunerea că numai utilizatorii autorizați vor ști denumirea fișierului sau a bazei de date și că bazele de date sunt suficient protejate numai prin aceasta;
- autentificarea simplă folosește secrete partajate (parole), care apar ca un text în clar, oferind foarte puțină siguranță despre identitatea expeditorului mesajului. De exemplu, parolele pot fi pierdute sau furate; utilizatorii au tendința să aleagă cuvinte evidente pentru parolele lor; adesea trebuie să-și amintească unele din ele și sunt tentați să le noteze, prejudiciind astfel funcția lor de garanți ai identității. Uneori, o singură parolă e folosită de un grup întreg. Există tipuri de programe menite să „adulmece” sau să observe cum se folosesc sau se schimbă parolele și să le intercepteze;
- autentificarea protejată este similară, dar nu se bazează pe schimbul de parole, deci protejează împotriva interceptării și reluare a comunicării;
- autentificarea tare utilizează un secret codificat, cunoscut numai de expeditorul mesajului, pentru a garanta identitatea. Acest tip de identificare ar putea fi necesar pentru a permite non-repudierea, i.e. expeditorul autentificat al mesajului să nu poată mai târziu să nege că a trimis mesajul, când, de exemplu, comandă bunuri sau servicii.

Sistemele de identificare se pot cumpăra, de exemplu, prin intermediul lui [Athens Access Management System \[3\]](#), un sistem de gestionare a accesului care controlează accesul la bazele de date online, și [Kerberos \[4\]](#), un protocol de autentificare de rețea, care utilizează o criptografie cu cheie secretă.

În viitorul apropiat, autentificarea se va face probabil prin agenții guvernamentale locale sau centrale, care vor emite pentru public o formă de identificare bună la toate, probabil un fel de [smartcard](#) care le va da posesorilor acces la o serie de servicii, incluzând muzeele, bibliotecile și arhivele.

## Intimitatea

[Înapoi la domeniu](#)

Viitoarea eră a sistemelor de personalizare va pune capăt relativului anonim al utilizatorilor și va pune instituțiile de patrimoniu cultural într-o dilemă etică. Când oamenii se identifică unui sistem informatic, facilitează monitorizarea activităților lor, într-un mod pe care nu îl vor putea nega. Politicile trebuie să ofere oamenilor fie opțiunea să nu folosească unele sisteme electronice care le monitorizează modul de utilizare, fie să le ofere garanția că datele de acest fel rămân private și nu sunt niciodată dezvăluite.

Sistemele de autentificare biometrică, cum ar fi identificarea amprentelor, au avantaje precum eliminarea problemei bilețelilor pierdute. Totuși, fiecare trebuie — individual — să fie de acord cu un astfel de sistem și trebuie să se ofere alternative celor care nu doresc să-l utilizeze.

Directiva UE privind Protecția Datelor [Data Protection Directive \[5\]](#) stipulează că toate organizațiile care folosesc profilul utilizatorului să declare explicit utilizatorului la ce vor folosi datele lui private. (Vezi și ghidul privind [Probleme legale și de drepturi](#)).

## Smartcarduri și carduri de acces

[Înapoi la domeniu](#)



These are not technical terms and are sometimes not used with precision, but the Aceștia nu sunt termeni tehnici și uneori nu se folosesc cu precizie, dar de obicei se face următoarea distincție:

- Carduri de acces: carduri de plastic cu o bandă magnetică pe ele, care atunci când sunt trecute printr-o despicătură, identifică utilizatorul și permit accesul la anumite facilități. Acestea pot consta, de exemplu, în deschiderea unei uși sau utilizarea unui terminal de calculator. Nu conțin nici o informație în plus față de cele necesare identificării persoanei, iar informațiile reale despre aceasta sunt păstrate într-o bază de date.
- Smartcardurile pot fi fizic identice cu cele de acces și funcționează în același mod, dar, spre deosebire de acestea, conțin un cip cu informații despre o anumită persoană și pot efectua calcule. Aceste informații nu vor fi înmagazinate în nici o altă bază de date. Smartcardurile fără contact devin din ce în ce mai frecvente. Acestea au o antenă inductivă încorporată, care le permite să funcționeze în apropierea unui cititor de card fără contact, fără a se atinge fizic cu acesta. Aceste tipuri de carduri sunt deja folosite de câteva sisteme de plată și de operatori de transport în comun, inclusiv metroul londonez.

Cardurile de acces sunt ieftine, iar smartcardurile sunt destul de scumpe și neeconomice pentru majoritatea muzeelor, bibliotecilor și arhivelor, ca aplicație de sine stătătoare. Totuși, unele autorități locale le folosesc pentru a asigura accesul la o serie de servicii inclusiv biblioteci, muzee și arhive ca și la locuri de parcare, piscine etc. Mai multe orașe europene au introdus carduri cu multiple destinații în cadrul proiectului [SmartCities \[6\]](#). Există un mare număr de standarde relevante pentru smartcarduri [standards relevant to smartcards](#) – denumite și carduri de identificare și carduri pentru tranzacții financiare [\[7\]](#).

Smartcardurile sunt o modalitate potențială de a asigura sau a controla accesul la o serie de servicii, fără a consuma din timpul personalului, altul decât cel consumat de actualizarea, personalizarea și eliberarea cardului, e.g.:

- ca o modalitate de a încasa prețul bunurilor și serviciilor, precum fotocopierea, imprimarea, accesarea bazelor de date online cu abonament, achiziționarea de e-cărți sau articole de la un magazin de cadouri, fie la fața locului, fie de la distanță;
- pentru a restricționa accesul la situri web prestabilite, e.g. pentru copii (s-ar putea oferi o listă de bază a siturilor web, pe care părinții o pot modifica după dorință);
- pentru a oferi acces la servicii pe bază de abonament, e.g. pentru utilizatori profesionali;
- pentru a oferi acces la opțiuni personalizate ale utilizatorului unei rețele, e.g. afișarea pe ecran doar a serviciilor pe care utilizatorul le-a ales și nu altele, sau doar a fontelor, șabloanelor, limbii și a altor setări favorite;
- pentru a controla timpul petrecut de către utilizatorii anumitor servicii, precum accesul la Internet, care e greu de supravegheat de către personal.

## Sisteme de plată

[Înapoi la domeniu](#)

Muzeele, bibliotecile și arhivele pot dori să taxeze utilizatorii pentru anumite servicii sau pot vinde bunuri sau pot dori să taxeze utilizatorii care le folosesc serviciile de la distanță sau să taxeze alte organizații (e.g. pentru împrumuturi interbibliotecare). Acestea vor avea nevoie de un nivel mai înalt de securitate pentru funcțiile care implică plată, decât pentru celelalte. Există sisteme electronice de plată care implică utilizarea smartcardurilor și a PC-urilor, sau înlocuitori pentru PC-uri, precum televiziunile digitale. De notat că:

- valoarea se poate păstra pe un PC sau pe un echivalent, într-un fișier codat și se poate proteja printr-o parolă. Ea se poate transfera unui alt PC folosind tehnologia disponibilă în prezent;
- smartcardurile sunt greu de falsificat, deși pot fi furate, iar pierderea lor echivalează cu pierderea numerarului, pentru că valoarea nu poate fi returnată;
- se pot combina câteva mecanisme de plată pe același smartcard, e.g. Visa, MasterCard etc.
- banii se pot transfera prin telefon și de la un card la altul;
- plata prin smartcard se face rapid, pentru că validarea nu este necesară, dar e anonimă, informația despre cumpărător nefiind transferată o dată cu plata. Din punctul acesta de vedere seamănă cu folosirea numerarului;
- smartcardurile pot fi reîncărcate, i.e. valoarea poate fi uplodată, iar cardul poate fi refolosit pe o perioadă nedeterminată.

Există standarde pentru tranzacțiile electronice, de pildă [CEPS](#) (Common Electronic Purse Specifications) [8] și [EEP](#) (European Electronic Purse) [9]. În general, sunt necesare câteva condiții pentru sistemele electronice de plată:

- trebuie să existe o dovadă că cel care pare a fi inițiat o tranzacție electronică este utilizatorul autentificat asociat cu acea identificare (non-repudiere);
- trebuie să existe o dovadă că destinatarul dorit al mesajului l-a primit cu adevărat (dovadă de primire);
- trebuie să existe o dovadă că nu s-a intervenit în comunicarea electronică în timp ce ea se afla în tranzit.

## Personalizarea

[Înapoi la domeniu](#)

Funcțiile de personalizare pot include:

- să permită instituțiilor:
  - să trateze utilizatorii ca individualități – să-i salute pe nume, să evite să le ceară de două ori aceeași informație etc.;
  - să furnizeze utilizatorilor informații despre materiale noi, situri web noi etc. bazate pe domeniile lor de interes. Acest lucru s-ar putea face prin intermediul unor alertări prin poștă electronică sau SMS (Short Message Service). Utilizatorii ar putea avea mai mult de o identitate pentru acest scop, de pildă o identitate de angajat, o identitate de cursant și o identitate pentru timpul liber;
  - să furnizeze utilizatorilor rezultate personalizate ca răspuns la interogări.
- să permită utilizatorilor:
  - să-și administreze singuri tranzacții de bibliotecă;

- să rezerve cărți, documente etc. pe care doresc să le vadă la următoarea lor vizită la arhivă sau bibliotecă;
- să rezerve calculatoare, cititoare de microfilme etc., pentru a fi folosite la următoarea vizită;
- să rezerve bilete la expoziții, să cumpere bilete la evenimente, să comande articole de la magazinele de cadouri, să comande imprimări, copieri etc.
- să-și facă propriul muzeu, bibliotecă sau arhivă personală, prin salvarea URL-urilor, a detaliilor bibliografice etc.;
- să-și proiecteze propriul sit web – util mai ales pentru cei care solicită facilități speciale de acces, precum persoanele cu dificultăți de citire sau cei care folosesc o altă limbă – și să selecteze serviciile pe care vor să le obțină;
- să-și personalizeze vizitele la un muzeu;
- să-și facă un plan de vizitare înainte de vizită, luând în considerare interesele personale și lucruri precum cooptarea copiilor în grup;
- să-și creeze propriile expoziții virtuale;
- să interacționeze cu alții care au interese asemănătoare, formând astfel comunități de interese.

Personalizarea poate avea loc la două niveluri:

- destinată indivizilor;
- destinată grupurilor, cum ar fi copiii sau utilizatorii profesionali. Când e destinată grupurilor, se pot încorpora facilități necesare acelor grupuri, de pildă, filtrarea siturilor web pentru copii, servicii într-o limbă minoritară pentru minoritățile lingvistice.

Personalizarea se poate realiza în două feluri:

- personalizarea implicită (dirijată de computer) – sistemul detectează obiceiurile și preferințele și adaptează interfețele în consecință (e.g. [Amazon](#) [10], [A9](#) [11], și [eurekster](#) [12]);
- personalizarea explicită (controlată de utilizator) – sisteme care pot păstra date despre utilizatori, care știu acest lucru, și care le pot da posibilitatea utilizatorilor să se identifice singuri și astfel să obțină acces la serviciile pe care și le-au personalizat în mod deliberat (e.g. cele mai multe portaluri Internet precum [My Yahoo](#) [13]). Acest tip de personalizare are potențial enorm în sfera culturală. Aplicațiile pot include alertări, înștiințări, calendare etc. De asemenea instituțiile pot oferi pe siturile lor web instrumente cu care să permită utilizatorilor să salveze imagini, articole, linkuri, rezultate ale căutării etc. în timpul navigării și să creeze un mediu personal în cadrul sitului web, la care se pot întoarce și găsi informația de interes și la care pot adăuga continuu lucruri noi. Până acum numai câteva muzee mari au putut să pună în practică astfel de idei, de pildă Muzeul Metropolitan din New York, Louvre din Paris și, în Marea Britanie, Muzeul Național al Științei și Industriei.
- (vezi [legături](#)).

**Sisteme de recomandare**

[Înapoi la domeniu](#)

Acestea sunt sisteme care iau informații direct de la utilizator și, pe baza nevoilor, preferințelor și obiceiurilor ale acestuia formate în timp, recomandă produse și servicii, e.g. colecții de parcurs, cărți de cumpărat/citit, situri web de vizitat. Ideea este că utilizatorii pot obține ceea ce vor fără să trebuiască să ceară explicit. Tehnologiile folosite în sistemele de recomandare sunt filtrarea informațiilor, filtrarea în colaborare, profilarea utilizatorului, instruirea mașinii, căutarea pe bază de caz, data mining [explorarea datelor] și căutări bazate pe similitudini. De pildă, un utilizator care vizitează situri web despre Monet și Renoir ar putea fi îndrumat către situri despre impresionismul francez în general. Exemplele includ [Amazon](#) [10] (disponibil pe câteva situri specifice de țară) și [Whichbook.net](#) [14], un sit cu recomandări pentru lecturi.

### **Regăsirea personalizată a informațiilor**

[Înapoi la domeniu](#)

Regăsirea informațiilor folosind motoarele de căutare populare poate duce la milioane de documente găsite. Cei care caută se uită de obicei numai la o pagină sau două de rezultate și în felul acesta pot omite informații semnificative.

**Sisteme cu feedback de relevanță** încearcă să rezolve această problemă. Există două tipuri de sisteme cu feedback de relevanță – explicite și implicite.

- Sistemul cu feedback de relevanță explicit se bazează pe indicarea de către căutător a documentelor care conțin informații relevante. Apoi sistemul creează o interogare revizuită, pe baza documentelor indicate. Acest lucru poate continua până când căutătorul este mulțumit de rezultate. Există și multe inconveniente în acest sistem, ca de exemplu:
  - Consumă mult din timpul căutătorului;
  - Nu există cale de mijloc – căutătorul trebuie să indice dacă documentul este fie relevant, fie irelevant.
- Sistemul cu feedback de relevanță implicit inferă care pagini sunt relevante analizând acțiunile utilizatorului, ca de pildă timpul petrecut cu citirea paginii, linkurile urmate, manevrarea barei de scrol, manevrele cu mausul etc. Apoi sistemul generează succesiv interogări extinse, pe baza estimării nevoilor utilizatorului. Cu timpul, utilizatorului i se prezintă mai multe informații relevante. Două răspunsuri diferite la aceeași interogare inițială pot avea drept cauză:
  - devine mai clar de ce fel de informații are nevoie utilizatorul și rezultatele răspund mai bine acestor necesități;
  - nevoile de informație ale utilizatorului se schimbă în urma informațiilor primite. Cu timpul sistemul va ține cont de orice termeni noi de căutare introduși de către utilizator, sau de orice linkuri noi urmate și va crea noi interogări pe baza acestora, furnizând astfel rezultate diferite.

**Regăsirea imaginilor** este un alt mod de a personaliza căutarea informației, care este în mod special semnificativ în domeniul muzeistic și al galeriilor de artă. Utilizatorii încep prin a parcurge un set de imagini. Pe baza selecției pe care aceștia o fac, li se prezintă noi imagini și se dezvoltă o nouă cale de căutare. Acest lucru permite o căutare directă, fără a fi necesară o descriere formală a informației dorite.

## Portaluri

[Înapoi la domeniu](#)

- Portalurile oferă la rândul lor căutătorilor ceva mai mult decât un set de rezultate oferite de un motor de căutare. Un portal grupează conținut din diverse resurse distribuite, îl organizează într-o formă amalgamată și îl prezintă utilizatorului, de obicei prin intermediul unui browser, deși se poate și în alte moduri, ca de pildă prin serviciile de alertare. Multe organizații își creează acum acces de tip portal pentru clienții lor. Băncile își încurajează clienții să facă tranzacțiile bancare online, iar marile magazine asigură cumpărătorilor dispozitive automate care păstrează în memorie ce a ales clientul până la data respectivă. Rolul unui portal personalizat este de a salva informația pentru clienți și de a evita să le dea informații de care aceștia n-au nevoie: o soluție potențială la problema supraaglomerării cu informație. Portalurile pot:
- 
- să-i asiste pe utilizatori în a-și crea propriul lor mediu de informare și cercetare. Acest lucru poate fi folositor în special persoanelor fără acces la Internet de acasă sau de la locul de muncă;
- să fie personalizate pentru anumite grupuri de utilizatori, ca de pildă studenți. Portalurile pe anumite subiecte, sunt folosite adesea în scopuri educaționale.

## Forumuri interactive și comunități online

[Înapoi la domeniu](#)

Destule instituții oferă acum forumuri interactive pentru utilizatorii lor, pentru a le da posibilitatea să recenzeze sau să discute despre expoziții, cărți, filme, muzică etc. Astfel de situri pot fi o modalitate bună de a comunica cu utilizatorii, în special cu grupuri de utilizatori și de a-i ține la curent cu evenimentele, achizițiile recente etc. Este posibil să se personalizeze un astfel de sit, astfel încât cititorii să opteze să fie înștiințați numai despre evenimentele care i-ar putea interesa. O dată ce oamenii au solicitat mesaje de alertare personalizate etc., se pot identifica comunitățile de utilizatori cu interese similare și să se faciliteze comunicarea între ei, dacă doresc să facă acest lucru (vezi [intimitatea](#)). Forumurile online pot fi create pentru a facilita discuțiile și dezbaterile, precum și transmiterea știrilor etc., în special în folosul profesorilor și elevilor, care-și pot făuri medii virtuale de studiu (vezi [educație continuă](#)).

