

DigComp 2.2

Test di Conformità

(prerequisito
ICDL Full Standard)

Syllabus 1.0

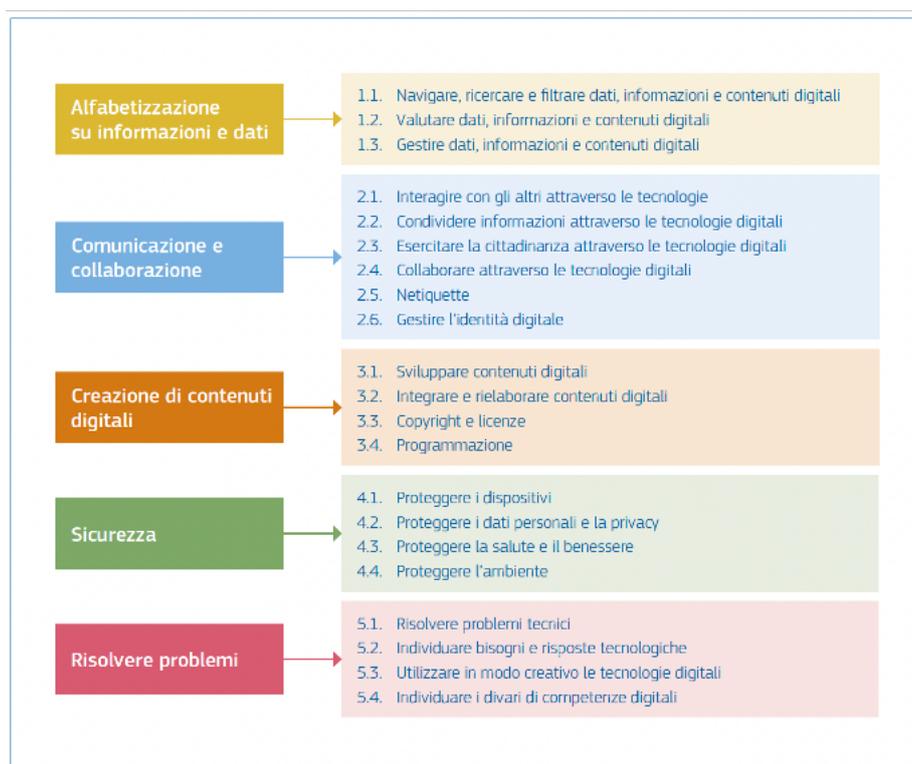
Certificazione AICA DigComp 2.2 per utente qualificato di computer

Test di Conformità (prerequisito ICDL Full Standard)

La Certificazione DigComp 2.2 per Utente Qualificato di Computer valuta il livello di competenza digitale del candidato in accordo con il framework europeo DigComp 2.2 ed è spendibile nei bandi e concorsi pubblici.

Il framework DigComp 2.2

DigComp 2.2 è la versione più recente del quadro di riferimento europeo per le competenze digitali. Questo framework definisce le **21 competenze** chiave necessarie per affrontare le sfide digitali in vari contesti, suddivise in **5 aree** principali:



DigComp individua otto **livelli di padronanza delle competenze**, che vanno dalla semplice comprensione dei concetti fino alla risoluzione di problemi complessi e alla proposta di nuove realizzazioni nei diversi ambiti.

Infine, per ogni competenza il framework nella versione 2.2 offre “esempi” di **conoscenze, abilità e attitudini**. DigComp è un quadro di competenze, non uno schema di certificazione. In Italia spetta ad Accredia l'accREDITAMENTO di schemi di certificazione in conformità a DigComp 2.2.

DigComp 2.2 – Test di Conformità (prerequisito ICDL Full Standard)

L'esame **DigComp 2.2 – Test di Conformità (prerequisito ICDL Full Standard)** verifica il possesso delle competenze previste dal framework DigComp2.2 e il livello di competenza del candidato nelle cinque aree fino al livello avanzato 5. Si tratta di un esame adattativo, di durata massima di 90 minuti e con un numero di domande che può variare da un minimo di 5 domande a un massimo di 55 domande, a seconda del livello di competenza dimostrato dal candidato durante il test.

Il **Test di Conformità (prerequisito ICDL Full Standard)** è riservato esclusivamente a chi è in possesso di un certificato ICDL Full Standard in corso di validità, che rappresenta il prerequisito per accedere a tale test: sono dunque date per acquisite anche le conoscenze e le abilità oggetto dei Syllabus dei 7 moduli di esame che costituiscono l'ICDL Full Standard (**ICDL Computer Essentials, Online Essentials, Word Processing, Spreadsheets, IT Security / Cyber Security, Online Collaboration, Presentation**).

Premesso che i livelli di padronanza delle competenze previsti dal modello DigComp 2.2 sono 8, il livello massimo che può essere attestato da tale Test è il livello di padronanza Avanzato 5, il più prossimo alle competenze certificate da ICDL Full Standard.

