

# Tecnologie Informatiche e Multimediali

Laurea in «Scienze e Tecnologie della Comunicazione»

Prof. Giorgio Poletti  
[giorgio.poletti@unife.it](mailto:giorgio.poletti@unife.it)



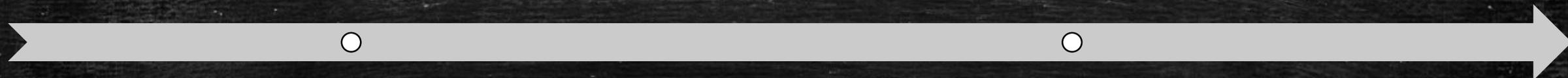


Conservare e preservare, **dall'obsolescenza digitale all'accesso continuo**

# Comunicare sul web

---

WEB FONTE DI INFORMAZIONE



WEB STRUMENTO DI INTERAZIONE

**WEB MEZZO**

**WEB LUOGO**

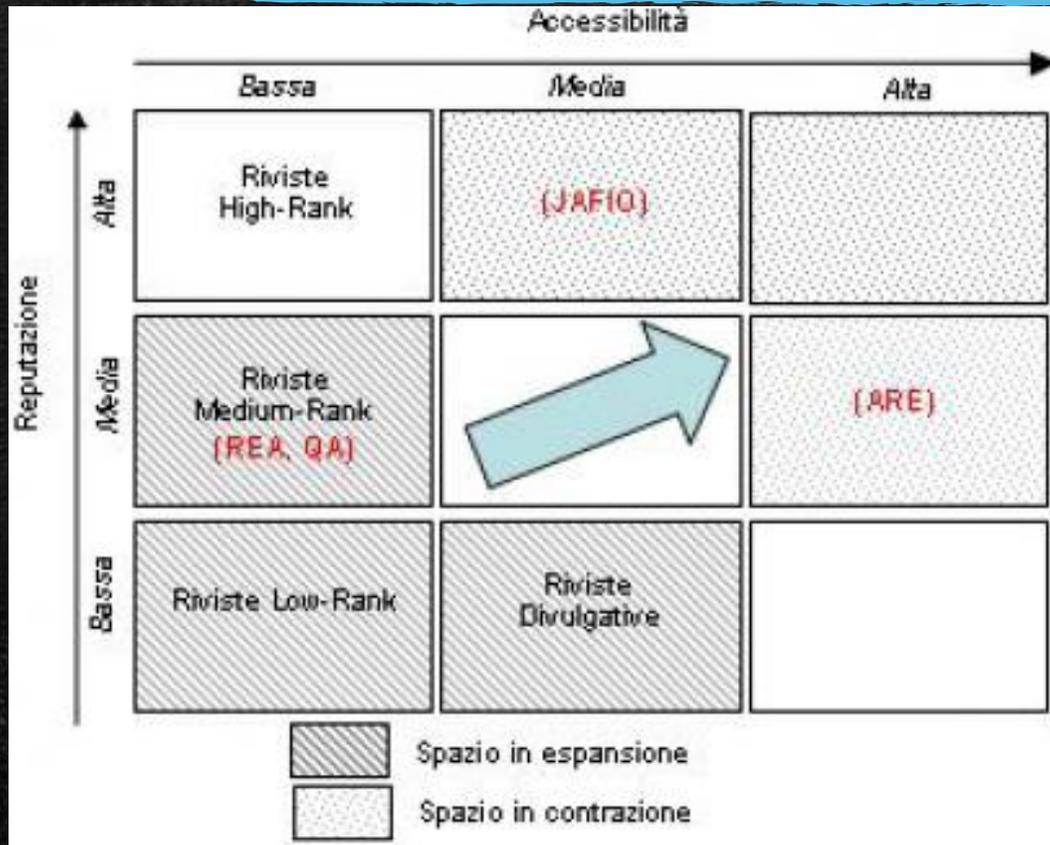
**WEB FORMAT**



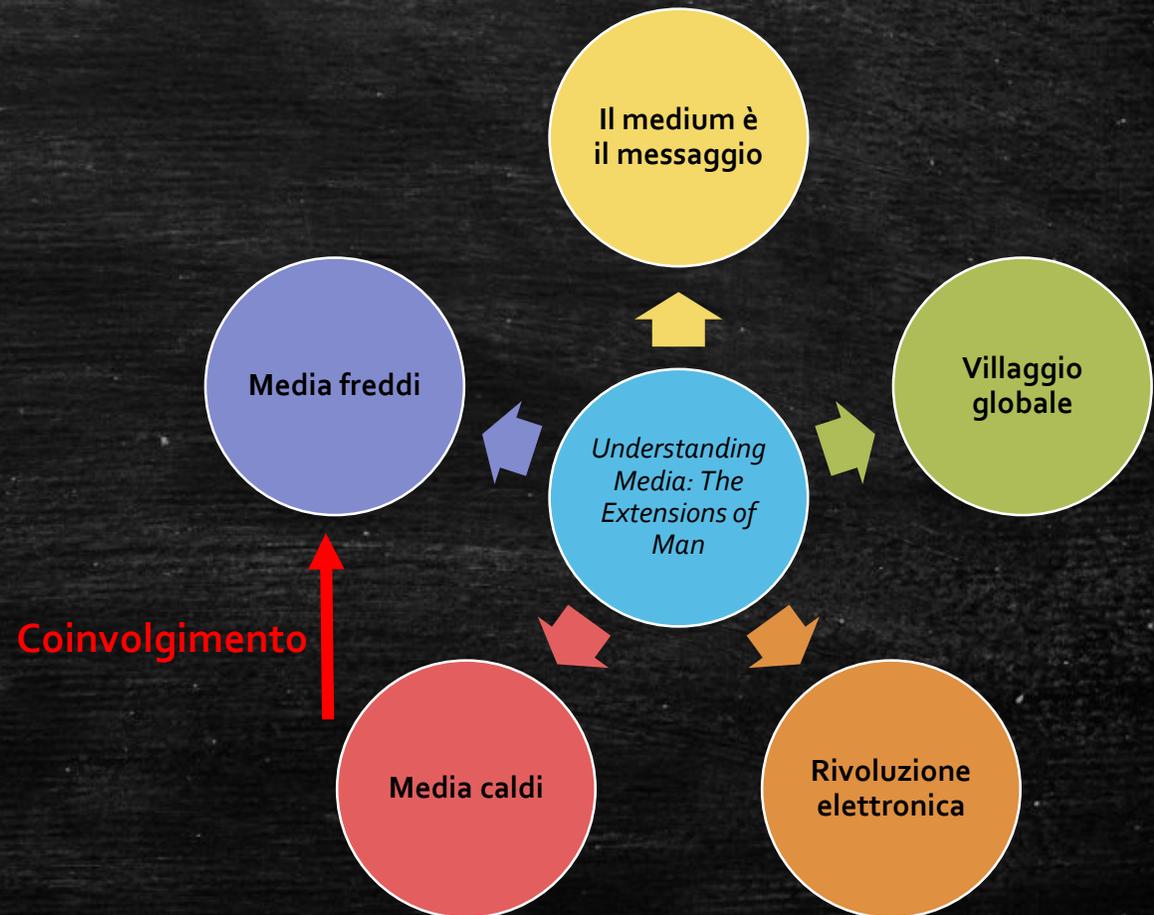
# Comunicare sul web

«Il medium è il messaggio, perché è il medium che controlla e plasma le proporzioni e la forma dell'associazione e dell'azione umana. I contenuti, invece, cioè le utilizzazioni, di questi media possono essere diversi, ma non hanno alcuna influenza sulle forme dell'associazione umana»