## Muzee, biblioteci și arhive virtuale

[Înapoi la domeniu](#)

- Un muzeu, o bibliotecă sau o arhivă virtuală poate fi legată de o instituție fizică sau pot exista doar ca instituție virtuală. În cel de-al doilea caz, de obicei va fi fost creat(ă) de un consorțiu prin strângerea de conținuturi de la mai multe instituții.
- 
- Muzeele și siturile de patrimoniu își realizează din ce în ce mai mult situri web care reprezintă în mod esențial muzee virtuale. Acest lucru dă posibilitatea utilizatorilor să-și creeze propriile vizite virtuale în funcție de interese, să rearanjeze expoziții, să se informeze despre anumite subiecte mai detaliat, să folosească tururi ghidate etc.
- 
- Arhivele virtuale dau posibilitatea utilizatorilor să studieze arhivele referitoare la o anumită temă sau subiect, indiferent de locul unde se află.
-

- Bibliotecile și arhivele pot oferi utilizatorilor lor servicii de interogare virtuală. Acestea pot cuprinde:
- 
- servicii — bazate pe e-mail sau pe telefon — care îi conectează cu situl web al instituției, cu colecția de linkuri de Internet, cu cataloagele informatizate etc. Sistemele de acest fel sunt de obicei conectate la un modul de administrare a interogărilor, care înregistrează detaliile interogărilor și ale căutărilor. Serviciul Essex Libraries [Answers Direct](#) este un exemplu de acest tip de serviciu (vezi [Legături](#)).
- servicii de interogare pe e-mail folosind softuri de chat, dând posibilitatea utilizatorului să comunice direct cu personalul. Gateshead Libraries' [Live Help](#) este un astfel de exemplu (vezi [Legături](#)). Acest tip de serviciu se potrivește perfect când trebuie explicat oamenilor cum se folosesc resursele digitale precum bazele de date online și situri web care pot fi explorate împreună și transferate direct utilizatorului, fără să fie nevoie să fie descrise în cuvinte. Interogările pot fi transferate în direct, în timp ce utilizatorul se află încă online, altei instituții care are softuri similare. Există câteva exemple de astfel de softuri comerciale [\[15\]](#).

Pentru o discuție despre „bibliotecile virtuale” vezi *Digital Reference Overview*: o lucrare editată de Networked Services Policy Task Group. UKOLN, februarie 2003 [\[16\]](#).

### **Etichete inteligente**

[Înapoi la domeniu](#)

Etichetele RFID (identificare prin frecvență radio) au avantaje considerabile față de codurile de bare. De exemplu:

- deoarece folosesc frecvențe radio pentru transmiterea datelor unui cititor, nu necesită contact vizual sau apropierea fizică de cititor pentru a fi citite;
- sunt (re)programabile, și astfel pot fi folosite de mai multe ori și pentru mai multe funcții;
- sunt rezistente și nu se deteriorează din cauza murdăriei, a grăsimii sau a apei, astfel pot fi folosite afară, în siturile de patrimoniu etc.
- pot fi fixate sau încorporate nedistructiv, practic pe orice obiect, ceea ce e important, dată fiind varietatea obiectelor și a mijloacelor de informare deținute de instituțiile de patrimoniu.

Etichetele inteligente se pot folosi în procesul muncii, ca de exemplu, la gestionarea inventarului, returnarea și împrumutul cărților într-o bibliotecă, ca și la măsurile antifurt. Totuși, se pot folosi și pentru a asigura servicii inovative de îndrumare și pentru a studia comportamentul vizitatorilor. Posibilitățile de vizite personalizate pot cuprinde:

- înzestrarea vizitatorilor cu etichete inteligente pe care le pot lua cu ei prin expoziție pentru a le folosi la obținerea de informații despre anumite exponate. La sfârșitul vizitei, datele culese pe etichetă pot fi descărcate și li se pot da vizitatorilor fotografii ale obiectelor care i-au interesat în mod special;
- înarmați cu căști sau calculatoare de buzunar (PDA-uri), vizitatorii unui sit de patrimoniu se pot plimba în voie ascultând sau citind informațiile despre obiective,

pe măsură ce se apropie de ele. Limba în care se oferă informațiile și nivelul informațiilor pot fi adaptate în funcție de necesitățile vizitatorilor;

- folosite cu avatari sau roboți, pot îndruma oamenii printr-o expoziție, concentrându-se pe obiectele de interes pentru persoană sau grup. Acest lucru ar putea fi deosebit de util pentru grupurile de copii.

Există și unele dezavantaje asociate etichetelor inteligente, de exemplu:

- sunt comparativ mai scumpe, față de codurile de bare;
- nu durează prea mult, ceea ce nu e important în mediul comercial, dar e foarte important în sectorul patrimoniului;
- nu s-au definit încă standardele – [JTC1/SC31 19762 Part 2 \[17\]](#) se află încă în lucru.

Pentru o descriere a acestei tehnologii și exemple de aplicare vezi *New Technologies for the Cultural and Scientific Heritage Sector*. Digidult Technology Watch Report 1, February 2003. ISBN 92-894-5275-7. pp. 63-93. [[18](#)]

### **Tehnologia agenților**

[Înapoi la domeniu](#)

Termenul de „agent” nu are încă o definiție clară și stabilă, dar se pare că e cel mai mult folosit pentru a desemna un program care adună informații sau execută un alt serviciu, fără prezența efectivă a utilizatorului. Aplicând algoritmi adecvați, un agent află cu timpul ce obiceiuri sau preferințe are utilizatorul și devine din ce în ce mai folositor, pe măsură ce e folosit. Agenții pot lua și forma de avatari (substitute umane sau animale) sau roboți (agenți mobili fizici).

Aplicațiile agenților pot include:

- Căutare pe Internet. Rolul interviurilor față în față cu utilizatorul va fi întotdeauna important, dar procesul de a îndruma oamenii spre surse web adecvate și spre alte tipuri de informații de calitate poate fi automatizat prin tehnologia agenților. Un agent se compară favorabil cu un motor de căutare. El ar putea de exemplu:
  - să nu limiteze căutarea la web;
  - să folosească un vocabular controlat pentru a căuta mai inteligent pe web;
  - să memoreze unde a căutat cu succes în trecut. Poate actualiza propriile cunoștințe și să găsească anumite documente, chiar dacă acestea se mută;
  - să caute pe Internet în mod continuu și automat, atunci când e nesolicitat;
  - să comunice utilizatorilor noi informații care îi interesează. Ar putea memora modul în care utilizatorul s-a folosit de rezultatele precedente ale căutării.

Avatarii sunt acum folosiți cel mai mult la jocurile pe computer, dar aplicațiile din sfera culturală pot include:

- rolul de ghid în expozițiile virtuale;
- prezentarea și predarea artelor interpretative, e.g. dansul;
- rolul de „cap vorbitor” pentru a comunica informații, știri, sau povestiri.

Roboții pot fi folosiți la:



- ghidare vizitatorilor în expozițiile reale.

Tehnologia agenților poate fi personalizată prin:

- proiectarea înfățișării unui avatar;
- adaptarea lui la interesele, limba, abilitățile și dizabilitățile utilizatorului.

O modalitate de personalizare este folosirea „tehnologiei pielii”, care guvernează furnizarea unui conținut standard, în funcție de „pielea” aleasă de utilizator. „Pieile” pot fi proiectate pentru diverse grupuri de utilizatori, pot prezenta conținutul cu fonte și limbi la alegere și pot filtra conținutul indicat ca nedorit de către utilizator.

Exemple (vezi [legături](#)) de tehnologie a agenților includ:

- [SEONAIID](#) – prezintă informația guvernamentală într-un mod prietenos (vezi ghidul despre [eGovernment and citizenship](#));
- Proiectul [Peranakans](#) – un mediu de studiu foarte atrăgător (vezi [educația permanentă](#));
- proiectul [TOURBOT](#) – un tur ghidat robotizat.

Pentru o descriere a tehnologiei agenților și o discuție despre utilizările posibile în sfera culturală, vezi Dicult Technology Watch Report 2: *Emerging technologies for the cultural and scientific sector*. Februarie 2004. ISBN 9289452765. [[19](#)].

## Acces mobil

[Înapoi la domeniu](#)

Actualmente lumea așteaptă servicii furnizate oriunde și oricând sunt solicitate. Telefoanele celulare, PDA-urile (asistenții digitali personali) și protocoalele de comunicare prin undă radio cum ar fi [Bluetooth](#) [[20](#)], [WAP](#) (Wireless Application Protocol) [[21](#)] și [GPRS](#) (General Packet Radio Service) [[22](#)] fac acest lucru posibil. În combinație cu etichetele RFID pe obiecte, muzee, biblioteci și arhive pot depista localizarea cărților sau a altor obiecte cu un dispozitiv mobil care direcționează vizitatorul spre anumite obiecte sau rafturi. Când se integrează un dispozitiv mobil cu webul sau intranetul instituției, vizitatorii pot personaliza vizitele prin accesarea unor niveluri diferite de informație. În cazul siturilor de patrimoniu aflate în aer liber, conectarea omniprezentă oferită de rețelele fără fir îi face pe vizitatori independenți de ghizii umani. Toate acestea au implicații pentru educația permanentă.

## Educația permanentă (vezi și capitolul [Învățare](#))

[Înapoi la domeniu](#)

Sistemele personalizate au capacitatea de a facilita procesul de învățare. Învățarea este stimulată când informațiile sunt descrise în termeni pe care utilizatorul îi poate înțelege și dacă se referă la lucruri care îl interesează. Folosirea sistemelor personalizate în bibliotecile universităților a demonstrat că pot fi de mare folos celor care studiază, datorită selectării și filtrării informațiilor și adaptării lor la cerințele cursului după care învață. În mod similar, în domeniul arhivelor, sistemele personalizate pot direcționa pe cei care studiază spre colecțiile relevante pentru ei. Tururile personalizate de muzeu pot intensifica satisfacția vizitatorului și pot stimula

interesul ulterior declanșat de vizită, în special dacă se bazează — și se dezvoltă — pe concepte pe care vizitatorul le-a întâlnit în timpul vizitei. Un exemplu de astfel de serviciu este GettyGuide (vezi legături). Comunitățile online de interese sunt deosebit de utile în învățământ, deoarece fac posibile discuțiile și schimbul de idei dintre profesori și studenți și dintre cei care învață. Este de asemenea posibil să se creeze portaluri personalizate, în care profesorii dau acces la resurse specifice, adaptate cursurilor și programei de studiu. Totuși, sistemele trebuie alese astfel încât accesul la informație să nu fie restricționat; oamenii trebuie să fie mereu expuși ideilor noi.

### **Implicații pentru rolul și pregătirea personalului** (vezi și capitolul [Personal](#))

[Înapoi la domeniu](#)

Trecerea de la „promovarea produsului” la „atragera utilizatorului” va avea impact asupra rolului personalului și vor apărea implicații pentru pregătirea personalului de care va trebui să se țină cont. Rolul personalului se va transforma de la simpla asigurare a accesului la conținut, la administrarea multiplelor canale de acces și la stimularea co-creării de conținut. Dacă se introduc smarttaguri, s-ar putea să apară o reducere a sarcinilor tradiționale precum munca de primire/eliberare de cărți în biblioteci, ceea ce va putea duce la folosirea personalului mai mult în activități centrate pe utilizator, dar se va putea ajunge chiar și la reducere de personal. Personalul va trebui să fie conștient de diversele necesități ale indivizilor și ale grupurilor. Va fi nevoie și de mai multe aptitudini tehnice.

---

## **AGENDA VIITOARE**

[Înapoi la domeniu](#)

Smartcardurile probabil că vor deveni o modalitate standard de a obține acces la autoritățile locale sau la alte servicii. Portalurile, agenții inteligente și mediile Internet filtrate pot fi toate activate prin folosirea smartcardurilor și pot fi folosite pentru autentificarea utilizatorului, mult mai eficient decât sistemele existente, bazate pe parole. Este probabil ca cetățenii să poată în viitor și chiar să solicite să posede un unic smartcard care îi va identifica și autentifica în fața tuturor organizațiilor guvernamentale centrale și locale. Smartcardurile ar putea deveni modalitatea obișnuită de plată, chiar și în cazul datoriilor mici către autoritățile locale și către agențiile lor, și e chiar posibil ca această metodă să devină modalitatea preferată de plată, pentru că ar putea reduce costurile. Numerarul nu mai trebuie manevrat, numărat sau operat în bănci, comisioanele bancare ar putea fi mai mici, greșelile mai puține etc. Folosirea metodelor biometrice de autentificare a utilizatorului ar putea deveni un lucru obișnuit în serviciile publice, în general. Sistemele viitoare de autentificare ar putea avea mai multe niveluri; de exemplu, o persoană ar putea avea dreptul să împrumute materiale dintr-o bibliotecă, dar s-ar putea să nu aibă dreptul să folosească un portal, OPAC-ul personalizat sau servicii plătite.

Actualmente multă personalizare se află în stadiu experimental și există numai ca prototip. Costurile sistemelor de personalizare probabil că vor scădea și ar putea din ce în ce mai mult să fie prezentate sub formă de pachete cu programe web standard și cu sisteme de management, pe măsură ce experiența va identifica nevoile.

Smarttagurile vor fi din ce în ce mai ieftine, vor fi mai rezistente și, într-un viitor apropiat, standardele ar trebui să fie finalizate. Cum din ce în ce mai multe organizații comerciale folosesc smarttaguri, tehnologia se va dezvolta și sunt de

așteptat îmbunătățiri în distanța de la care pot fi citite, viteza de citire și capacitatea de memorare. Acest lucru va conduce la o folosire a lor pe scară mai largă în muzee, biblioteci și arhive, atât pentru sisteme de evidență, cât și la servicii personalizate inovative și atrăgătoare.

Dezvoltarea tehnologiei agenților face progrese rapide și diverse tipuri sunt integrate pentru a crea roboți ultrasofisticați, care vor îndeplini simultan sarcini complexe și îl vor scuti pe utilizator de o mare parte din munca de rutină. Actualmente această tehnologie e scumpă, dar ea ar trebui să se ieftinească pe măsură ce începe să se răspândească. Între timp, instituțiile ar trebui să introducă tehnologia agenților, alături de expozițiile virtuale deja existente, și ar trebui să ia considerare soluția consorțiilor pentru a partaja costurile.

Cercetări viitoare vor trebui să se concentreze pe realizarea unor instrumente de cercetare orientate spre utilizator și a unor servicii capabile de a integra comportamentele de învățare și de investigare a utilizatorilor.

Televiziunea interactivă ar putea până la urmă să preia de la Internet rolul de instrument preferat de căutare a informațiilor sau de „educație+distracție”. Există deja sisteme de informare în masă pentru acasă, care aduc laolaltă caracteristicile televiziunii, a sistemelor video și ale calculatoarelor pentru a personaliza folosirea televiziunii. Oamenii pot deja să-și aleagă programele pe care să le vizioneze, să voteze online, să ia parte la jocuri online, să organizeze propriul orar de televiziune etc. Este posibil ca piețele-nișă de televiziune să se dezvolte, iar instituțiile din domeniul patrimoniului cultural vor trebui să folosească aceste canale noi de comunicație, împreună cu sau în loc de situri web.

Oamenii în continuă mișcare se vor aștepta din ce în ce mai mult la servicii precum mesajele de alertare personalizate, trimise pe telefoanele lor mobile folosind tehnologia WAP (Wireless Application Protocol). Se vor aștepta de asemenea să își ia cu ei PDA-urile (asistenții digitali personali - computere de buzunar) la un muzeu, la o bibliotecă sau la o arhivă și să-și salveze informațiile personalizate pe ele, pentru a le folosi ulterior. Conexiunea wireless (fără fir), GPS-urile (sistemele globale de poziționare) și informatica mobilă probabil că se vor integra în PDA-uri în următorii cinci ani. Împletirea tehnologiilor mobile cu muzeele, bibliotecile și arhivele digitale va face posibilă furnizarea „la cerere” a conținutului textual sau de alt fel pe PDA-uri, indiferent de loc. Muzeele își vor putea revoluționa modalitățile prin care resursele secundare sunt prezentate vizitatorilor, în relație cu obiectele: expozițiile pot fi amenajate în funcție de teme cu totul noi, nu neapărat în ordinea cronologică tradițională, iar vizitatorii vor putea să creeze expoziții virtuale, folosind propriile dispozitive portabile.