Syllabus

Questo Syllabus illustra le conoscenze e le abilità oggetto dell'esame **DigComp 2.2 – Test di Conformità (prerequisito ICDL Full Standard)** predisposto da AICA e accreditato da Accredia, per attestare la conformità a DigComp 2.2, cioè le conoscenze e le abilità che un candidato deve dimostrare per superare questo test.

Il Syllabus è organizzato, in coerenza con DigComp 2.2, in 5 Aree di competenza e in 21 Competenze per ciascuna delle quali sono indicati i risultati dell'apprendimento (o "learning outcome"). Per ciascuno di tali item è indicato il livello di padronanza.

I percorsi di formazione potranno essere quindi essere personalizzati in base al livello che ci si propone di raggiungere. Per esempio, se si vuole conseguire il livello Base 2 tutti gli argomenti dei livelli 3, 4 e 5 potranno essere tralasciati. Se l'obiettivo è il livello Intermedio 3, non ci si dovrà preoccupare degli argomenti dei livelli 4 e 5. E così via. In pratica, si sceglie il livello che interessa conseguire e ci si concentra sugli argomenti fino a quel livello.

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello				
				1	2	3	4	5
1. Alfabetizzazione su informazione e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	1.1.1	Essere consapevoli della distinzione tra dati/informazioni liberamente disponibili e dati/informazioni che richiedono un pagamento o la sottoscrizione di un servizio.	x	x			
		1.1.2	Essere consapevoli che i dati dell'utente vengono usati come pagamento per i contenuti online offerti gratuitamente.			x	x	
		1.1.3	Sapere come scegliere il motore di ricerca maggiormente adatto alle proprie necessità e quali metodi di ricerca applicare a seconda dello scopo e del tipo di informazioni desiderati. Sapere quali sono i fattori che influenzano i risultati di una ricerca, quali il contesto, il dispositivo, le normative locali, il comportamento di altri utenti e il comportamento pregresso dell'utente.					x
		1.1.4	Essere consapevoli del ruolo dell'intelligenza artificiale nel generare risposte personalizzate.				x	x
		1.1.5	Sapere che gli algoritmi di IA operano con modalità non visibili o comprensibili, come se fossero una "scatola nera".				x	x
		1.1.6	Sapere come formulare le richieste verso un agente conversazionale, quale Siri, Alexa, Cortana, per ovviare alle problematiche di interazione.			x	x	
		1.1.7	Sapere come gestire il sovraccarico di informazioni e la "infodemia", utilizzando metodi e strategie di ricerca personali.				x	x
	1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	1.2.1	Essere consapevoli che le informazioni presenti in rete non sono necessariamente vere. Conoscere la distinzione tra disinformazione e misinformazione.	x	x	x		

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello				
				1	2	3	4	5
		1.2.2	Essere consapevoli delle principali problematiche relative all'intelligenza artificiale, quali "deepfake", reiterazione di stereotipi, misinformationi, pregiudizi e distorsioni, "bolle di filtraggio".			x	x	x
		1.2.3	Saper distinguere le diverse tipologie di contenuti disponibili in rete, saperne identificare le fonti e valutarne la credibilità e l'attendibilità.	x	x	x	x	x
	1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	1.3.1	Sapere che in rete esistono archivi di dati "aperti" da cui ottenere dati per le proprie necessità.					x
		1.3.2	Essere consapevoli che applicazioni su internet o sui dispositivi mobili raccolgono dati dell'utente che vengono elaborati e che possono essere esaminati e utilizzati dall'utente per monitorare le proprie attività online e offline.				x	x
		1.3.3	Essere consapevoli che i sensori utilizzati da varie tecnologie, quali telecamere, assistenti virtuali, tecnologie indossabili, telefoni cellulari, generano una grande quantità di dati.			x	x	x
		1.3.4	Essere in grado di scegliere i luoghi di archiviazione più appropriati per le proprie esigenze, quali il cloud, la rete locale o i dispositivi locali.	x	x	x		
		1.3.5	Sapere come utilizzare strumenti di trattamento dei dati, quali database, strumenti di estrazione dei dati/data mining, software di analisi, per gestire e organizzare informazioni complesse, al fine di prendere una decisione o risolvere un problema.					x
	2. Comunicazione e collaborazione	2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	2.1.1	Essere consapevoli che molti servizi di comunicazione e social media sono gratuiti poiché in parte retribuiti attraverso la pubblicità e i dati degli utenti.	x	x	x	