McLuhan, 1964

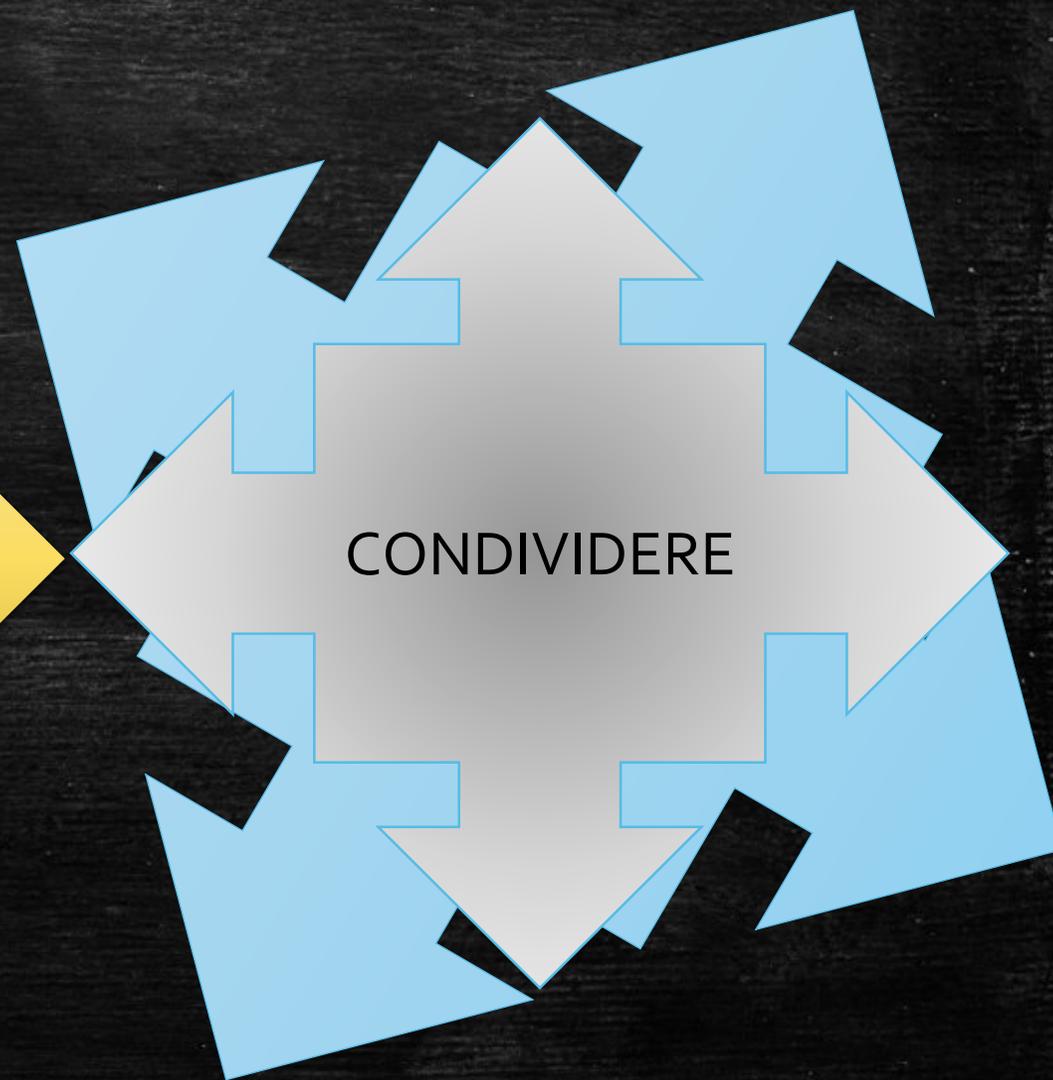
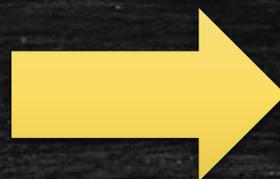
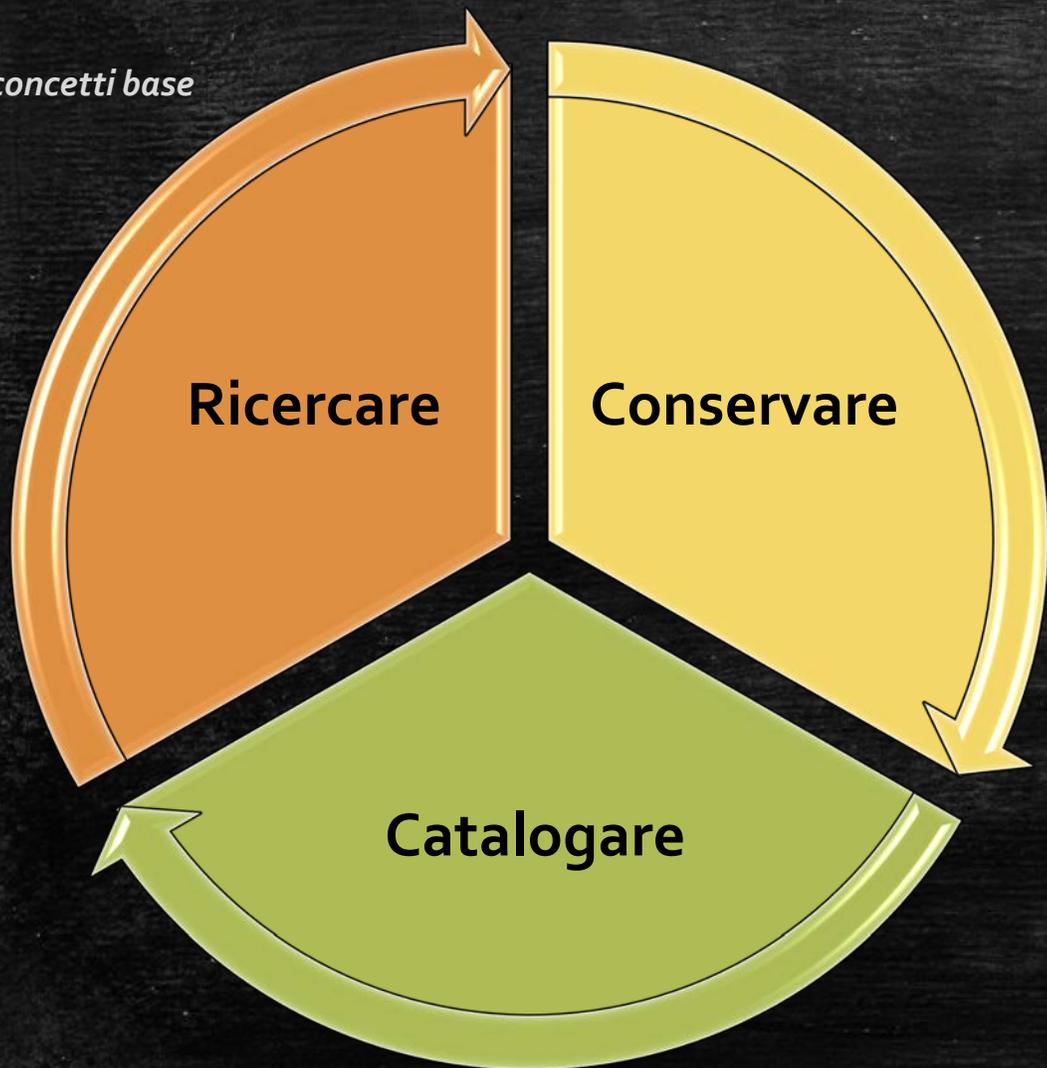