Marea provocare pentru instituțiile din domeniul patrimoniului cultural este să dezvolte sisteme de personalizare pe care utilizatorii să le poată accesa de oriunde și în orice moment și care să conțină propria lor identitate unică, mediul în care funcționează și cu conținut și servicii personalizate, în funcție de necesitățile lor. Acest lucru le va face mai competitive și le va asigura loialitatea utilizatorilor

[1] Raising awareness for knowledge technologies. [Conștientizarea tehnologiilor cunoașterii]  
<http://istresults.cordis.lu/index.cfm/section/news/Tpl/article/BrowsingType/Short%20Feature/ID/58935/highlights/personalisation>

[1] *The personalization challenge in public libraries: perspectives and prospects* [Provocarea personalizării în bibliotecile publice: perspective și planuri] de Christopher Chia and June Garcia.  
[http://stiftung.bertelsmann.de/documents/Personalisation\\_engl.pdf](http://stiftung.bertelsmann.de/documents/Personalisation_engl.pdf)

[2] *Personalisation and the web from a museum perspective* [Personalizarea și webul dintr-o perspectivă muzeistică] de Jonathan P. Bowen și Sylvia Filippini-Fantoni.  
<http://my.museophile.net>

[3] Athens Access Management System <http://www.athens.ac.uk/>

[4] Kerberos <http://web.mit.edu/kerberos/www/>

[5] The EU Data Protection Directive (EU Directive 95/46/EC)  
<http://www.dataprivacy.ie/6aii.htm>

[6] SmartCities project  
[http://dbs.cordis.lu/fep-cgi/srchidadb?ACTION=D&CALLER=PROJ\\_IST&QF\\_EP\\_RPG=IST-1999-12252](http://dbs.cordis.lu/fep-cgi/srchidadb?ACTION=D&CALLER=PROJ_IST&QF_EP_RPG=IST-1999-12252)  
Pentru o listă a orașelor implicate, vezi  
<http://www.dundee.gov.uk/smartcard/index.html>

Pentru o descriere a Dundee Discovery Card vezi *The smart city* [Orașul inteligent] de Sid Bulloch în *Journal of the Chartered Institute of Library and Information Professionals in Scotland*, June 2004 Volume 2 (3).  
[http://www.slaite.org.uk/publications/serials/infoscot/vol2\(3\)/vol2\(3\)article2.html](http://www.slaite.org.uk/publications/serials/infoscot/vol2(3)/vol2(3)article2.html)

[7] ICS field 35.240.15: Identification cards and related devices [Carduri de identificare și dispozitive asociate]  
<http://www.iso.org/iso/en/CatalogueListPage.CatalogueList?ICS1=35&ICS2=240&ICS3=15>

[8] CEPS (Common Electronic Purse Specifications) <http://www.cepsco.org/>

[9] EEP (European Electronic Purse) <http://www.ecbs.org/>

[10] Amazon <http://www.amazon.com>

[11] A9 <http://a9.com/>

[12] eureka <http://home.eureka.com/>

[13] My Yahoo <http://my.yahoo.com>

[14] Whichbook.net <http://www.whichbook.net>

[15] Pentru o trecere în revistă a unor mostre comerciale din acest soft, vezi *Live, Digital Reference Marketplace* [Piața de referințe digitale în direct] de Buff Hirko in *Library Journal* 15<sup>th</sup> October 2002.

<http://www.libraryjournal.com/index.asp?layout=article&articleid=CA251679&publication=libraryjournal>

[16] *Digital Reference Overview: an issue paper from the Networked Services Policy Task Group*. UKOLN, February 2003.

<http://www.ukoln.ac.uk/public/nsptg/virtual/>

[17] JTC1/SC31 19762 Part 2; *Information technology -- Automatic identification and data capture techniques -- Harmonized vocabulary -- Part 2: Optically readable media (ORM)*

<http://www.iso.org/iso/en/stdsdevelopment/techprog/workprog/TechnicalProgrammeProjectDetailPage.TechnicalProgrammeProjectDetail?csnumber=37433>

[18] *New Technologies for the Cultural and Scientific Heritage Sector*. Digicult Technology Watch Report 1, February 2003. ISBN 92-894-5275-7. pp. 63-93.

<http://www.digicult.info/pages/techwatch.php>

[19] Digicult Technology Watch Report 2: *Emerging technologies for the cultural and scientific sector*. February 2004. ISBN 9289452765.

<http://www.digicult.info/pages/techwatch.php>

[20] Bluetooth <http://www.bluetooth.com/>

[21] WAP (Wireless Application Protocol) <http://www.iec.org/online/tutorials/wap/>

[22] GPRS (General Packet Radio Service)

<http://www.gsmworld.com/technology/gprs/intro.shtml>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

### Europa

*The PAST project* – Proiectul „PAST” (Trecutul)

Acesta a fost un prototip care exploatează un anumit număr de tehnologii cheie (computere de buzunar, rețele fără fir, tehnici dinamice de profilare a utilizatorului, tehnici dinamice de programare și planificare și tehnologii XML) pentru a crea un ghid electronic wireless pentru șantierele arheologice. Un demo este disponibil la

<http://www.beta80group.it/past/>

### Belgia

*The "Brussels Card"* – cardul „Brussels”

Acest card dă dreptul deținătorului la acces gratuit la aproape toate muzeele din Bruxelles. Cardul „Brussels” este valabil timp de trei zile și conține un cip, un bilet de transport în comun și un ghid ilustrat.

<http://www.brusselmuseums.be/fr/brusscard/index.php>

## Republica Cehă

*Information services of the Masaryk public library (MVK)* (Serviciile informaționale ale bibliotecii publice Masaryk) (MVK)

Buletinul online cu știrile și activitățile MVK (achiziții noi în bibliotecă, întâlniri între scriitori și cititori, informații despre viața culturală din regiune etc.). Constă în legături la pagini de web specifice, care sunt selectate în funcție de subiect și schimbate în fiecare lună. Cititorii pot opta pentru a fi trimise pe e-mail sau prin metodele tradiționale. <http://www.mvk.cz/index.php?page=infoservis&menu=z>

## Franța

*Louvre, Paris*

Se planifică un sistem de alertare personalizat care va permite vizitatorilor să completeze un profil care le detaliază interesele și, ori de câte ori are loc un eveniment de interes, vor fi anunțați automat prin e-mail sau SMS

<http://www.louvre.fr/>

## Germania

*TOURBOT*

TOURBOT, un proiect finanțat de UE, a realizat un robot interactiv pentru muzeul Beethoven-Haus, Bonn. Pentru o descriere vezi Reitelmann, A.: *The TOURBOT Project* în *Ecsite-Newsletter*, vol. 53, 2002, p.8.

[http://www.ecsite-uk.net/news/ecsite/ecsite\\_newsletter\\_53\\_winter\\_2002.pdf](http://www.ecsite-uk.net/news/ecsite/ecsite_newsletter_53_winter_2002.pdf)

## Grecia

*Archeoguide* – Ghid arheologic

Oferă mijloace de navigare tematice personalizate, în preajma siturilor de patrimoniu, luând în considerare datele lingvistice și culturale, vârsta și aptitudinile.

<http://archeoguide.intranet.gr/project.htm>

## Italia

*Carrara Marble Museum* – Muzeul Marmurei de Carrara

Utilizatorii pot selecta un profil predefinit (turist, student sau expert), sau defini propriul profil, iar accesul la situl web va fi personalizat.

<http://giove.cnuce.cnr.it/Museoeng.html>

## Lituania

*MetaLib - Virtual Library Portal* – Portal virtual de bibliotecă

Acest portal oferă instrumente personalizate, ca de pildă capacitatea de a salva rezultatele interogării și de a depista istoria interogărilor, ca și seta opțiunile de vizualizare. <http://www.library.lt>

## **Olanda**

*Tour of the world in 80 questions* – Înconjurul lumii în 80 de întrebări.

Muzeul Național de Etnologie din Leiden permite copiilor să-și printeze un plan de tur personalizat, pe baza subiectelor și a locurilor pe care și le-au ales. Acesta cuprinde hărți, descrieri de obiecte și întrebări legate de acestea. <http://www.rmv.nl>

## **Singapore**

*The Peranakans Project – Proiectul Peranakans*

Acest proiect se ocupă de cultură, istorie și învățământ, cu un avatar folosit ca un ghid imediat, vizual și identificabil pentru a învăța despre diversele moduri de viață.

<http://www.inigraphics.net/press/topics/index.html>

## **Spania**

*AbsysNET - Catalogo de la Red de Bibliotecas Públicas de Andalucía*

Sistem integrat de bibliotecă cu funcții noi de regăsire a informației, complementat cu servicii personalizate. Utilizatorilor li se oferă o serie de legături, bibliografii recomandate și alte servicii personalizate adaptate solicitărilor lor specifice și de preferințelor lor. OPAC-ul personalizat ia în considerare interacțiunile anterioare cu utilizatorii, identificând astfel obiceiurile de căutare. Odată ce utilizatorii se conectează la sistem, ei sunt înștiințați în legătură cu materiale disponibile de împrumutat, materiale care trebuie returnate, noile achiziții de interes pentru ei etc. Utilizatorii pot să-și păstreze legăturile lor preferate de pe Internet, să-și actualizeze datele de înscriere etc.

<http://www.juntadeandalucia.es/cultura/rbpa/>

*Pacifico II*

Acest portal inovator pentru proiectare de situri web a dezvoltate sisteme „middleware” avansate, care dau posibilitatea să se furnizeze aplicații noi, inclusiv autentificarea și autorizarea utilizatorului, satisfacerea preferințelor personale și sisteme de plată electronică. Există un magazin virtual de unde se pot cumpăra înlocuitori de diverse materiale, acces la conținuturi web folosind accesul WAP și un serviciu de „asistență și consultanță de la distanță”, pe bază de sisteme de vocale-pe-Internet. <http://www.pacifico.csic.es/>

## **Marea Britanie**

*Essex Libraries Answers Direct*

Un serviciu de interogare online și telefonic, conectat la sistemul de gestiune a interogărilor.



<http://www.essexcc.gov.uk/vip8/ecc/ECCWebsite/display/quideContents/index.jsp?oid=15545>

#### *Gateshead Libraries' Live Help*

Acest serviciu folosește tehnologia chat și „page push” pentru a ajuta oamenii să găsească informațiile „vorbind” direct cu un bibliotecar.

<http://www.gateshead.gov.uk/livehelp.htm>

#### *Science Museum, London - In Touch project*

Acest proiect permite utilizatorilor de expoziții interactive să-și trimită acasă prin e-mail materiale pentru a fi folosite mai târziu. <http://www.sciencemuseum-in-touch.org.uk>

#### *SEAX*

SEAX, realizat la arhivele din Essex (ERO), are o funcție de administrarea a utilizatorilor care dă posibilitatea instituției să țină legătura cu toți utilizatorii, să înregistreze detaliile solicitate de County Archive Readers Network (CARN) (rețeaua de cititori ai arhivei din județ). Publicul poate căuta documente și apoi pot salva documentele preferate sau interogările preferate pe perioade nedeterminate și pot fi plasate comenzi pentru documentele prin SEAX. SEAX transmite personalului unde sunt documentele înmagazinate, anunță utilizatorii când documentele lor sunt gata, permite publicului și personalului să monitorizeze felul în care decurg comenzile și să înregistreze documentele date și pe cele returnate. Publicul mai poate solicita un permis de cititor, pe Internet. Când se face conexiunea cu SEAX, utilizatorul poate preciza natura și scopul cercetărilor, și poate schimba toate acestea dacă este necesar. Oamenii pot să-și vadă comenzile din ultimele 2-3 luni și pot anula comenzi făcute înainte, dacă își schimbă planurile. <http://seax.essexcc.gov.uk/>

#### *SEONAIID*

Scotia a folosit acest avatar pentru a prezenta informații guvernamentale, mai întâi copiilor, într-un mod atractiv.

<http://www.scotland.gov.uk/pages/news/2002/07/SENW058.aspx>

*UK National Museum of Science and Industry's Ingenious project* – Proiectul Ingenios al Muzeului Național de Știință și Industrie din Marea Britanie.

Utilizatorii înscriși au acces la pagini personalizate și sunt invitați să participe la dezbateri în direct și să creeze conținut. <http://www.ingenious.org.uk/>

## **SUA**

#### *Getty Museum – Muzeul Getty*

GettyGuide (<http://www.triplecode.com/projects/getty.html>) este un PDA care permite vizitatorilor să-și marcheze obiectele în timpul vizitei, să le descarce în chioșcul muzeului și apoi fie să și le trimită acasă prin e-mail sau să le păstreze pentru vizite ulterioare în timpul cărora pot fi accesate în chioșcul de pe pagina MyGetty. (Vezi și *The role of museums in online teaching, learning, and research* by Kenneth Hamma, J. Paul Getty Museum, Los Angeles. 2004. <http://www.ims.gov/pubs/webwise2004/wbws04cp4a.htm>)

și *J. Paul Getty Museum Re-Architects Technology to Enhance Visitors' Experience: Sun Consultants and Java Technology Keys to Next-Generation Architecture* by David S. Marshak, Patricia Seybold Group. Pregătit pentru Sun Microsystems, Inc., June 2003. <http://www.sun.com/service/about/success/recent/getty.html>

*Metropolitan Museum of Art, New York*

În secțiunea „My Met Museum” a sitului web utilizatorii pot obține acces la obiective precum My Met Gallery (aici se află opere de artă preferate de utilizatori din colecția online a muzeului), și My Met Calendar (permite utilizatorilor să personalizeze un calendar online, astfel încât să le fie oferite numai acele evenimente care îi interesează). Se mai pot înscrie pentru a primi automat înștiințări săptămânale. <http://www.metmuseum.org/>

*San Francisco Museum of Modern Art*

Chioșcul „Faceți-vă propria galerie” permite vizitatorilor să reamenajeze tablourile dintr-o expoziție și să adauge noi comentarii.

[http://www.sfmoma.org/exhibitions/exhib\\_detail.asp?id=58](http://www.sfmoma.org/exhibitions/exhib_detail.asp?id=58)

[Înapoi la cuprins](#)

# Ghidurile Calimera

## Accesibilitate pentru persoane cu dizabilități

---

### DOMENIU

---

Capitolul din ghid care se ocupă de incluziunea socială tratează necesitatea de a oferi servicii accesibile tuturor, inclusiv persoanelor cu handicap, cât și cea cu activitățile de management, planificare și cu chestiunile legate de resursele financiare și personal; iar capitolul din ghid despre multilingvism se ocupă cu accesul în limbi diferite.

Acest ghid tratează *aspectele tehnologice* ale furnizării de servicii accesibile *persoanelor cu handicap* și include:

[Persoanele cu dizabilități și nevoile lor](#)

[Accesul fizic](#)

[Accesul la informație](#)

[Accesul intelectual](#)

[Accesul virtual](#)

[Accesibilitatea pe web](#)

[Legislație și recomandări](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

---

Se estimează că există în UE 37 de milioane de persoane cu diverse incapacități, iar numărul persoanelor în vârstă este în continuă creștere. **Persoanele cu dizabilități** sunt oameni care au dificultăți atunci când vor să folosească ceea ce se află la dispoziția publicului larg, din cauza unor incapacități fizice sau senzoriale, a incapacității de a citi sau a dificultăților de învățare. Se includ aici persoanele care sunt incapacitate temporar din cauza unui accident sau a unei boli, cele cu boli cronice care produc incapacități, ca de pildă artrita, cele cu incapacități provocate de vârsta înaintată și cele care suferă de dificultăți de învățare. Termenul de deficiență fizică se referă la mobilitate redusă, imposibilitatea de a ajunge la anumite lucruri, echilibrul, vigoarea și/sau statura. Deficiențele senzoriale cuprind vederea și/sau auzul diminuate. Termenul de „incapacitate de lectură” se referă la persoanele care au deficiențe de vedere, mentale sau fizice care le împiedică să citească tipărituri convenționale și include persoanele dislexice.

UE s-a angajat să facă disponibile toate serviciile sale și persoanelor cu handicap (vezi Strategia Uniunii Europene cu privire la incapacități [1], iar problema accesibilității a fost inclusă în programele de cercetare ale UE încă de acum zece ani, astfel:

- prin inițiativa TIDE („Technology Initiative for Disabled and Elderly”, 1991-1997 [Inițiativa tehnologică pentru persoane cu handicap și pentru vârstnici]);

- în cadrul celui de al IV-lea Program Cadru al Tehnologiilor Societății Informaționale ("Disabled & Elderly Sector" of the Technology Application Programme – TAP [„Persoanele cu dizabilități și cei vârstnici” al Programului pentru Aplicații tehnologice – TAP]);
- în cadrul celui de-al V-lea Program Cadru ("Applications for Persons with Special Needs including the Disabled and Elderly" [„Aplicații pentru persoane cu nevoi speciale, inclusiv persoane cu handicap și vârstnici”]);
- în cadrul celui de-al VI-lea Program Cadru, conform obiectivului strategic „e-includere”;
- în cadrul programului Leonardo da Vinci (ACCELERATE – Access to the Modern Library Services for the Blind and Partially Sighted People [Accesul nevăzătorilor și al celor cu deficiențe de vedere la serviciile bibliotecilor moderne] a fost un proiect care a implicat două biblioteci universitare din Grecia și Cipru). S-a publicat un [ghid](#) foarte util [3];
- în cadrul programului Cultura 2000 ("Access to Cultural Heritage: Policies of Presentation and Use" [„Accesul la patrimoniul cultural: politici privind prezentarea și utilizarea”] (ACCU) este un proiect internațional care se derulează pe parcursul a trei ani și care a început la 1 septembrie 2004. Acesta va promova cooperarea dintre operatorii din domeniul gestionării patrimoniului și va oferi instrumente noi care să faciliteze accesul. Instituții culturale din șase țări europene iau parte la acest proiect, sub conducerea Comisiei Naționale Finlandeze pentru Antichități (Helsinki, Finlanda).

Multe state membre au legislații naționale și/sau ghiduri privind accesibilitatea și acestea sunt menționate în [Anexa](#) acestui ghid.

---

## GHIDURI DE BUNE PRACTICI

[Înapoi la domeniu](#)

---

Serviciile oferite se pot categorisi în trei mari domenii:

- [Accesul fizic](#) (la clădiri, ghișee, puncte de lucru, spații de expunere, vitrine de prezentare, săli de lectură, rafturi etc);
- [Accesul la informație](#) (e.g. existența unor formate accesibile, stații de lucru adaptate, tehnologii ajutătoare și accesibilitate la rețea);
- [Accesul intelectual](#) (conținutul colecțiilor).

### Accesul fizic

[Înapoi la domeniu](#)

Majoritatea chestiunilor privind accesul fizic se aplică similar în cazul muzeelor, al bibliotecilor și arhivelor. În multe cazuri este greu, dacă nu imposibil, să fie înlăturate toate obstacolele fizice și structurale, dar este esențial ca mediul să fie eliberat de piedici, pe cât posibil. Acestea includ, de exemplu:

- marcaje clare în exteriorul clădirilor;
- zone de recepție bine marcate și luminate, cu spațiul pentru birou la o înălțime potrivită pentru utilizatorii de scaune cu rotile;
- intrări care să aibă deschideri largi, adecvate sau uși automate (lățimea preferabilă a ușii – 900 mm);

- rampe înafara și înăuntrul clădirilor;
- scări: obligatoriu cu balustrade pe ambele părți, marcaje tactile; ideal ar fi să existe ascensoare „vorbitoare”;
- holuri fără obstacole (fără mochete sau mobilă);
- culori contrastante ale covoarelor și pereților (care să servească și ca mijloace de avertizare pentru scări uși; se pot folosi în acest scop și țesături, mirosuri, vibrații, mișcare sau curenți de aer);
- iluminat eficient;
- mese accesibile, stații de lucru și ghișee (înălțime și lățime accesibile ale meselor, spații prin care te poți întoarce, scaune ergonomice, iluminat);
- spații publice accesibile cum ar fi toaletele sau telefoanele publice;
- rafturi și vitrine: n-ar trebui să fie mai sus de 750-2.000 mm de la sol;
- inscripționări clare și precise prin utilizarea unui font simplu (de exemplu, Helvetica, Univers sau Arial) în spații publice și pe paginile web;
- locuri de parcare accesibile;
- sisteme de alarmă semnalizate vizual

### Accesul la informație

[Înapoi la domeniu](#)

Accesul la informație se poate facilita la diverse niveluri, necesitând atât soluții tehnice, cât și umane. Urmează exemple cu ce ar trebui să se ia în considerare, iar lista nu e completă. Pentru sfaturi suplimentare instituțiile ar trebui să-și consulte organizațiile naționale care se ocupă de persoanele cu handicap.

#### Soluții umane:

- instrumente de scris adecvate și hârtie de scris la punctele de informare;
- personal disponibil să citească cu glas tare materiale scrise;
- personal instruit pentru asistarea persoanelor cu handicap. Ideal ar fi să existe personal care să poată citi de pe buze, să cunoască limbajul semnelor, alfabetul celor nevăzători și surzi, finger spelling [alfabet de semne manuale] etc;
- informații accesibile într-un limbaj simplu și/sau sisteme de simboluri simple. E.g. [Blissymbolics](#) [4], [Picture Communication Symbols](#) [5]
- formate accesibile; e.g. tipar mare, [Braille](#) [6], formate audio, videocasete subtitrate și dublate în limbajul semnelor;
- informații tipărite cu fonte adecvate;
- știri, materiale video și pagini web dublate în limbajului semnelor, utilizând interpreți profesioniști; instruirea de persoane hipoacustice pentru a deveni ghizi.

#### Soluții tehnice:

- telefoane cu text
- amplificatori de telefoane
- bucle de inducție
- dispozitive de mărire a materialelor tipărite
- cataloage accesibile
- dispozitive alternative de introducere de date (tastaturi adaptate, e.g. ecrane tactile, taste mari, taste funcționale speciale, suporturi tactile, mausuri adaptate, cum ar fi trackerball-uri, joystick-uri, mânuși pentru date care se folosesc pentru

a da comenzi calculatorului prin gesturi, dispozitive senzoriale de introducere de date, acționate inclusiv prin vorbire)

- echipamente pentru citire (text-voce)
- ecrane protectoare și monitoare cu ecrane mari, de mare rezoluție
- opțiuni de sistem care permit utilizatorului să schimbe contrastul ecranului, mărimea fontei și culorile
- cititoare de ecran
- softuri OCR (recunoaștere optică a caracterelor) cu capabilități de re-citire
- hard și soft adaptate la sistemul Braille și soft de traducere din Braille
- pagini web care respectă standardele internaționale de accesibilitate
- dispozitive tactile care permit mânuirea virtuală a obiectelor, în același timp furnizând senzații tactile și de greutate și care pot fi folosite și pentru a proteja obiecte fragile
- ochelari de protecție care transformă felul în care utilizatorul vede imaginea pe un monitor obișnuit
- calculatoare portabile și ușoare.

### **Accesul intelectual**

[Înapoi la domeniu](#)

Organizațiile care au urmăresc să fie inclusive, își adaptează serviciile în funcție de diversele grupuri de utilizatori și public și elaborează strategii de asigurare a accesului intelectual la conținutul colecțiilor, ca de exemplu:

- tururi ghidate, activități, ghiduri audio, prezentări de diapozitive, pagini web etc., care descriu obiecte, precum și expoziții pentru persoanele cu deficiențe de vedere, toate acestea în completarea informației standard de fond; pe de altă parte, prezentate într-un limbaj simplu și folosind materiale vizuale ajutătoare, pentru persoanele cu dificultăți de învățare;
- evenimente și expoziții multisenzoriale;
- expoziții tactile, e.g. folosind modele tridimensionale, hărți și desene tactile;
- galerii interactive, concepute cu preocuparea pentru persoane cu handicap;
- display-uri-cască;
- medii virtuale.

Persoanelor care nu se pot deplasa până la bibliotecă, muzeu sau arhivă din cauza unui handicap nu trebuie să li se refuze accesul la aceste servicii. Muzeele, bibliotecile și arhivele trebuie să ia în considerare servicii oferite la distanță, de la vehiculele mobile și servicii pentru persoanele care nu pot ieși din casă, până la activități și colecții „portabile”, care să fie utilizate în diverse locații accesibile persoanelor cu handicap.

### **Accesul virtual**

[Înapoi la domeniu](#)

Digitalizarea face posibilă furnizarea de servicii utilizând laptopuri cu acces la Internet, televiziune și CD-ROM-uri sau DVD-uri. De asemenea, datorită ei s-au înmulțit posibilitățile de acces virtual. Muzeele pot prezenta expoziții pe situri web, având facilitatea de a mișca obiecte și de a le vedea din toate unghiurile, ceea ce este o îmbunătățire față de cazul unui suport static. Bibliotecile pot oferi posibilitatea de a căuta în cataloage, de a împrumuta sau a prelungi cărți, sau de a cere informații prin Internet și e-mail. Arhivele pot oferi pe Internet documente, fotografii, filme și

Înregistrări sonore. Ceea ce se poate oferi nu poate fi limitat decât de imaginație. Link-urile de la sfârșitul acestui ghid ilustrează câteva servicii virtuale imaginative, care intensifică experiența fiecăruia, nu numai a persoanelor cu handicap. O descriere a realității virtuale și a tehnologiilor interfețelor-utilizator se poate găsi în *New technologies for the cultural and scientific heritage sector* [Noi tehnologii pentru sectorul patrimoniului cultural și științific]. DigiCULT Technology Watch Report 1, February 2003, capitolele 4 și 5. [7]

## Accesibilitatea pe Web

[Înapoi la domeniu](#)

Totuși, accesul virtual via Internet constituie subiectul considerațiilor privind accesibilitate. Documentul „Carta de la Parma”, prezentat în 2003 Comitetului pentru Cultură al Consiliului de Miniștri al Uniunii Europene, încurajează aplicarea a zece „principii de calitate” în cazul siturilor web culturale, unul dintre acestea fiind: siturile web ar trebui să fie „accesibile tuturor utilizatorilor, indiferent de tehnologia pe care o folosesc sau de incapacitățile lor, inclusiv navigarea, conținutul și elementele interactive” [8]. UE se angajează să aplice recomandările [WAI](#) (Web Accessibility Initiative [Inițiativa de Accesibilitate a Webului]) produse de Consorțiul World Wide Web [9]. Aceste recomandări sunt prezentate sub o formă clară și directă, tratând subiecte de la cerințele de bază privind contrastul culorilor, până la cerințe mai complexe despre felul în care e structurată și prezentată informația în pagină, și în ce fel se navighează pe sit. Se recomandă ca întotdeauna conținutul paginilor web să fie separat de prezentare, astfel încât chiar dacă utilizatorii îndepărtează elementele grafice și design, să poată totuși accesa informația.

Interfețele-utilizator, inclusiv siturile web ar trebui verificate din punct de vedere al accesibilității. Din nou, standardul pe baza căruia se verifică siturile europene este de obicei cel stabilit de către [WAI](#). "*Commentary and exploration of the ten 'quality principles' published by the Minerva Project and agreed at the 5th NRG meeting in Parma, draft version 1.1*" [„Comentariul și explorarea celor zece 'principii de calitate' publicate de către Minerva Project și acceptate la cea de-a V-a Întunire NRG de la Parma, versiunea provizorie 1.1"] conține a listă de verificare și teste practice pentru evaluarea unui sit web [8]]. Există câteva instrumente automate pentru verificarea siturilor web, inclusiv:

- [Bobby](#) [10], care validează pe baza standardului WAI. Acesta s-a comercializat recent, iar versiunea gratuită se limitează la o pagină pe minut.
- [HTML-kit](#) [11], care se poate utiliza pentru a spori accesibilitatea sitului web și corectează erorile și elementele inaccesibile. Acesta este un sit gratuit.

O listă de instrumente similare se află pe situl [WAI](#) [12]. Oricum, aceste instrumente doar verifică tehnologia sitului web; nu evaluează accesibilitatea conținutului prin prisma accesibilității. Consorțiul World Wide Web a elaborat și recomandări privind accesibilitatea conținutului [13].

Dar nu există alternative pentru verificarea cu utilizatori cu handicap. Dar cum nu toate Persoanele cu dizabilități sunt la fel, este preferabil să existe posibilitatea să se ignore stilul și să existe un conținut accesibil utilizând oricare stil preferat sau orice dispozitiv. Persoanele cu diverse nevoi de acces ar trebui rugate să raporteze în



privința activităților pe care au nevoie să le desfășoare. Verificarea cu utilizatorul se poate face în cadrul organizației sau de către o organizație sau companie specializată. Ideal ar fi ca utilizatorii să fie implicați încă din faza de proiectare.

De asemenea, siteurile web ar trebui să fie:

- accesibile cu diverse browsere (e.g. Microsoft Explorer și Netscape Navigator);
- accesibile cu diverse dispozitive hard (e.g. PocketPc-uri, PC-uri);
- utilizabile cu browsere care suportă HTML/XHTML, [Cascading Style Sheets](#) și Document Object Model [14].
- utilizabile cu browsere care nu au plug-in-uri, astfel încât tehnologii precum Javascript și Macromedia Flash n-ar trebui să fie utilizate decât după o atentă judecată;
- ideal ar fi să fie utilizabile de cititoarele de ecran (browsere vorbitoare). De aceea ar trebui să se evite formatul PDF (Portable Document Format). Deși formatul PDF devine tot mai accesibil acum datorită dezvoltărilor de la Adobe, totuși se recomandă furnizarea și a unei versiuni HTML, alternativă a fișierului PDF. O dată cu apariția programului Acrobat Reader 6.0 (versiune completă), Adobe a încorporat o versiune la scară mai mică a unui „cititor de ecran” (mai precis numit „sintetizator text-vorbire”) în programul Reader. Acesta poate citi textul din aproape toate fișierele PDF, chiar fișiere mai vechi care nu au fost create ținându-se cont de accesibilitate. Totuși, nu oricine are versiunea completă cea mai recentă a lui Acrobat Reader cu sintetizatorul de vorbire încorporat. Sintetizatorul de vorbire încorporat nu este la fel de bun ca cititoarele de ecran în configurație completă, pe care le folosesc majoritatea nevăzătorilor (e.g. [JAWS](#) [15], [Window Eyes](#) [16]). Existența sintetizatorului de vorbire încorporat nu este prea cunoscută nici de nevăzători și este nevoie de instruire suplimentară pentru a putea fi folosit. Există un articol util despre acesta pe situl web [WebAIM](#) [17]. Vezi de asemenea și situl web al lui [Daisy Consortium](#) website [18] pentru informații despre cititoarele de ecrane și despre cărțile-audio digitale [Digital Talking Books] (DTB).

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

O adevărată e-accesibilitate se va realiza numai atunci când produsele de largă răspândire vor fi proiectate în așa fel încât să poată fi accesibile unei game cât mai diverse de utilizatori. UE sprijină abordarea de tip „Accesibile pentru toți” [2], care va duce la produse, servicii și aplicații IST adecvate pentru majoritatea utilizatorilor potențiali, fără să fie nevoie de modificări suplimentare.

Institutul European de Proiectare pentru Persoane cu Handicap [19] se numără printre cei care se străduiesc să creeze produse cu accesibilitate sporită.

Se așteaptă ca un nou comunicat european privind e-accesibilitatea [20] să abordeze două provocări majore cu privire la includerea tuturor în societatea informațională: problemele asociate îmbătrânirii populației și problemele specifice ale persoanelor cu handicap.

Vor apărea noi tehnologii care vor îmbunătăți accesul persoanelor cu handicap. Unele exemple de tehnologii deja existente care ilustrează direcția spre care se îndreaptă lucrurile cuprind:

- sisteme care le asigură persoanelor cu defecte de auz subtitrări sau texte scrise cuvânt cu cuvânt pe un ecran de PC sau laptop, în timpul conversațiilor față în față sau la conferințe. Textul apare practic simultan cu cuvintele vorbitorului, iar caracterele pot fi mărite, pentru a fi adaptate nevoilor utilizatorului. Acesta poate lua echipamentul oriunde există o priză de telefon sau o conexiune de telefon mobil. În domeniul patrimoniului cultural, acest tip de echipament ar fi util în relațiile directe cu angajații, în grupurile care iau parte la discuții sau la prelegeri sau când se ascultă înregistrări sonore;
- calculatoare de buzunar sau PDA-uri, care sunt construite în funcție de nevoile diverselor grupuri, e.g. pentru persoane cu deficiențe de auz, clipuri video cu un interpret care folosește limbajul semnelor pentru a descrie lucrări sau obiecte dintr-o expoziție; pentru persoane cu deficiențe de vedere se pot asigura descrieri audio însoțite de comentariu; iar pentru cei cu dificultăți de învățare se poate utiliza o canal sonor special proiectat. Pentru persoanele care solicită informații de profunzime, se pot conecta PDA-uri printr-o rețea fără fir la un server central, astfel încât să se poată cere mai multe informații în orice moment al unei vizite (vezi Poole, Nick: *The future in the palm of your hand* [Viitorul din palmă] în Museums Computer Group Newsletter, septembrie 2002 [21]);
- calculatoare care folosesc toate simțurile umane pentru introducerea de date.

În viitor vizitatorii își vor aduce tot mai mult propriile calculatoare portabile și cardurile wireless în muzee, galerii, biblioteci și arhive și vor accesa o serie întreagă de resurse prin intermediul legăturilor Internet permanente.

E-cărți, muzică, ilustrații, video etc. sunt deja descărcabile pe calculatoarele personale de acasă, pe televiziuni și telefoane mobile. Persoanele cu dizabilități vor beneficia de materiale furnizate direct calculatoarelor lor de acasă, sau de oriunde altundeva.