Science 2.0: il movimento delle riviste scientifiche ai tempi del Web 2.0 (Da Web 2.0 a Science 2.0: come cambiano le riviste scientifiche? ) Roberto Esposti [🔗](#)

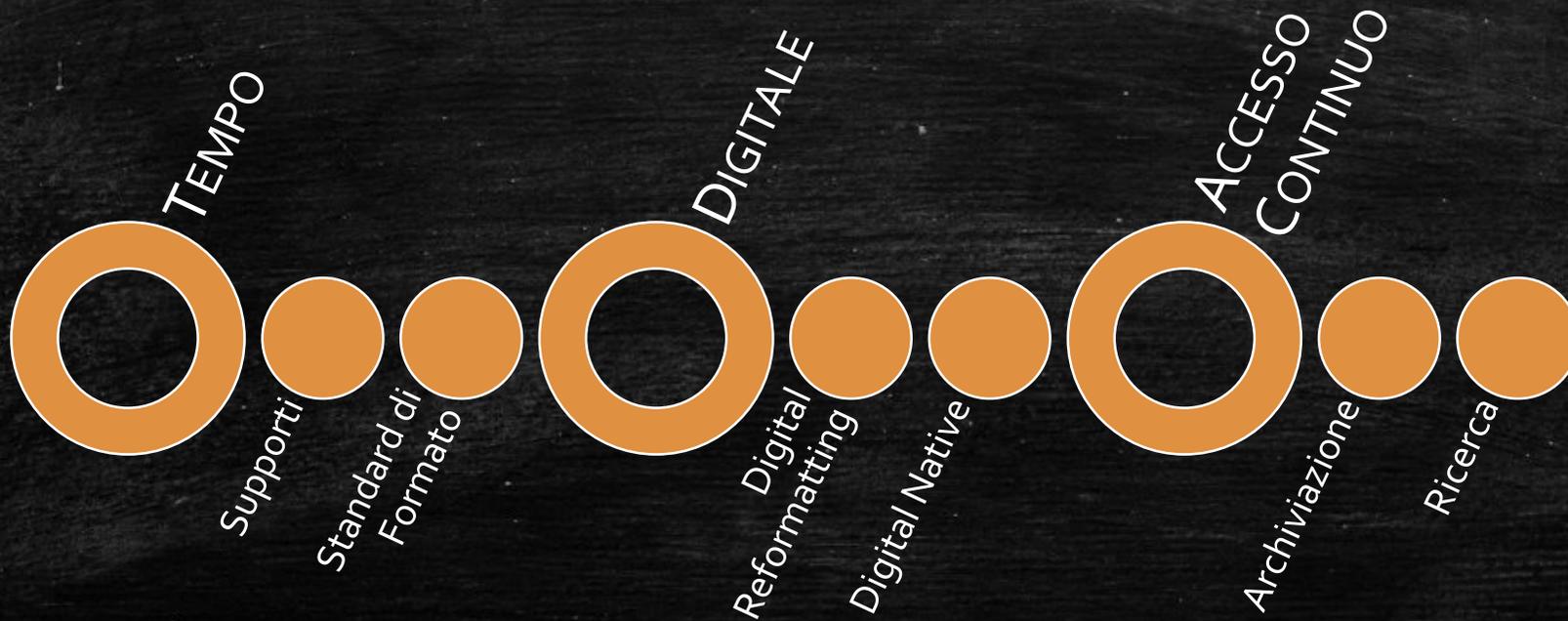
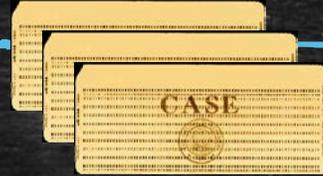


# Comunicare sul web

*3 concetti base*



# Conservare a Lungo Termine e Preservare Informazioni

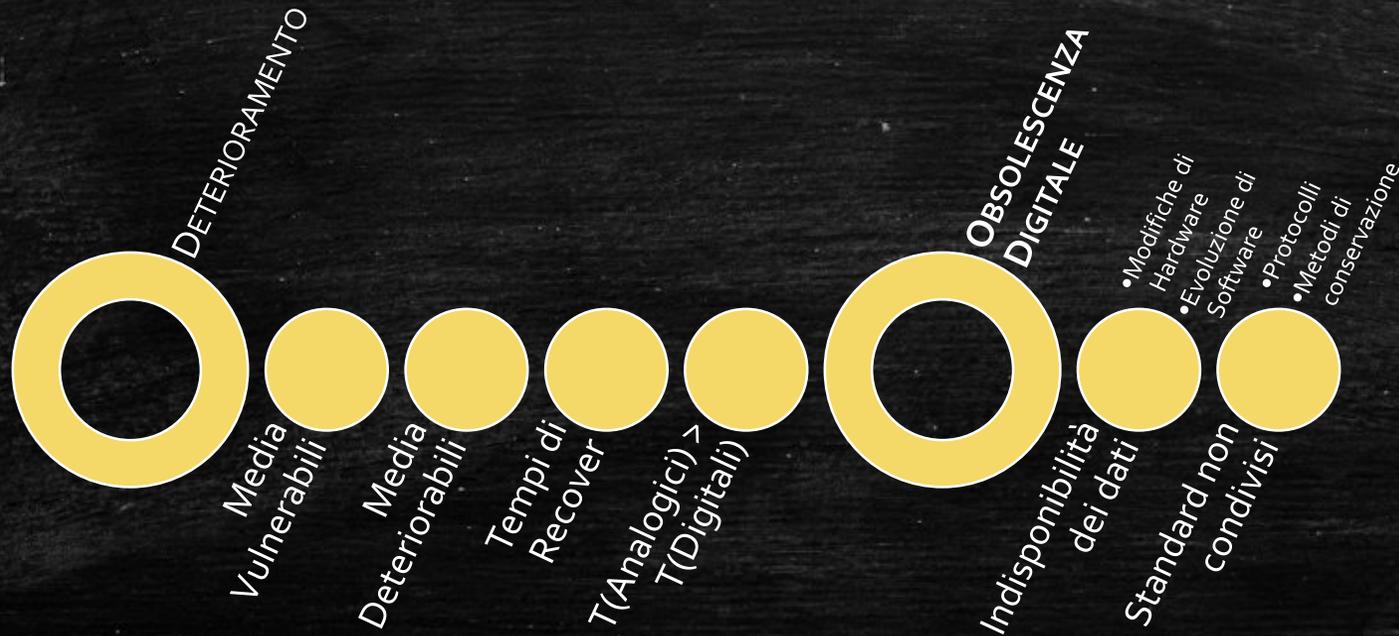


# Conservare a Lungo Termine e Preservare Informazioni

PERDITA DI MEMORIA

DETERIORAMENTO

OBSOLESCENZA DIGITALE  
*(Digital Obsolescence)*



# Conservare a Lungo Termine e Preservare Informazioni

PERDITA DI MEMORIA

DETERIORAMENTO

OBSOLESCENZA DIGITALE  
*(Digital Obsolescence)*

L'**obsolescenza digitale** (*Digital Obsolescence*) è una situazione in cui una risorsa digitale non è più leggibile perché il supporto fisico, il lettore che deve leggere il supporto o l'hardware o il software che viene eseguito su di esso, non è più disponibile.

DARKS AGE  
(ALTO  
MEDIOEVO)

DIGITAL  
DARK AGE  
(MEDIOEVO  
DIGITALE)

- *Mancanza di documentazione scritta (nella maggioranza dei casi) degli ultimi anni*
- 1997 International Federation of Library Associations and Institutions
- 1998, convegno *Time and Bits* sponsorizzato dalla Long Now Foundation e dal Getty Conservation Institute.



[Cornell University Library](#)  
«CAMERA DEGLI ORRORI» (*Chamber of Horrors*)