Cercetările actuale se îndreaptă către calculatoare portabile din ce în ce mai mici, mănuși cu senzori, agenți, avatari, roboți, dispozitive senzoriale etc. (pentru informații suplimentare, vezi ghidul despre [Personalizare](#)). Este de importanță vitală ca utilizatorii reali să fie implicați încă de la început și să se ia în considerare aplicațiile reale, numărul de beneficiari și viabilitatea economică.

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

[1] European Union Disability Strategy [Strategia Uniunii Europene privind Persoanele cu Handicap]

[http://europa.eu.int/comm/employment\\_social/disability/strategy\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/employment_social/disability/strategy_en.html)

[2] European Design for All e-Accessibility Network [Rețeaua europeană de e-accesibilitate] <http://www.e-accessibility.org/>

[3] Development of Library Services to Visually Impaired People: guide for Hellenic libraries [Dezvoltarea de servicii bibliotecare pentru persoanele cu deficiențe de vedere: ghid pentru bibliotecile grecești] [by] Bruno Sperl. Iulie 2001. Inițial redactată sub forma unei broșuri „Ghid pentru formatori”, furnitură a Acțiunii 3 din proiectul ACCELERATE. [http://www.lib.uom.gr/accelerate/deliverables/Ttt\\_en.doc](http://www.lib.uom.gr/accelerate/deliverables/Ttt_en.doc);

[4] Blissymbolics <http://www.symbols.net/blissre.htm>

- [5] Picture Communication Symbols <http://www.mayer-johnson.com/>

[6] Braille <http://www.braille.org/>

- [7] New technologies for the cultural and scientific heritage sector [Tehnologii noi pentru sectorul patrimoniului cultural și științific]. DigiCULT Technology Watch Report 1, Februarie 2003, capitolele 4 și 5. <http://www.digicult.info>

[8] Work programme to define the quality guidelines for cultural Websites [Program de lucru pentru definirea manualului calității pentru siturile web culturale]. Minerva WP5 Italian Working Group. <http://www.minervaeurope.org/structure/workinggroups/userneeds/docindex.htm>

[9] WAI (Web Accessibility Initiative [Inițiativa privind accesibilitatea pe web]) ghid realizat de World Wide Web Consortium <http://www.w3c.org/WAI>

[10] Bobby <http://bobby.watchfire.com>

[11] HTML-kit <http://www.chami.com/html-kit/>

[12] Web Accessibility Initiative: Evaluation, Repair, and Transformation Tools for Web Content Accessibility [Inițiativa privind accesibilitate pe web: instrumente de evaluare, reparare și transformare pentru accesibilitatea conținutului web] <http://www.w3.org/WAI/ER/existingtools.html>

[13] World Wide Web Consortium: Web Content Accessibility Guidelines [Ghid pentru accesibilitatea conținutului web] <http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/>

[14] World Wide Web Consortium: Cascading Style Sheets, level 2. CSS2 Specification. W3C Recommendation, 12 May 1998 <http://www.w3.org/TR/REC-CSS2>

[15] JAWS [http://www.freedomscientific.com/fs\\_products/software\\_jaws.asp](http://www.freedomscientific.com/fs_products/software_jaws.asp)

[16] Window Eyes <http://www.gwmicro.com/products/>

[17] WebAIM: Adobe Acrobat Accessibility Techniques <http://www.webaim.org/techniques/acrobat/>

[18] Daisy Consortium <http://www.daisy.org/default.asp>

[19] The European Institute for Design and Disability [Institutul European de Proiectare pentru Persoane cu Handicap] <http://www.design-for-all.org/>

[20] Commission Communication on eAccessibility in 2005 [Comunicarea Comisiei pentru e-accesibilitate în 2005] [http://europa.eu.int/information\\_society/topics/citizens/accessibility/com\\_ea\\_2005/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/topics/citizens/accessibility/com_ea_2005/index_en.htm)

[21] Poole, Nick: The future in the palm of your hand [Viitorul din palma ta]. în Museums Computer Group Newsletter, septembrie 2002. <http://www.museumscomputergroup.org.uk/newsletters/sept2002.htm>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Internaționale

#### *Daisy Consortium*

Consortiul DAISY a realizat un standard Digital Talking Book [cartea vorbitoare digitală] (ANSI/NISO Z39.86, Specificații privind Digital Talking Book <http://www.loc.gov/nls/niso/>) pentru asigurarea accesului la informație a persoanelor cu dificultăți de citire a tipăriturilor. <http://www.daisy.org/>

### Australia

#### *Web Accessibility Toolbar*

Soft gratuit pentru verificarea accesibilității la siturile web, oferit de echipa Accessible Information Solutions (AIS) [Soluții pentru informații accesibile] de la National Information and Library Service (NILS), Australia. Disponibil în engleză, franceză, italiană, spaniolă și japoneză. <http://www.nils.org.au/ais/web/resources/toolbar/>

### Republica Cehă

#### *Education and Research Library of Pilsener Region*

Există o bibliotecă pentru nevăzători pe acest sit web. <http://www.svkpl.cz/>

#### *Handy*

Bază de date pentru persoane cu handicap care conține informații despre îngrijirea sănătății, terapie etc., pregătită de un membru cu handicap al personalului. Situl web are un certificat „Blind Friendly” [Prietenos pentru nevăzători]. <http://www.knihkm.cz>

#### *National Archives (fostă State Central Archives) [Arhivele naționale]*

De la 1 ianuarie 2005, Arhivele Naționale au un nou sediu, recent construit, care întrunește cerințele de acces fără obstacole. <http://www.nacr.cz>. Informațiile sunt disponibile și prin Divizia Direcția Arhive a Ministerului de Interne al Republicii Cehe <http://www.mvcr.cz>

## **Irlanda**

### *Making Access Happen [Asigurarea accesului]*

Broșură în care se analizează inițiativele practice pentru a facilita utilizatorilor cu handicap utilizarea bibliotecilor. Se bazează pe patru proiecte pilot privind serviciile bibliotecilor publice din Cavan, Dublin City, Kildare și Mayo care au verificat metode noi de asigurare a accesibilității. Broșura este gratuită și poate fi descărcată de pe situl web. [http://www.librarycouncil.ie/policies/making\\_access.shtml](http://www.librarycouncil.ie/policies/making_access.shtml)

## **Norvegia**

### *Fetsund Lenser (Fetsund Timber Boom Museum)*

Sit web cu conținut bogat, cu elemente textuale și multimedia care pun accent pe accesibilitate. Situl web este conform cu nivelul A al W3C Web Content Accessibility Guidelines. Utilizatorilor li se oferă o gamă largă de interfețe-utilizator, e.g. să aleagă între informațiile sonore sau textuale. <http://www.fetsundlenser.no/>

## **Slovenia**

### *Državni portal Republike Slovenije (Portalul de Stat al Republicii Slovene)*

Acest portal oferă un singur punct de acces la multe servicii guvernamentale online, și asigură un acces ușor pentru persoanele cu deficiențe de vedere, ajutându-le să completeze formulare și să facă tranzacții, ca de pildă completarea unei cereri de returnare a unei taxe, cerere pentru eliberarea unui pașaport etc. <http://euprava.gov.si/e-uprava/en/portalPage.euprava?pageid=34>

## **Turcia**

### *Braille Teknik*

Această companie oferă cele mai noi produse și dispozitive tehnologice în Turcia pentru uzul celor cu deficiențe de vedere, astfel încât o persoană cu deficiențe de vedere să poată lucra ca una normală, cât și soluții în turcă pentru un număr mare de produse. <http://www.brailleteknik.com/ingdefault.htm>

## **Marea Britanie**

### *Ask Chris*

O sursă online și interactivă pentru sfaturi privind metodele de a citi, lansat de Essex County Council Libraries. Există o opțiune de selectare recenzii despre cărți tipărite cu caractere mari sau în format audio, care sporește accesul la textele scrise pentru cititorii cu deficiențe de vedere și înlătură frustrarea simțită la consultarea altor situri web în care cărți promovate activ nu se oferă în formatul necesar. Situl a fost realizat în așa fel încât să fie compatibil cu cititoarele de ecrane. <http://www.essexcc.gov.uk/askchris>

*RNIB (Royal National Institute of the Blind) Web Access Centre [Centrul de acces la web al Institutului Național Regal pentru Nevăzători]*

Pagina *Centrul de acces la web* a fost realizată ca un centru de resurse online gratuite, pentru proiectanți și manageri.

[http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public\\_rnib008789.hcsp](http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib008789.hcsp)

*Talking Newspaper Association of the UK (TNAUK) [Asociația Britanică a Ziarelor Vorbitoare]*

TNAUK a realizat un program care poate transforma un ziar în format electronic format și să-l trimită pe e-mail utilizatorilor, în aproximativ 6 minute.

[http://www.tnauk.org.uk/Pages/digital\\_service.html](http://www.tnauk.org.uk/Pages/digital_service.html)

---

## ANEXA

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Legislație și ghiduri

Documentele enumerate mai jos prezintă interes pentru instituțiile care gestionează patrimoniul cultural:

- Concluziile COM650 din 30 Oct 2003 – Posibilități egale pentru persoanele cu handicap: un plan european de acțiune
- [http://europa.eu.int/comm/employment\\_social/news/2003/oct/com650\\_final\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/employment_social/news/2003/oct/com650_final_en.html)
- Rezoluția Consiliului din 6 mai 2003 privind accesibilitatea infrastructurii culturale și a activităților culturale pentru Persoanele cu dizabilități(2003/C134/05) [http://europa.eu.int/comm/employment\\_social/news/2003/oct/crs\\_134\\_05\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/employment_social/news/2003/oct/crs_134_05_en.html)
- Rezoluția Consiliului din 6 Feb 2003 – „e-Accesibilitate” – ușurarea accesului pentru Persoanele cu dizabilități la societatea bazată pe cunoaștere (2003/C39/03) [http://europa.eu.int/comm/employment\\_social/news/2003/oct/crs\\_175\\_01\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/employment_social/news/2003/oct/crs_175_01_en.html)
- Trecere în revistă a legislației relevante pentru accesibilitatea în Europa. Document final. [de] André Gubbels și Erkki Kempainen. Grupul de experți în eAccesibilitate, 15 noiembrie, 2002.
- [http://europa.eu.int/comm/employment\\_social/knowledge\\_society/eacc\\_rev\\_leg.pdf](http://europa.eu.int/comm/employment_social/knowledge_society/eacc_rev_leg.pdf)

*Policies Relating to Web Accessibility [Politici legate de accesibilitatea web]*

Publicat de Web Accessibility Initiative a Worldwide Web Consortium. Se oferă informații despre Uniunea Europeană și următoarele țări europene: Danemarca, Finlanda, Franța, Germania, Irlanda, Italia, Portugalia, Spania și Marea Britanie, precum și Australia, Canada, Hong Kong, India, Japonia, Noua Zeelandă și SUA.

<http://www.w3.org/WAI/Policy/>

*Manualul calității pentru siturile web culturale: creșterea calității pentru cetățeni. Repertoriu de reguli europene și naționale privind aplicațiile web, editat de Chiara De Vecchis.*

Publicat de către proiectul Minerva, acoperă Uniunea Europeană și următoarele state

membre: Austria, Belgia, Danemarca, Finlanda, Franța, Grecia, Irlanda, Italia, Luxemburg, Olanda, Portugalia, Spania, Suedia și Marea Britanie. Include și ghiduri internaționale.

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

## **Austria**

vezi

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

## **Belarus**

Informații în engleză despre legea privind Prevenirea incapacităților și reabilitarea invalizilor nr. 3317-XII din 17 octombrie 1994 [Cele mai recente amendamente și modificări: Legea Republicii Belarus din 28 noiembrie 2003 nr. 249-Z]. Capitolul 1, articolul 1 conține o reglementare privind reabilitarea socială – un sistem de măsuri care asigură creșterea nivelului de trai al invalizilor, crearea unor posibilități egale pentru ei în vederea unei participări active la viața societății.

<http://law.by/work/EnglPortal.nsf/6e1a652fbefce34ac2256d910056d559/ccda93eeae3e0c5bc2256dee00530679?OpenDocument>

## **Belgia**

Vezi

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

## **Bulgaria**

Legislație:

- Reglementare privind Protecția, Reabilitarea și Integrarea Socială a Persoanelor cu handicap, 1995, actualizată 2001.
- <http://www.mlsp.government.bg/bg/law/law/index.htm>
- Reglementarea nr. 1 pentru crearea condițiilor adecvate pentru Persoanele cu dizabilități din zonele urbane și rurale, 1995.

Instrucțiuni:

- Petkov, Krasimir: *Търсене на информация в Интернет* [Căutare de informații pe Internet], 2001. Aceste instrucțiuni, numai în bulgară, se adresează bibliotecarilor și documentariștilor.
- Petkov, Krasimir: *Интернет - ключ към безграничната информация* [Internet – cheie spre informația fără limite], 1998. Și în bulgară.
- <http://www.lib.bg/LTsvetkova.htm>

Articol:

- *Web accessibility in Bulgaria: conclusion from the research [Accesibilitatea web în Bulgaria: concluziile cercetărilor]* de Mathieu Lutfy. În Drepturile sociale în Bulgaria, 24 septembrie 2004. <http://www.socialrights.org/spip/article729.html>

## **Croația**



## Legislație:

- Constituția croată stipulează drepturi/acces pentru toți.
  - [http://www.usud.hr/htdocs/en/the\\_constitution.htm](http://www.usud.hr/htdocs/en/the_constitution.htm)
  - *Programul național pentru îmbunătățirea situației persoanelor cu handicap.*
  - Guvernul Republicii Croația, 1999.
  - [http://www.croatia.ch/veleposlanstvo/dom/programi\\_vlade\\_rh.php](http://www.croatia.ch/veleposlanstvo/dom/programi_vlade_rh.php)
  - *Strategia națională privind o politică integrată vizând persoanele cu handicap, 2003 - 2006.* Guvernul Republicii Croația. (Se afirmă explicit că, de exemplu, ICT trebuie să fie accesibile persoanelor cu handicap și că toate legile/recomandările internaționale de importanță pentru Persoanele cu dizabilități vor fi traduse și publicate în Braille sau pe casete audio înregistrate până la sfârșitul lui 2004.) Disponibilă doar în croată, la
  - [http://www.vlada.hr/Download/2003/01/30/Nacionalna\\_strategija\\_jedinstvene\\_politike\\_za\\_osobe\\_s\\_invaliditetom](http://www.vlada.hr/Download/2003/01/30/Nacionalna_strategija_jedinstvene_politike_za_osobe_s_invaliditetom)
  - Legea privind drepturile de autor și drepturi conexe, 2003. (Articolul 86 definește utilizarea lucrărilor ce nu sunt în domeniul public de către persoanele cu handicap).
- [http://portal.unesco.org/culture/en/file\\_download.php/79dc0882ffde967a0a209822dfe3c567Copyright+and+Related+Rights+Act2003.pdf](http://portal.unesco.org/culture/en/file_download.php/79dc0882ffde967a0a209822dfe3c567Copyright+and+Related+Rights+Act2003.pdf)

## Legislație și ghiduri

- Instrucțiunile IFLA pentru serviciile furnizate de către biblioteci utilizatorilor limbajului Braille <http://www.ifla.org/VII/s31/pub/guide.htm> și Instrucțiunile IFLA pentru serviciile furnizate de biblioteci persoanelor dislexice
- <http://www.ifla.org/VII/s9/nd1/iflapr-70e.pdf> au fost traduse în croată și sunt implementate în bibliotecile din Croația.
- În cadrul Asociației Bibliotecilor din Croația există o secție specială pentru servicii furnizate de biblioteci persoanelor cu handicap, fondată în 2000, care se ocupă cu problemele importante și întreprinde studii și cercetări privind chestiunea accesibilității pentru persoanele cu handicap. <http://www.hkdrustvo.hr/>
- Instrucțiunile W3C privind accesibilitatea conținutului Web 1.0
- (<http://www.w3.org/TR/WCAG10>) au fost traduse în croată și se pot găsi la <http://www.ffzg.hr/infoz/dzs/smjer/>.
- Internet Suport for Blind Internet User [Sprijinul Internetului pentru utilizatorii nevăzători ai Internetului] - IPSIS este o organizație informală care se ocupă cu dezvoltarea și aplicarea tehnologiilor informatice și de comunicare, menite să ajute nevăzătorii și persoanele cu deficiențe de vedere. Împreună cu colaboratorii și donatorii, IPSIS realizează actualmente: distribuire linux pentru nevăzători, portal web pentru nevăzători, colecție digitală de texte, opere literare și alte materiale scrise, acces gratuit la Internet pentru nevăzători și persoanele cu deficiențe de vedere. <http://www.ipsis.hr>

## Danemarca

Vezi <http://www.w3.org/WAI/Policy/>

și

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

## Cipru

Dezvoltarea serviciilor de bibliotecă persoanelor cu deficiențe de vedere: ghid pentru bibliotecile grecești [de] Bruno Sperl. Iulie 2001. Inițial sub forma unei broșuri „Ghid pentru formatori”, elaborat de Acțiunea 3 a programului Leonardo da Vinci al Comisiei Europene, proiectul ACCELERATE.