# Preservazione digitale

---

## STRATEGIE DI PRESERVAZIONE *(Dati)*



REFRESHING



DUPLICAZIONE



MIGRAZIONE

## STRATEGIE DI PRESERVAZIONE *(Informazioni e Applicazioni)*



EMULAZIONE



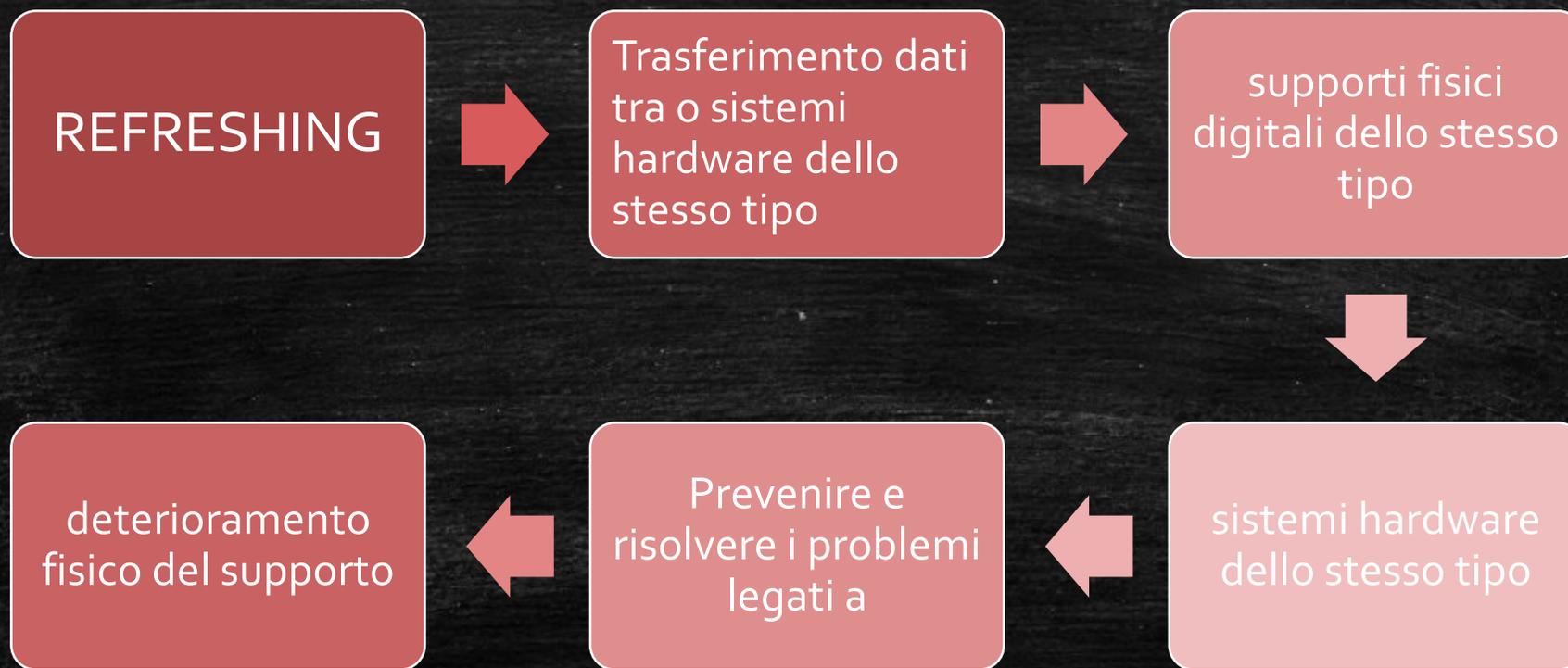
METADAZIONE



CERTIFICAZIONE

# Preservazione digitale

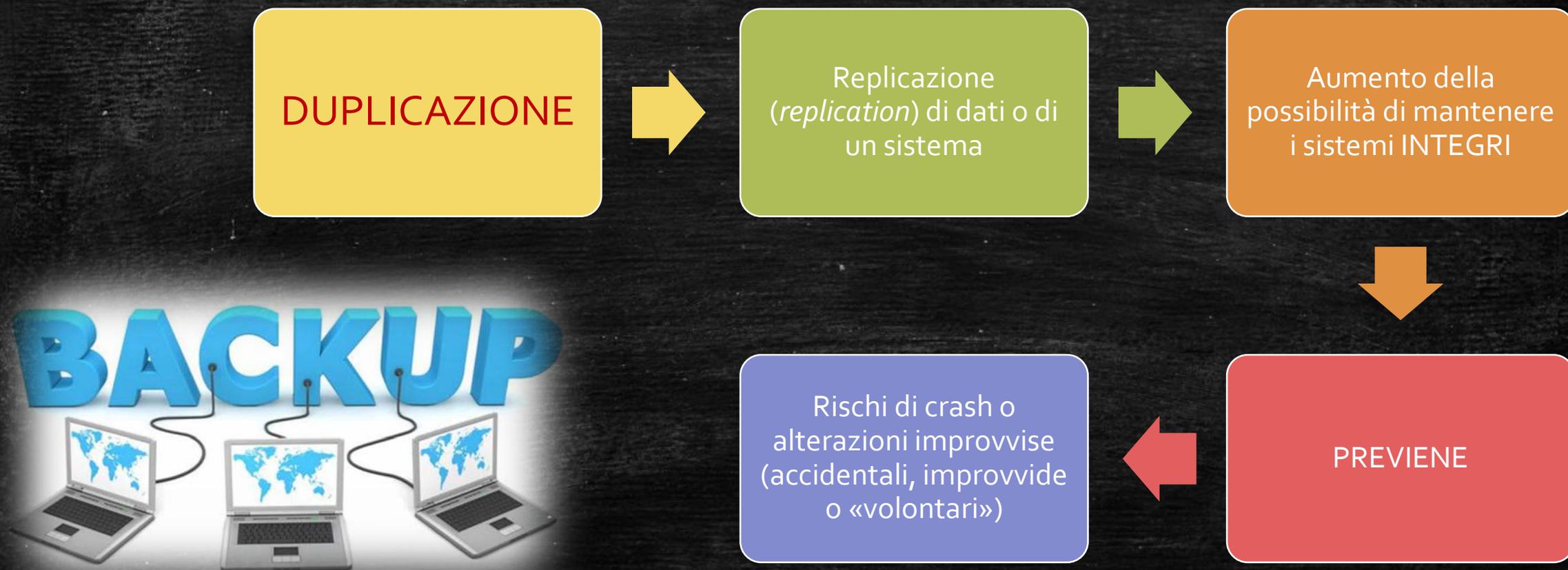
---



# Preservazione digitale

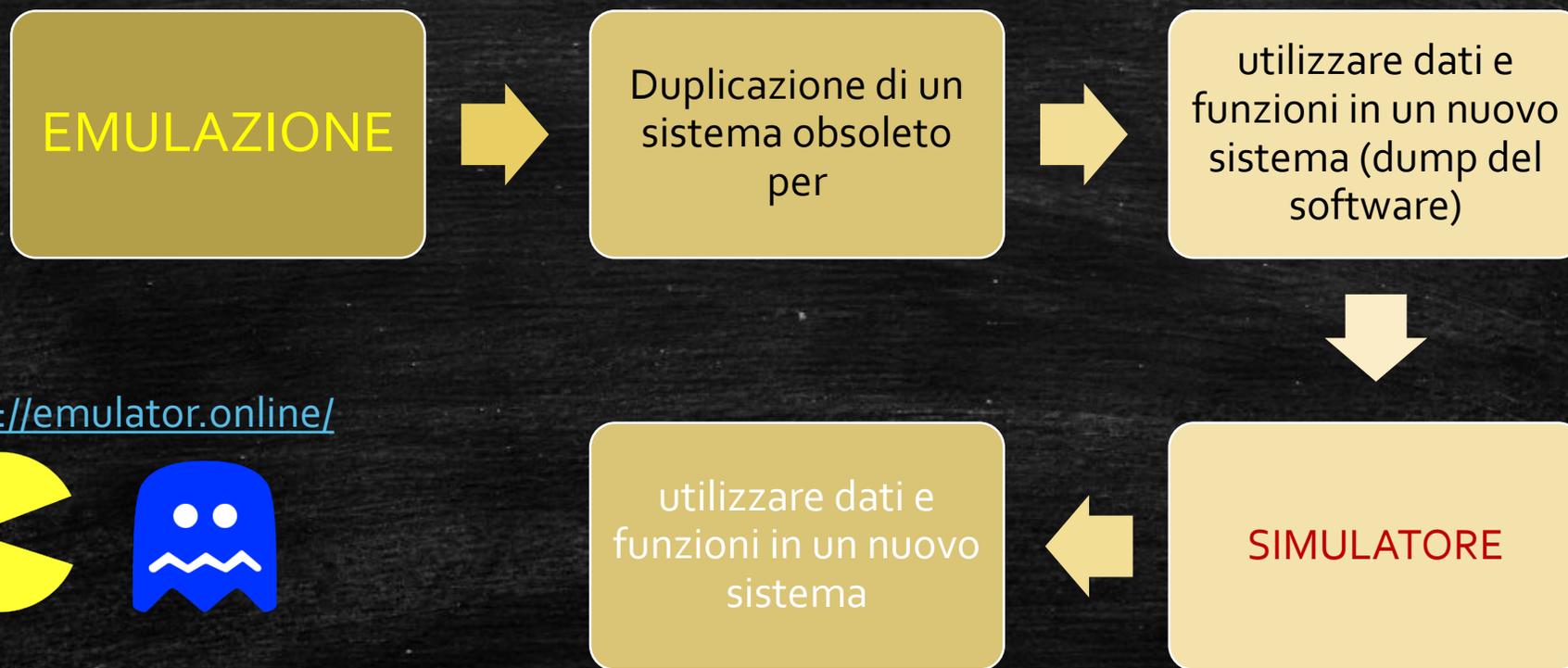


# Preservazione digitale



# Preservazione digitale

---



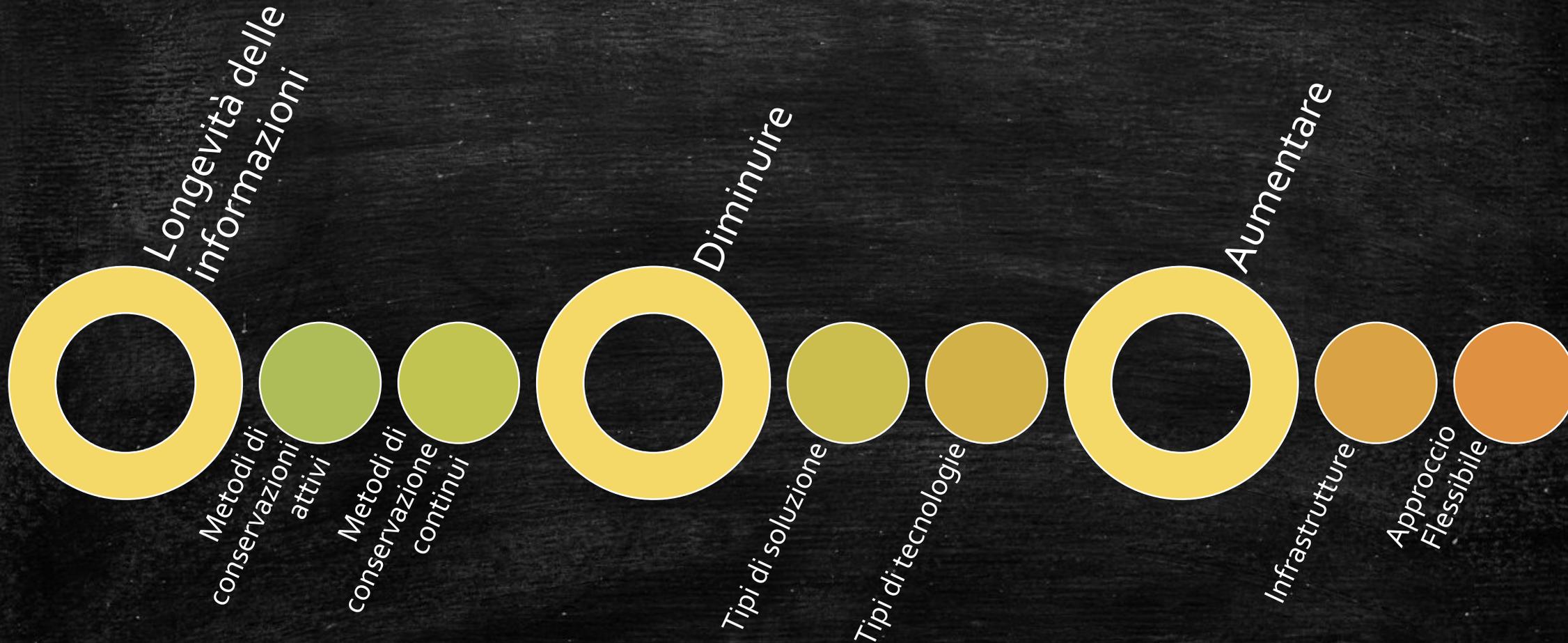
<http://emulator.online/>





# Sostenibilità digitale

---





# Sostenibilità digitale, un modello di riferimento

## Modello

- sistema aperto per l'archiviazione delle informazioni OAIS (Open Archival Information System)