[http://www.lib.uom.gr/accelerate/deliverables/Ttt\\_en.doc](http://www.lib.uom.gr/accelerate/deliverables/Ttt_en.doc)

## Republica Cehă

Legislație:

- Legea nr. 257/2001 Coll. din 29 iunie 2001 privind bibliotecile și condițiile de funcționare a bibliotecilor publice și serviciile de informare (Legea Bibliotecilor). [http://knihovnam.nkp.cz/sekce.php3?page=03\\_Leg/01\\_LegPod/Zakon257.htm](http://knihovnam.nkp.cz/sekce.php3?page=03_Leg/01_LegPod/Zakon257.htm)
- Politica de stat privind informațiile și comunicarea e-Cehia 2006. (Stipulează că serviciile administrației publice trebuie să fie accesibile tuturor, inclusiv persoanelor cu handicap și altor grupuri sociale dezavantajate)

- <http://www.micr.cz/scripts/detail.php?id=1288>
- Proiectul de Lege privind Comunicarea Electronică, Martie 2004 (Secțiunea 43 se ocupă de măsuri speciale pentru persoane cu handicap)
- <http://www.micr.cz/scripts/detail.php?id=1282>
- Cartea Albă privind comerțul electronic, Mai 2003 (afirmă că guvernul trebuie să sprijine accesul la *Internet al persoanelor cu handicap*.)
- <http://www.micr.cz/scripts/detail.php?id=1105>
- Legea nr. 29/1984 Coll. (Secțiunea 3 garantează dreptul la educație în limbajul semnelor și Braille pentru persoanele hipoacustice și nevăzătoare.)  
<http://mvcr.iol.cz/sbirka/1988/sb04-88.pdf>
- Legea nr. 155/1998, secțiunea 54, lege privind limbajul semnelor și amendamente la alte reglementări. <http://www.psp.cz/cgi-bin/dee/docs/surveys/1998/chronological.html>
- Legea nr. 121/2000 Coll. din 7 aprilie 2000 privind drepturile de autor și drepturi conexe și amendamente la alte reglementări (Legea drepturilor de autor). (Articolul 38 (2) permite împrumutul programelor informatice și copierea materialelor audio și audiovizuale pentru uzul exclusiv al persoanelor cu probleme de sănătate, în legătură cu incapacitatea lor.)
- [http://portal.unesco.org/culture/en/file\\_download.php/2ebab9db3c6aab04f0f99f9d6be4dd9dCopyright\\_Act.pdf](http://portal.unesco.org/culture/en/file_download.php/2ebab9db3c6aab04f0f99f9d6be4dd9dCopyright_Act.pdf)
- Rezoluțiile Guvernului Republicii Cehe privind Comisia pentru Persoane cu
- Handicap <http://wtd.vlada.cz/scripts/detail.php?id=3934>
- Planul National privind egalizarea oportunităților pentru persoanele cu handicap, 1998.  
<http://www.vlada.cz/1250/eng/vrk/vybory/vvzpo/dokument/narplan.eng.htm>
- Programul de dezvoltare națională „Mobilitate pentru toți”, 2004.
- [http://www.mobilityforall.cz/index\\_eng.htm](http://www.mobilityforall.cz/index_eng.htm)

#### Ghiduri:

- Muzea pro všchny CV ICOM 2003 (Muzee pentru toți) [http://www.cz-icom.cz/plan\\_english04.html](http://www.cz-icom.cz/plan_english04.html)

#### Altele:

- Situri web utile: <http://www.helpnet.cz>, <http://www.blindfriendly.cz>, <http://pristupnostnawebu.cz>, <http://www.dobryweb.cz>.

#### **Estonia**

- Reglementările legale estoniene privind biblioteconomia
- [http://www.nlib.ee/inglise/lib/lib2\\_acts.html](http://www.nlib.ee/inglise/lib/lib2_acts.html)
- Legea privind asistența socială a persoanelor cu handicap (text finalizat în iulie 2002) <http://www.legaltext.ee/en/andmebaas/ava.asp?m=022>
- Legea privind asistența socială (text finalizat în decembrie 2003) <http://www.legaltext.ee/en/andmebaas/ava.asp?m=022>
- Sotsiaalministeerium (Ministerul Afacerilor Sociale) elaborează o strategie privind dezvoltarea sectorului asistenței sociale, organizarea serviciilor de asistență

socială și funcționarea instituțiilor de asistență socială, cât și pregătirea legislației legate de asistența socială - *Spre o societate a solidarității sociale. Program de dezvoltarea a sistemului de asistență: Persoanele cu handicap.*

- <http://www.sm.ee/engtxt/pages/qoproweb0425>

### **Finlanda**

Vezi <http://www.w3.org/WAI/Policy/>

și

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

### **Franța**

Vezi <http://www.w3.org/WAI/Policy/>

și

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

### **Germania**

Vezi <http://www.w3.org/WAI/Policy/>

### **Grecia**

- Dezvoltarea serviciilor bibliotecare pentru persoanele cu deficiențe de vedere: ghid pentru bibliotecile grecești [de] Bruno Sperl. iulie 2001. Inițial apărută sub forma unei broșuri „Ghid pentru formatori”, elaborat de Acțiunea 3 a programului Leonardo da Vinci al Comisiei Europene, proiectul ACCELERATE.
- [http://www.lib.uom.gr/accelerate/deliverables/Ttt\\_en.doc](http://www.lib.uom.gr/accelerate/deliverables/Ttt_en.doc)
- Vezi și
- [http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

### **Ungaria**

Persoane cu handicap - Legislație:

- Az 1998. évi 26. sz. törvény a fogyatékos személyek jogairól és
- esélyegyenlőségük biztosításáról.
- Persoane cu handicap - Informații
- Egyészségügyi Szociális és Családügyi Minisztérium <http://www.eszcsm.hu>
- Siketek és Nagyothallók Országos Szövetsége <http://www.sinosz.hu/>
- Magyar Vakok és Gyengénlátók Országos Szövetsége <http://www.mvgyosz.hu/>
- Mozgáskorlátozottak Egyesületeinek Országos Szövetsége <http://www.meosz.hu>
- Értelmi Fogyatékosok és Segítőik Országos Érdekvédelmi Szövetsége
- <http://www.c3.hu/~efoesz/>
- Autisták Érdekvédelmi Egyesülete <http://www.esoember.hu/>
- A krónikus betegek és fogyatékkal élők országos szervezetei
- [http://www.disability.hu/adatok\\_gyujtemenyek/index.html#kbefoesz](http://www.disability.hu/adatok_gyujtemenyek/index.html#kbefoesz)
- Országos Fogyatékosügyi Tanács <http://www.szikoraweb.hu/fogyatekos/>
- Fogyatékosok Esélye Közalapítvány <http://www.fogyatekosok-eselye.hu/>

Biblioteci, muzee, arhive - Legislație:

- 1997. évi CXL. törvény a muzeális intézményekről, a nyilvános könyvtári ellátásról és a közművelődésről.

Biblioteci, muzee, arhive - Informații:

- Közgyűjteményi adatok <http://www.neumann-haz.hu>
- Könyvtári Intézet <http://www.ki.oszk.hu>
- Múzeumok ország- és világszerte <http://muzeum.lap.hu>
- Múzeumok adatbázisa <http://www.museum.com/jb/start.html>
- Magyar Országos Levéltár <http://www.natarch.hu>

### **Irlanda**

Vezi <http://www.w3.org/WAI/Policy/>

și

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

### **Italia**

Vezi <http://www.w3.org/WAI/Policy/>

și

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

### **Luxemburg**

Vezi

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

### **Olanda**

Vezi

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

### **Norvegia**

- A fost desemnat un comitet de către guvern pentru a discuta și formula o lege separată privind combaterea discriminării persoanelor cu handicap. Comitetul va finaliza raportul la sfârșitul acestui an (2004).
- Comitetul parlamentar pentru probleme sociale a revizuit reglementarea privind reducerea obstacolelor în cazul persoanelor cu handicap (St.meld. nr. 40 (2002-2003). În material prezentat, comitetul a subliniat necesitatea sporirii drepturilor legale ale persoanelor cu handicap, dar că trebuie să existe o lege separată privind combaterea discriminării și/sau să se opereze schimbări în actuala legislație (Rezumat în engleză la <http://odin.dep.no/sos/engelsk/news/publ/bn.html>)
- Centrul Delta – Centrul Național de Resurse pentru Participare și Accesibilitate, a formulat recomandări privind proiectul „Internetul pentru toți”. Acestea sunt recomandări generale dar importante pentru arhive, biblioteci și muzee. <http://www.shdir.no/index.db2?id=11272&PHPSESSID=397d7506dac3f186697fb872c7db400c>
- Proiectul „Biblioteca accesibilă” al ABM-utvikling tratează accesibilitatea resurselor

bibliotecilor pe rețea, dar nu s-au formulat instrucțiuni separate, s-au folosit numai cele generale formulate de către Centrul Delta pentru sondaje și sugestii de îmbunătățire. Aceste instrucțiuni se concentrează în principal pe locații fizice și accesul la ele. <http://www.shdir.no/index.db2?id=3057> (numai în norvegiană). (pentru o descriere în engleză vezi Olsen, Aina și Roed Andersen, Randi: *Biblioteca publică – includerea persoanelor cu handicap*).

- <http://www.shdir.no/assets/7481/The%20public%20library.pdf>

## Polonia

- Carta drepturilor persoanelor cu handicap, rezoluția Parlamentului Republicii Poloneze, 1 August 1997.  
<http://www.cirnetwork.org/idrm/reports/compendium/poland.cfm>
- Alocațiile de stat pentru reabilitarea persoanelor cu handicap (PFRON)  
[http://europa.eu.int/comm/enterprise/smie/viewmeasure.cfm?m\\_id=12770](http://europa.eu.int/comm/enterprise/smie/viewmeasure.cfm?m_id=12770)

## Portugalia

Vezi <http://www.w3.org/WAI/Policy/>

și

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

## România

Legislație:

- Ordonanța de Urgență nr. 102 din 29 iunie 1999 (Ordinul guvernului nr. 102, 29 iunie 1999) privind protecția specială și angajarea persoanelor cu handicap. Publicat în Monitorul Oficial din 30 iunie 1999. Acest ordin a fost aprobat de Parlamentul României prin Legea nr. 519 din 12 iulie 2002.
- [http://atlas.ici.ro/disability/LEGI/L519\\_2002.htm](http://atlas.ici.ro/disability/LEGI/L519_2002.htm)
- Există un ghid tipărit care conține 2.500 de adrese de situri web adnotate și organizate pe subiecte. Pentru informații suplimentare, vezi
- <http://www.ghidweb.ro>

Ghiduri:

- *Ghid de resurse Internet pentru biblioteci și bibliotecari*, de Robert Coravu. 2002.  
<http://www.hasdeu.md/ro/informatii/ghid.shtml>

## Rusia

Protecția socială a persoanelor cu handicap în Federația Rusă, 1995. (vezi articolul <http://english.pravda.ru/society/2002/12/03/40288.html>).

## Spania

Legislație:

- Legislación Española sobre Accesibilidad para la Sociedad de la Información  
<http://www.sidar.org/recur/direc/legis/espa.php>

Reglementări, norme, legislație (în spaniolă):

- Fundación Sidar - Acceso Universal
- <http://www.sidar.org/recur/direc/norm/index.php>
- Tehnologii informaționale și de comunicare din domeniul sănătății
- <http://www.cettico.fi.upm.es/aenor/indexeng.htm>

Altele:

- Politici sociale și dreptul la muncă al persoanelor cu handicap in Spania / M.A. Verdugo, A. Jiménez și F. Borja Jordan de Urries (Jurnalul European al Securității Sociale, vol. 2, 2000, p. 323-341).
- <http://www3.usal.es/~inico/investigacion/invesinico/employment.pdf>
- Accesibilitatea în biblioteci: Seminarul "Bibliotecas accesibles en la web: un reto urgente" sponsori SEDIC, Biblioteca Națională și SIDAR
- [http://www.sedic.es/gt\\_normalizacion\\_bibliotecas\\_accesibles.htm](http://www.sedic.es/gt_normalizacion_bibliotecas_accesibles.htm)  
<http://www.sidar.org/acti/cursos/2004/biblio/index.php#progra>
- Cercetări privind totalitatea reglementărilor naționale și internaționale pentru elaborarea standardelor naționale și internaționale și a documentelor tehnice din sfera protocoalelor, a conținuturilor, a instrumentelor, formatelor și limbajelor din lumea Internetului - Fundación Sidar - Acceso Universal. <http://www.sidar.org/>

Vezi și <http://www.w3.org/WAI/Policy/>

și

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

## **Suedia**

Vezi

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

## **Marea Britanie**

Vezi <http://www.w3.org/WAI/Policy/>

și

[http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1\\_2draft/appendix4.htm#4](http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria1_2draft/appendix4.htm#4)

Legea drepturilor de autor (persoane cu deficiențe de vedere) din 2002

<http://www.legislation.hmso.gov.uk/acts/acts2002/20020033.htm>

Ghiduri:

- Consiliul pentru muzee, biblioteci și arhive: Portofoliul privind persoanele cu handicap  
[http://www.mla.gov.uk/action/learnacc/00access\\_03.asp](http://www.mla.gov.uk/action/learnacc/00access_03.asp)

[Înapoi la cuprins](#)



# Ghidurile Calimera

## Securitate

---

### DOMENIU

---

Acest ghid tratează amenințările la adresa resurselor digitale și include:

[Securitatea rețelelor](#)

[Firewall-uri](#)

[Programe antivirus](#)

[Autentificarea utilizatorului](#)

[Licențe](#)

[DRM \(Administrarea drepturilor digitale\)](#)

[Criptografie](#)

[Semnături digitale](#)

[Filigrane digitale](#)

[Steganografie](#)

[Sisteme automate de plată](#)

Protocolul [SSL](#) (Secured Sockets Layer)

[Autenticitate și integritate](#)

[Depozitare digitale securizate](#)

[Nume de domenii](#)

[Securitatea informației](#)

[RFID](#)

---

### PROBLEME DE POLITICĂ

[Înapoi la domeniu](#)

---

Uniunea Europeană (UE) recunoaște importanța securității. Este un principiu cheie al planului de acțiune e-Europe 2005 care se concentrează asupra „*disponibilității și folosirii pe scară largă a rețelelor de bandă largă ... și securitatea rețelelor și informațiilor*” [1]

În iunie 2001 a fost adoptată o comunicare asupra securității rețelelor și informațiilor [2] care anunța că sprijinirea cercetării și dezvoltării în problemele securității va fi un element cheie al celui de-al VI-lea Program Cadru. Ca urmare sunt susținute mai multe proiecte de cercetare în domeniul securității, printre care BIOSEC, INSPIRED, PRIME, SECOQC, SEINIT și ECRYPT. Detalii despre aceste programe se găsesc pe situl web „cordis” [3].

Mai recent, ([ENISA](#)) [4] (European Network and Information Security Agency [Agenția Europeană pentru Securitatea Rețelelor și Informațiilor]) a fost fondată pentru a dezvolta o cultură a securității rețelelor și informațiilor în beneficiul cetățenilor, consumatorilor, afacerilor și sectorului public din cadrul Comunității.

Securitatea înseamnă a face resursele cât se poate de sigure în fața unei diversități de amenințări. Utilizatorii trebuie să aibă încredere în serviciile publice și în

informațiile pe care acestea le furnizează iar dacă utilizarea serviciilor online va crește aceștia trebuie să aibă încredere în faptul că sistemele sunt securizate. Pe de altă parte, trebuie păstrat un echilibru între securitate și acces. Prea multă securitate poate să afecteze ușurința utilizării și valoarea resurselor trebuie să contrabalanseze costurile măsurilor de securitate, cuprinzând software și altele, personal și bunăvoința utilizatorilor. Nu tuturor resurselor li se va garanta același nivel de securitate.

Vor fi necesare proceduri de securitate pentru:

- protecția împotriva furturilor și pierderilor;
- protejarea resurselor împotriva alterării deliberate sau accidentale, adică protejarea autenticității și integrității resurselor digitale;
- asigurarea conformității cu toate cerințele legale, cum ar fi drepturile de autor, licențe, protecția datelor, chestiuni de confidențialitate (conform ghidului [Probleme legale și de drepturi](#));
- furnizarea unui audit care să satisfacă cerințele pentru contabilizare;
- prevenirea potențialelor amenințări interne de securitate.

---

## GHIDURI DE BUNE PRACTICI

[Înapoi la domeniu](#)

### Securitatea rețelelor

[Înapoi la domeniu](#)

Securitatea rețelelor implică utilizarea de „middleware”, un strat de software plasat între rețea și aplicații. Acesta furnizează servicii cum ar fi identificarea, autentificarea și autorizarea, include programe de criptare etc. O mare parte din acest ghid se ocupă de securitatea rețelelor.

O „zonă demilitarizată” (DMZ) este „middleware”, constând de regulă dintr-unul sau mai multe firewall-uri care adaugă niveluri de securitate între o rețea internă securizată și o rețea externă nesigură, cum este Internetul public.

### Firewall

[Înapoi la domeniu](#)

Un firewall (textual: zid împotriva focului) poate lucra în două feluri: poate să protejeze serverul și resursele de atacurile hackerilor din exterior și poate să împiedice utilizatorii din interiorul organizației să acceseze anumite situri. Trebuie să se stabilească ce fel de trafic este autorizat să treacă prin firewall – de exemplu se permite doar intrarea mesajelor de e-mail și se permite ieșirea mesajelor de e-mail și a rezultatelor căutărilor în siturile web. Odată ce a fost stabilit traficul permis, firewall-ul poate fi configurat să blocheze orice alt tip de trafic. Ocazional, acesta va bloca tipuri noi de trafic, legitime, dar este preferabil admiterii unui trafic necunoscut, care poate să provoace daune rețelei interne.

### Programe antivirus

[Înapoi la domeniu](#)

Virusii, spam-ul (mesajele nesolicitate) etc. pot totuși pătrunde prin „găuri” legitime dintr-un firewall, de exemplu prin intermediul mesajelor de e-mail. O cale uzuală de răspândire a virusilor este prin fișierele atașate mesajelor e-mail, așa că întregul

personal trebuie instruit să se ferească de fișierele atașate mesajelor nesolicitate sau provenind de la expeditori necunoscuți. Întreg personalul trebuie instruit:

- să nu deschidă niciodată fișiere atașate unor mesaje suspecte, să le șteargă imediat și apoi să golească „coșul de gunoi” al sistemului pentru a fi șterse definitiv;
- să nu redirecționeze niciodată mesaje spam și să le șteargă imediat;
- să scaneze întotdeauna împotriva virusilor dischetele și CD-ROM-urile înainte de a le utiliza.

Programele antivirus, anti-spam și anti-spyware sunt toate disponibile fie pentru cumpărare fie gratuit și trebuie, desigur, instalate și menținute la zi. Comisia Europeană a emis o directivă în scopul de a ține sub control mesajele spam (Directiva 2002/58/EC privind confidențialitatea și comunicațiile electronice, 12 iulie 2002) [5].

### **Autentificarea utilizatorilor** (vezi și ghidul despre [Personalizare](#)) [Înapoi la domeniu](#)

Primul pas în protejarea resurselor este recunoașterea utilizatorilor. Se pot instala sisteme de televiziune cu circuit închis pentru a urmări la modul fizic utilizatorii. Se poate instala un sistem de administrare a relațiilor cu clienții (CRM – Customers Relationship Management) pentru a înregistra clienții, pentru a le monitoriza acțiunile și a memora detaliile tuturor interacțiunilor lor cu organizația, prin e-mail sau telefon. Utilizate inițial pentru marketing de către organizațiile comerciale, sistemele CRM oferă multiple potențiale utilizări în domeniul moștenirii culturale, printre care monitorizarea clienților din motive de securitate prin automatizarea sistemelor de înregistrare și licențiere etc.

Un sistem de înregistrare a utilizatorilor este util pentru a monitoriza utilizatorii unor materiale sensibile, valoroase sau a căror utilizare este restricționată prin drepturi de autor etc. Un document AUP (Acceptable Use Policy – politică de utilizare acceptabilă) poate fi inclus în sistemul de înregistrare iar utilizatorilor li se va cere să-l citească și să-i accepte clauzele (de regulă prin bifarea unei opțiuni) înainte de a li se permite accesul în rețea. Dacă acceptă condițiile de acces, vor fi în mod normal obligați legal să respecte toate restricțiile. Dacă sunt implicate chestiuni legate de copyright sau licențe, este util să fie și acestea incluse în AUP. Un AUP tipic va cuprinde:

- o descriere a serviciilor furnizate și a resurselor accesibile;
- cine sunt cei abilitați să utilizeze serviciul;
- informații privind toate responsabilitățile;
- condițiile de filtrare a accesului;
- informații despre aspectele legale și etice, de pildă privind dreptul de autor etc.

Documentul *Developing your Acceptable Use Policy* [Elaborarea unei politici proprii de utilizare acceptabilă] [6] cuprinde indicații și exemple utile. Exemple mai pot fi găsite pe situl web al Institutului SANS (SysAdmin, Audit, Network, Security) [7].

Un sistem de înregistrare a utilizatorilor trebuie însoțit de un sistem de autentificare care să verifice identitatea utilizatorilor, de pildă solicitând o adresă de e-mail și apoi

furnizând un identificator și o parolă care vor trebui folosite de utilizator pentru a obține accesul la colecție. Acest tip de autentificare este relativ simplu și ieftin, dar este potrivit doar pentru niveluri scăzute de securitate deoarece:

- utilizatorii își pot încredința parolele prietenilor etc.;
- parolele pot fi furate sau împrumutate;
- parolele pot fi ghicite, mai cu seamă atunci când utilizatorii aleg parole previzibile, cum ar fi ziua de naștere;
- utilizatorii notează adesea parolele pe hârtie;
- unii viruși pot captura date de identificare și parole;
- parolele care circulă prin rețea pot fi tot mai ușor interceptate.

Pentru o protecție mai bună:

- poate fi limitat numărul încercărilor de conectare și/sau timpul permis pentru introducerea parolei;
- serverele pot fi setate astfel încât ultimul nume folosit pentru conectare să nu fie afișat – acest aspect este important în spațiile publice, unde cineva poate urmări ce nume și parolă tastează un utilizator;
- utilizatorilor înregistrați li se poate solicita să-și schimbe regulat parola;
- se pot dezactiva conturile anonime (guest accounts);
- parolele personalului cu atribuții administrative trebuie schimbate în mod regulat.

Există și alte metode de autentificare, ce oferă o mai mare securitate dar sunt mai scumpe, cum ar fi:

- parole criptate;
- filtrare IP (Internet Protocol), în care serverul caută adresa IP a utilizatorului într-o listă cu adrese IP admise și nu solicită parolă. Dezavantajul acestei metode este că numărul tot mai mare de adrese dinamice folosite de furnizorii de servicii Internet (ISP) face dificilă gestionarea unui liste cu adrese IP admise iar autentificarea IP este dificilă pentru utilizatorii mobili sau cei aflați în spatele unui firewall;
- combinație de parolă și filtrare IP;
- sisteme de autentificare biometrice, de pildă pe bază de amprente sau recunoașterea irisului;
- smartcarduri (cartele inteligente) – este probabil ca în viitor autentificarea utilizatorilor să cadă în sarcina unor agenții guvernamentale care vor emite pentru public o formă generală de identificare, probabil un fel de smartcard cuprinzând informații biometrice, care va furniza posesorilor accesul la o serie de servicii precum muzee, biblioteci și arhive.

Sistemele de identificare pot fi cumpărate ca produse comerciale. De exemplu [Athens Access Management System \[8\]](#) este un sistem de administrare a accesului care controlează accesul la baze de date online, iar [Kerberos \[9\]](#) este un protocol de autentificare în rețea care folosește criptografia cu cheie secretă. Pentru o vedere generală asupra sistemelor de autentificare a utilizatorilor se poate consulta *Authentication mechanism – which is best?* [Mecanisme de autentificare – care este cel mai bun?] de Marilyn Chun, 2002 [[10](#)] sau *An Overview of Different*

*Authentication Methods and Protocols* [O privire de ansamblu asupra diferitelor metode și protocoale de autentificare] de Richard Duncan, 2001 [[11](#)].

**Licențe** (vezi și ghidul [Probleme legale și de drepturi](#))

[Înapoi la domeniu](#)

O altă cale de a controla cine utilizează resursele digitale este printr-un sistem de licențiere. Utilizatorii licențiați vor plăti de regulă un abonament; uneori pot exista diferite niveluri de abonament în funcție de licențele pe baza cărora sunt folosite resursele – de pildă uzul educațional poate fi mai ieftin decât uzul comercial. Implementarea sistemelor de licențiere poate fi costisitoare, așa încât depinde de numărul persoanelor doritoare să se aboneze dacă un astfel de sistem merită investiția.

Licențele pot governa accesul și la resurse care nu aparțin instituției. De exemplu, o bibliotecă poate să se aboneze la versiunile online ale periodicelor și lucrărilor de referință a căror utilizare este controlată printr-o licență împreună cu editorul. Cărțile digitale (e-books) pot fi furnizate într-un mod similar. (Vezi secțiunea [legături](#).)

Sistemele de înregistrare și autentificare a utilizatorilor pot servi la protejarea imaginilor digitale când acestea sunt transmise prin rețea. Dacă se folosește un sistem de criptografie cu cheie publică [Public Key Cryptography](#) [[12](#)] – care se bazează pe un algoritm folosind două chei diferite dar corelate matematic, una pentru crearea unei semnături digitale sau transformarea datelor într-o formă aparent neinteligibilă și o altă cheie pentru verificarea semnăturii digitale sau restabilirea formei originale a mesajului – atunci imaginile vor fi accesibile doar utilizatorilor care dispun de „cheile” potrivite.

**Administrarea drepturilor digitale (DRM)**

[Înapoi la domeniu](#)

DRM poate fi definită ca administrarea automată a drepturilor de proprietate intelectuală (IPR – Intellectual Property Rights) și furnizarea securizată a conținutului digital către utilizatori. Un sistem DRM poate:

- să prevină copierea sau alterarea neautorizată;
- să trateze aranjamentele legate de licențiere;
- să lucreze eficient cu toate tipurile de formate digitale.

Un sistem DRM poate să încorporeze și să folosească tehnologii precum filigranul digital (digital watermarks), steganografia, documentele auto-protejate (sistem aparținând firmei ContentGuard Inc.) [[13](#)] și sisteme de plăți automate.

Un sistem de Administrare a Valorilor Digitale (DAM – Digital Asset Management) – vezi ghidul [Managementul conținutului și al contextului](#)) – poate să gestioneze întregul proces, de la achiziția de entități digitale până la prezervarea de durată, cuprinzând descrierea, regăsirea, toate aspectele securității și poate include un sistem DRM. Pe de altă parte, sistemele DAM sunt costisitoare și sunt de regulă fezabile doar pentru organizații și proiecte de mari dimensiuni.

**Criptografie**

[Înapoi la domeniu](#)

Criptografia folosește metode matematice pentru a transforma textul și imaginile în conținut cifrat (proces numit criptare) și apoi înapoi în forma originală (decriptare),

astfel încât:

- informația nu poate fi inteligibilă pentru cei cărora nu le este destinată;
  - informația nu poate fi alterată pe timpul stocării sau a transmisiei de la expeditor la destinatarii legitimi fără ca alterarea să fie detectată;
  - expeditorul să nu poată nega mai apoi că a trimis informația;
- expeditorul și destinatarul să poată să-și confirme reciproc identitățile precum și originea și destinația informației.

### Semnături digitale

[Înapoi la domeniu](#)

Semnăturile digitale sunt atașate mesajelor electronice pentru a putea verifica dacă expeditorii sunt cei care pretind că sunt. Ele sunt create și verificate prin metodele criptografiei cu chei publice. Pentru o descriere a modului de funcționare se poate consulta ghidul *Digital Signature Guidelines Tutorial* [14] realizat de American Bar Association. World Wide Web Consortium (W3C) și Internet Engineering Task Force lucrează la realizarea de semnături digitale bazate pe XML [15].

### Filigran digital (digital watermarks)

[Înapoi la domeniu](#)

Filigranele digitale nu pot împiedica descărcarea imaginilor, dar pot dovedi proprietatea și proveniența acestora. Pot fi vizibile sau invizibile sau o combinație între cele două. Filigranele vizibile sunt mai ușor și mai ieftin de implementat, dar tind să altereze înfățișarea astfel încât nu sunt potrivite pentru opere de artă etc. Totuși, ele pot să elimine valoarea comercială a unei copii realizate de un potențial hoț, fără să împiedice utilizarea legitimă. Filigranele invizibile sunt mai puțin orientate spre descurajarea furturilor, dar cresc șansele de a dovedi că o imagine a fost furată. Sisteme de filigrane invizibile mai avansate vor plasa un filigran pe imagine atunci când este accesată de un utilizator. În felul acesta, filigranului îi pot fi adăugate mai multe informații, cum ar fi numele și datele de contact ale utilizatorului, momentul descărcării, termenii copyright-ului etc. Tehnici similare pot fi aplicate conținutului audio și video. Un alt tip de filigrane sunt cele numite „fragile”. Acestea sunt înglobate în imagine, dar sunt atât de „fragile” încât se vor pierde de îndată ce imaginea este într-un fel sau altul modificată, astfel încât prezența lor poate proba că imaginea este într-un fel originală și nu a fost alterată în nici un fel. Pentru informații despre filigrane și amprente digitale se poate consulta lucrarea *Purloining and Pilfering* [Tepe și furțișaguri] de Linda Cole [16].

Câteva alternative mai simple la filigranele digitale sunt:

- plasarea într-un colț al imaginii a unei sigle sau a unui URL care să arate originea sau proprietarul imaginii. Înlăturarea unui astfel de marcaj nu este dificilă, dar va însemna o încălcare a drepturilor de autor și îl va expune pe utilizator consecințelor legale în cazul în care este descoperit;
- înserarea automată a notiței de copyright și a altor informații relevante de câte ori o imagine este descărcată. Nici în acest caz, înlăturarea acestora nu este dificilă, dar va însemna o încălcare a drepturilor de autor.

### Steganografia

[Înapoi la domeniu](#)

Steganografia (literal „scriere mascată”) implică – în domeniul digital – ascunderea informației în altă informație, de obicei într-o imagine dar poate fi orice format

digital, de pildă o înregistrare sonoră. Sunt necesare două fișiere: imaginea de acoperire care va cuprinde datele ascunse și date care trebuie ascunse. Cele două fișiere se combină și formează o „stegoimagine”, care poate fi descifrată cu ajutorul unei chei. Pentru o descriere a steganografiei consultați *Exploring steganography: seeing the unseen* [Explorând steganografia: a vedea nevăzutul], 1998, de Johnson, Neil F. și Jajodia, Sushil [17].

Alte căi de a proteja imaginile sunt:

- dezactivarea funcției butonului din dreapta a mausului sau a meniului de context care cuprinde o opțiune de salvare a imaginii;
- aplicarea unei forme de compresie pentru a reduce calitatea imaginii;
- folosirea de imagini-timbru (thumbnails) pentru vizualizare de către public și furnizarea imaginilor în format mare doar utilizatorilor înregistrați și/sau protejarea imaginilor în format mare prin criptare, filigrane digitale etc.

**Sisteme automate de plată** (vezi și secțiunea de comerț electronic în ghidul [Probleme legale și de drepturi](#)) [Înapoi la domeniu](#)

Dacă instituția comercializează bunuri și servicii prin Internet, prin telefon sau prin dispozitive mobile, atunci un sistem securizat care să protejeze datele privind cărțile de credit sau de debit ale cumpărătorilor este esențial. Acesta va implica un Payment Gateway care comunică cu banca clientului. Există mai mulți furnizori de astfel de sisteme.

**SSL (Secure Sockets Layer)**

[Înapoi la domeniu](#)

SSL este un protocol care transmite date prin Internet în formă criptată. Este folosit de obicei pentru a proteja date sensibile cum sunt detalii privind cărțile de credit, deci este esențial în cazul în care bunuri sau servicii sunt vândute prin Internet. Pentru detalii consultați *Introduction to SSL* [Introducere în SSL] [18]. S-HTTP (Secure HTTP) [19] asigură de asemenea transmiterea securizată a datelor prin Web, dar este destinat doar mesajelor individuale în timp ce SSL poate lucra cu volume foarte mari de date. TSP (Transport Layer Security) [20] este considerat a fi încă și mai sigur.

**Autenticitate și integritate**

[Înapoi la domeniu](#)

Nu există o definiție universal acceptată a autenticității, dar sensul larg al noțiunii este că o copie păstrată trebuie să corespundă pe cât posibil originalului. Acest aspect este în mod special important pentru arhive, unde conexiunile între documente trebuie păstrate pentru a ajuta la interpretare. De exemplu, scriitorii și cercetătorii trebuie să fie siguri că referințele citate vor rămâne stabile peste timp, avocații au nevoie de probe care să fie de încredere într-un proces iar administrația trebuie să monitorizeze modul în care s-au luat anumite decizii, etc. Pentru o discuție privind importanța autenticității puteți consulta lucrarea *What Do We Mean by Authentic? What's the Real McCoy?* [Ce înțelegem prin autentic? Ce este adevăratul McCoy?] de Gladney, H.M. și Bennett, J.L. în *D-Lib Magazine*, vol. 9, nr. 7/8 din iulie/august 2003 [21].