## ISO 14721:2003

- **Negoziare e scambiare** informazioni appropriate con i produttori dei dati digitali
- Ottenere un sufficiente **controllo** delle informazioni fornite ad un livello che garantisca la **conservazione a lungo termine**
- Determinare quale comunità dovrebbe diventare "**comunità di riferimento**" in grado di comprendere le informazioni fornite.
- Assicurarsi che le informazioni digitali da conservare siano **comprensibili in modo autonomo** per la comunità di riferimento. In altre parole, la comunità dovrebbe essere in grado di comprendere le informazioni anche senza l'aiuto degli esperti che hanno prodotto l'informazione.
- Seguire le politiche e le procedure documentate che garantiscano che le informazioni siano conservate al **riparo da tutti i rischi ragionevoli**, e che consentano la diffusione delle informazioni in copia autenticata dell'originale, o riconducibile a quella originale.
- Rendere l'informazione digitale archiviata e a disposizione della comunità di riferimento

# DIGITALIZZARE E DISTRUBUIRE



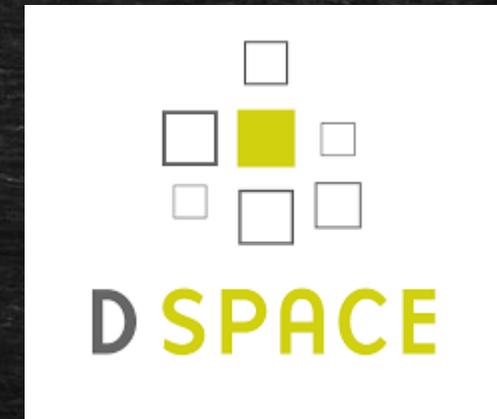
[The Digital Scriptorium](#)  
(*The University of California Berkeley Library*)



[Art Project - Google Cultural Institute](#)  
Museo virtuale



[Sketchfab del British Museum](#)  
Modelli 3D condivisi



*Dspace, software open source che accetta dati digitali in diversi formati (testo, video, audio)*

- *distribuisce attraverso il web*
- *indicizza (per un facile reperimento)*
- *conserva nel tempo*