Arhiviștii și istoricii sunt îngrijorați că odată cu proliferarea înregistrărilor disponibile doar în format digital posibilitatea de a furniza surse autentice se va pierde pentru



generațiile viitoare. Într-o lume analogică, piesa păstrată este de regulă originalul, deși se pot folosi copii pentru a evita deteriorarea originalului. În lumea digitală, piesa păstrată va fi o copie de un fel sau altul, astfel încât nu va exista artefactul fizic. Fiind dependentă de tehnologia de acces, această copie va fi supusă da-a lungul timpului la numeroase modificări pentru a se asigura posibilitatea de a fi accesată prin noile tehnologii. Este deci esențial ca împreună cu această copie să fie păstrate metadatele care-i atestă autenticitatea și ideal ar fi ca acestea să fie create simultan cu informația. Pentru discuții privind problemele legate de autenticitate și integritate consultați *Integrity and authenticity of digital cultural heritage objects* [Integritatea și autenticitatea obiectelor digitale ale moștenirii culturale] în DigiCult Thematic Issue 1, august 2002 [22].

Institutul Britanic de Standarde (BSI) a publicat [BIP 0008:2004](#) *Code of practice for legal admissibility and evidential weight of information stored electronically* [Cod de practici pentru admisibilitatea legală și valoarea probatorie a informațiilor stocate electronic] [23], care furnizează indicații privind toate aspectele Administrării Documentelor Electronice (EDM – Electronic Document Management), printre care:

- dacă să se păstreze sau nu documentele originale pe hârtie (când acestea există);
- cum se asigură capturarea tuturor aspectelor relevante ale documentelor originale, inclusiv metadatele;
- cum se elaborează și se implementează o politică de securitate;
- ce trebuie făcut în cazul în care se descoperă o breșă de securitate; etc.

Există un ghid util în această privință: *Legal Admissibility and Evidential Weight of Information Stored Electronically – What are the benefits of implementing the Code of Practice?* [Admisibilitatea legală și valoarea probatorie a informațiilor stocate electronic – Care sunt beneficiile implementării unui Cod de Practici?] de Alan Shipman [24].

Există de asemenea standardul internațional [ISO/TR 15801:2004](#): *Electronic imaging – Information stored electronically – Recommendations for trustworthiness and reliability* [Imagini electronice – Informații stocate electronic – Recomandări privind veridicitatea și fiabilitatea] [25] care descrie întregul ciclu de viață a unui document stocat în formă electronică de la capturarea inițială până la eventuala distrugere, în care problemele legate de veridicitate, fiabilitate, autenticitate și integritate sunt importante.

Există diverse metode pentru asigurarea autenticității resurselor digitale, printre care:

- ascunderea în obiect a datelor care-i relevă sursa, cum ar fi [filigrane digitale](#) și [semnături digitale](#) (vezi mai sus);
- crearea de [depozitare digitale securizate](#) (vezi mai jos);
- înregistrarea de identificatori unici de documente (vezi ghidul [Prezervare digitală](#));
- definirea unor structuri de metadate care să permită autentificarea documentului (vezi ghidul [Prezervare digitală](#));
- înregistrarea de [nume epecifice](#) de domenii pentru situri web (vezi mai jos).

Proiectul [InterPARES](#) (International Research on Permanent Authentic Records in Electronic Systems) a realizat un raport privitor la autenticitate [26].

### **Depozitare digitale securizate**

[Înapoi la domeniu](#)

Scopul acestora este să furnizeze metode fiabile de acces pe termen lung. Unele instituții vor avea posibilitatea să-și construiască propriile depozitare (repositories); altele pot decide să-și depoziteze materiale la un terț, care poate fi o bibliotecă sau o arhivă națională cu caracter legal care dispune de resursele organizaționale, tehnice, structurale, legale, profesionale și financiare care să-i permită să-și asume responsabilitatea păstrării și administrării pe termen lung a resurselor digitale în numele depozitarilor și în beneficiul utilizatorilor actuali și viitori. Pentru o vedere de ansamblu consultați *Trusted Digital Repository: attributes and responsibilities* [Depozitare Digitale Securizate]: *an RLG-OCLC [Research Libraries Group – Online Computer Library Center] Report*. RLG, 2002 [27].

### **Nume de domenii**

[Înapoi la domeniu](#)

Pentru a ajuta utilizatorii să identifice autenticitatea conținutului furnizat de situri web, numele de domenii trebuie înregistrate în sistemul numelor de domenii (DNS – Domain Name System) ([DNS](#)) [28] și trebuie să conțină numele organizației și/sau a proiectului. Muzeele pot să se înregistreze la ([MuseDoma](#)) [29] (Museum Domain Management Association), creat de Consiliul Internațional al Muzeelor (ICOM – International Council of Museums), folosind „museum” ca domeniu rădăcină. Programele care pot căuta adrese IP se numesc „resolvers” (procesul se numește „DNS resolution”).

### **Securitatea informației**

[Înapoi la domeniu](#)

Orice organizație care lucrează cu informații știe că acestea reprezintă resurse valoroase. Cu toate că muzeele, bibliotecile și arhivele sunt interesate în primul rând să facă informația disponibilă publicului, vor exista totuși informații sensibile care trebuie protejate de o utilizare inadecvată. Printre acestea se numără informațiile personale despre utilizatori, care sunt protejate prin legislația privind protecția datelor (vezi ghidul [Probleme legale și de drepturi](#)).

Sistemele informaționale și rețelele pot fi amenințate de fraude, spionaj, sabotaje, vandalism, incendii sau inundații, viruși informatici, atacuri etc. Este recomandabil ca informația, indiferent de format (pe hârtie, digitală, pe film sau bandă magnetică, transmisă prin poștă sau prin mijloace electronice etc.), să fie administrată în concordanță cu următoarele standarde internaționale, care trebuie privite ca fiind complementare:

- [BS ISO/IEC 17799:2000, BS 7799-1:2000](#) Information technology. Code of practice for information security management [Tehnologia informației. Codul practicilor pentru administrarea securității informațiilor] [30]; și
- [BS 7799-2:2002](#) Information security management specification for information security management systems [Specificațiile administrării securității informațiilor pentru sisteme de management al securității informatice] [31].

Toate informațiile digitale, inclusiv configurațiile de sistem, trebuie salvate cu regularitate și păstrate în condiții sigure, de preferință într-o locație diferită.

## RFID (Radio Frequency Identification)

[Înapoi la domeniu](#)

Deși acest ghid tratează securitatea resurselor *digitale*, merită să menționăm că există și metode tehnologice pentru protejarea obiectelor *fizice*. De exemplu marcajele și etichetele RFID pot fi folosite pentru:

- prevenirea furturilor;
- urmărirea obiectelor în tranzit;
- monitorizarea vizitatorilor într-o loc de expunere..

---

## AGENDA VIITOARE

[Înapoi la domeniu](#)

Comisia Europeană a anunțat că cercetările privind securitatea vor reprezenta tematica principală în cadrul Programului Cadru IST 7<sup>th</sup> [32].

Folosirea pe scară tot mai largă a dispozitivelor mobile va încuraja cercetările privind dezvoltarea tehnologiilor care să asigure realizarea în condiții de siguranță a tranzacțiilor oriunde și oricând are nevoie utilizatorul. De fapt, aceste cercetări au început deja. De exemplu:

- proiectul IST FP6 [InspireD](#) conduce cercetări privind o nouă generație de tehnologii de smartcarduri pentru Dispozitive Personale Securizate (TPD – Trusted Personal Devices) [33].
- proiectul [OCCULT](#) dezvoltă o tehnică ce folosește emițătoare și receptoare laser sincronizate pentru a cripta informația la nivelul echipamentelor [34].

---

## REFERINȚE

[Înapoi la domeniu](#)

[1] The eEurope 2005 Action Plan [Planul de acțiune eEurope 2005]  
[http://europa.eu.int/information\\_society/eeurope/2005/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/eeurope/2005/index_en.htm)

[2] Network and Information Security: Proposal for a European Policy Approach [Securitatea rețelelor și informațiilor: Propunere pentru o abordare politică europeană]. 6 June 2001.  
[http://europa.eu.int/information\\_society/eeurope/2002/news\\_library/new\\_documents/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/eeurope/2002/news_library/new_documents/index_en.htm)

[3] ICT for Trust and Security. FP6 Projects [ICT pentru încredere și securitate. Proiectele FP6].  
[http://www.cordis.lu/ist/directorate\\_d/trust-security/projects.htm](http://www.cordis.lu/ist/directorate_d/trust-security/projects.htm)

[4] European Network and Information Security Agency [Agenția Europeană pentru Securitatea Rețelelor și a Informațiilor] (ENISA)  
<http://www.enisa.eu.int/>

[5] Directive 2002/58/EC on privacy and electronic communications [Directiva 2002/58/EC privind confidențialitatea și comunicațiile electronice], 12 July 2002.  
[http://europa.eu.int/information\\_society/topics/ecom/useful\\_information/library/leg](http://europa.eu.int/information_society/topics/ecom/useful_information/library/leg)

[isolation/index\\_en.htm#dir\\_2002\\_58\\_ec](#)

[6] Developing your Acceptable Use Policy [Elaborarea unei politici proprii de utilizare acceptabilă]. DfES (UK Department for Education and Science) and Becta (British Educational communications and Technology Agency).

<http://safety.ngfl.gov.uk/ukonline/document.php3?D=d6>

[7] SANS (SysAdmin, Audit, Network, Security) Institute

<http://www.sans.org/newlook/resources/policies/policies.htm>

[8] Athens Access Management System <http://www.athens.ac.uk/>

[9] Kerberos <http://web.mit.edu/kerberos/www/>

[10] Authentication mechanisms – which is best? [Mecanisme de autentificare – care este cel mai bun?] de Marilyn Chun. SANS Institute, 2000-02.

[http://www.giac.org/practical/gsec/Marilyn\\_Chun\\_GSEC.pdf](http://www.giac.org/practical/gsec/Marilyn_Chun_GSEC.pdf)

[11] An Overview of Different Authentication Methods and Protocols [O privire de ansamblu asupra diferitelor metode și protocoale de autentificare] de Richard Duncan. SANS Institute, 2002.

<http://www.sans.org/rr/papers/index.php?id=118>

[12] Scottish Middleware Project: PKI Resources.

<http://www.gla.ac.uk/projects/scotmid/publications/pki.shtml>

[13] US Patent and Trademark Office: Self-protecting documents [Documente auto-protejate].

<http://patft.uspto.gov/netacgi/nph->

[Parser?Sect1=PTO1&Sect2=HITOFF&d=PALL&p=1&u=/netahtml/srchnum.htm&r=1&f=G&l=50&s1=6763464.WKU.&OS=PN/6763464&RS=PN/6763464](http://patft.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?Sect1=PTO1&Sect2=HITOFF&d=PALL&p=1&u=/netahtml/srchnum.htm&r=1&f=G&l=50&s1=6763464.WKU.&OS=PN/6763464&RS=PN/6763464)

[14] American Bar Association: *Digital Signature Guidelines Tutorial*.

<http://www.abanet.org/scitech/ec/isc/dsg-tutorial.html>

[15] The World Wide Web Consortium and the Internet Engineering Task Force: XML digital signature <http://www.w3.org/Signature/>

[16] Cole, Linda: Purloining and Pilfering [Țepe și furțișaguri].

<http://www.wdvl.com/Authoring/Graphics/Theft/>

[17] Johnson, Neil F. and Jajodia, Sushil: Exploring steganography: seeing the unseen [Explorând steganografia: a vedea nevăzutul]. 1998.

<http://www.jjtc.com/pub/r2026.pdf>

[18] Introduction to SSL [Introducere în SSL].

<http://docs.sun.com/source/816-6156-10/contents.htm>

[19] S-HTTP (Secure HTTP) <http://www.ietf.org/rfc/rfc2660.txt>

[20] TSP (Transport Layer Security) <http://www.treese.org/ietf-tls/>

[21] Gladney, H.M. and Bennett, J.L.: *What Do We Mean by Authentic? What's the Real McCoy?* [Ce înțelegem prin autentic? Ce este adevăratul McCoy?] în D-Lib Magazine, vol. 9, no. 7/8. July/August 2003.  
<http://www.dlib.org/dlib/july03/gladney/07gladney.html>

[22] Integrity and authenticity of digital cultural heritage objects [Integritatea și autenticitatea obiectelor digitale ale moștenirii culturale]. DigiCULT Thematic Issue 1, August 2002. <http://www.digicult.info/pages/Themiss.php>

[23] BIP 0008:2004: Code of practice for legal admissibility and evidential weight of information stored electronically [Cod de practici pentru admisibilitatea legală și valoarea probatorie a informațiilor stocate electronic]. British Standards Institution (BSI), 2004.  
<http://bsonline.techindex.co.uk/>

[24] Shipman, Alan: Legal Admissibility and Evidential Weight of Information Stored Electronically—What are the benefits of implementing the Code of Practice? [Admisibilitatea legală și valoarea probatorie a informațiilor stocate electronic – Care sunt beneficiile implementării unui Cod de Practici?] 2004.  
<http://www.bsi-global.com/ICT/Legal/bip0008.pdf>

[25] ISO/TR 15801:2004: Electronic imaging -- Information stored electronically -- Recommendations for trustworthiness and reliability [Imagini electronice – Informații stocate electronic – Recomandări privind veridicitatea și fiabilitatea].  
<http://www.iso.org/iso/en/commcentre/CatalogueDetailPage.CatalogueDetail?CSNUMBER=29093&ICS1=37&ICS2=80&ICS3>

[26] The Long-term Preservation of Authentic Electronic Records: Findings of the InterPARES Project [Prezervarea pe termen lung a autenticității înregistrărilor electronice: Concluziile proiectului InterPARES]. Part 1: Establishing and maintaining trust in electronic records [Partea I-a: Instituirea și menținerea încrederii în înregistrările electronice]. Authenticity Task Force Report. [2001].  
<http://www.interpares.org/book/index.htm>

[27] Trusted Digital Repositories: attributes and responsibilities [Depozitare Digitale Securizate]: an RLG-OCLC [Research Libraries Group - Online Computer Library Center] Report. RLG, 2002.  
<http://www.rlg.org/longterm/repositories.pdf>

[28] Domain Name System (DNS) <http://www.dns.net/>

[29] Museum Domain Management Association (MuseDoma)  
<http://musedoma.museum/>

[30] BS ISO/IEC 17799:2000, BS 7799-1:2000: Information technology. Code of

practice for information security management [Tehnologia informației. Codul practicilor pentru administrarea securității informațiilor].

<http://www.bsi-global.com/ICT/Service/bsisoiec17799.xalter;>

[31] BS 7799-2:2002: Information security management specification for information security management systems [Specificațiile administrării securității informațiilor pentru sisteme de management al securității informatice].

[http://www.bsi-global.com/Business\\_Information/Standards/top/bs7799-2.xalter](http://www.bsi-global.com/Business_Information/Standards/top/bs7799-2.xalter)

[32] Security research a “key topic” in next Framework Programme [Cercetările în domeniul securității – subiect cheie în următorul Program Cadru]. 19 July 2004.

[http://europa.eu.int/comm/research/security/news/article\\_1282\\_en.html](http://europa.eu.int/comm/research/security/news/article_1282_en.html)

[33] InspireD project <http://www.inspiredproject.com>

[34] OCCULT project

<http://istresults.cordis.lu/index.cfm/section/news/tp/article/BrowsingType/Features/ID/70227>

---

## LEGĂTURI

[Înapoi la domeniu](#)

---

### Australia

*eBook Library (EBL)*

eBooks Corporation furnizează cărți digitale bibliotecilor folosind un sistem DRM și o înțelegere pe bază de licență. <http://www.ebl.ebooks.com/>

### Macedonia

*MAIIS - Macedonian Archival Integrated Information Systems*

Sistemul pentru protecția tehnică a arhivelor are șase subsisteme: supervizare video, controlul accesului, prevenirea incendiilor, protecția împotriva spargerilor, detectarea mișcării și comunicațiile de intervenție cu ieșire computerizată pentru fiecare subsistem și server. <http://www.arhiv.gov.mk>

### Russia

*d'ArtDot*

Utilizează sisteme pentru garantarea autenticității obiectelor și prevenirea furturilor, contrafacerilor etc. <http://www.datadot.ru>

### Spain

*Pacifico II*

Acest portal cuprinde un magazin virtual de unde utilizatorii pot cumpăra imitații ale diferitelor materiale folosind un sistem pe plată securizat.

<http://www.pacifico.csic.es/>

*Software ADEA 2000*

Această aplicație a fost elaborată de arhiviști și combină folosirea radiofrecvenței cu coduri de bare pentru a controla mai mult de 10.000.000 de referințe arhivate.

<http://www.adea.es>

[Înapoi la cuprins](#)