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello				
				1	2	3	4	5
		2.1.2	Essere consapevoli che molti servizi di comunicazione e ambienti digitali utilizzano meccanismi come il “nudging”, la gamification e la manipolazione per influenzare il comportamento degli utenti.			x	x	
		2.1.3	Essere in grado di affrontare le problematiche relative alla comunicazione con una IA: riconoscere quando si interagisce con una IA, saper fornire feedback ad una IA.				x	x
		2.1.4	Essere in grado di comunicare utilizzando strumenti digitali in modalità asincrona, ad esempio per condividere idee, scrivere report, programmare riunioni.				x	x
		2.1.5	Saper utilizzare gli strumenti digitali per la comunicazione informale con i colleghi durante il lavoro in remoto.	x	x	x		
		2.1.6	Essere in grado di fare un uso consapevole delle comunicazioni sincrone e asincrone.	x	x	x		
	2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	2.2.1	Essere consapevoli che quanto condiviso pubblicamente online può essere utilizzato per addestrare i sistemi di intelligenza artificiale, con potenziali violazioni della privacy.					x
		2.2.2	Sapere quali sono il ruolo e le responsabilità del facilitatore online per strutturare e guidare un gruppo di discussione.					x
		2.2.3	Conoscere le modalità per segnalare la disinformazione e la misinformazione nei social media.				x	
		2.2.4	Sapere quali sono le modalità di identificazione e citazione della fonte originale e degli autori dei contenuti condivisi.	x	x	x		

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello				
				1	2	3	4	5
	2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	2.3.1	Essere consapevoli che su Internet sono presenti diversi tipi di servizi digitali, quali servizi pubblici, per consultare informazioni fiscali o per fissare un appuntamento in un centro sanitario, siti basati sulla collaborazione di comunità virtuali, quali enciclopedie online come Wikipedia, servizi cartografici come OpenStreetMap, servizi di monitoraggio ambientale come Sensor Community, e servizi privati, quali siti di commercio online e servizi bancari online.	x	x	x	x	
2.3.2		Sapere che sono disponibili per i cittadini dei sistemi di identificazione digitale sicura, quali la carta d'identità elettronica che contiene un certificato digitale, o lo SPID.	x	x	x	x		
2.3.3		Essere consapevoli delle problematiche relative a decisioni, concernenti la vita delle persone, prese da sistemi di IA, e del diritto per i cittadini europei di non essere soggetti a processi decisionali completamente automatizzati.					x	
2.3.4		Essere in grado di identificare le aree in cui l'IA può apportare benefici in diversi aspetti della vita quotidiana. Comprendere che la positività o negatività dei risultati di un sistema di IA risiede nelle modalità con cui quel sistema di IA è stato progettato e con quali scopi viene usato.					x	
2.3.5		Essere consapevoli dell'esistenza di piattaforme online che offrono ai cittadini l'opportunità di partecipare ad azioni finalizzate a innovazioni per raggiungere obiettivi di sostenibilità a livello locale, regionale, nazionale, europeo e internazionale.				x	x	
2.3.6		Essere consapevoli del ruolo dei media tradizionali, quali quotidiani e televisione, e dei nuovi media, quali social media e Internet, nelle società democratiche.	x	x	x			

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello					
				1	2	3	4	5	
		2.3.7	Sapere come monitorare la spesa pubblica del governo locale e nazionale, ad esempio attraverso i dati aperti sul sito web del governo e i portali di dati aperti.						x
		2.3.8	Sapere come impegnarsi con gli altri tramite le tecnologie digitali per lo sviluppo sostenibile della società e la consapevolezza del potenziale della tecnologia sia per l'inclusione o partecipazione, sia per l'esclusione.				x		x
	2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali	2.4.1	Conoscere i vantaggi del lavoro a distanza ed essere in grado di utilizzare ambienti e strumenti per il lavoro condiviso, quali lavagne o fogli digitali condivisi.				x		x
		2.4.2	Sapere che per lavorare a distanza con altre persone sono necessarie buone abilità sociali, e la capacità di utilizzare ambienti e strumenti per la generazione di idee e di contenuti digitali condivisi, quali mappe mentali, lavagne virtuali o sondaggi condivisi.						x
	2.5. Netiquette	2.5.1	Conoscere e applicare le regole di buona educazione nei diversi contesti del web, quali email, forum, social network, con la consapevolezza che il loro uso può variare in diversi contesti socio-culturali, Paesi o ambiti professionali.	x	x	x			
		2.5.2	Essere consapevoli della necessità di assumere comportamenti adeguati a seconda del contesto, ad esempio quando si è sul lavoro o tra amici.	x	x				
		2.5.3	Sapere che comportamenti inappropriati negli ambienti digitali possono danneggiare gli aspetti sociali e personali anche nella vita reale e saper riconoscere attività ostili online indirizzate a determinate persone o gruppi di persone.	x	x				

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello				
				1	2	3	4	5
		2.5.4	Essere consapevoli dei requisiti di accessibilità in ambito digitale per consentire a tutti di essere raggiunti dalle comunicazioni di tipo digitale.				x	x
	2.6. Gestire l'identità digitale	2.6.1	Essere consapevoli del duplice significato di identità digitale quale metodo di autenticazione e insieme di dati personali e di contesto dell'utente.	x	x			
		2.6.2	Essere consapevoli del ruolo dell'IA nel raccogliere e collegare dati degli utenti e di quali impostazioni modificare nelle app o nelle piattaforme digitali per consentire o impedire il tracciamento, la raccolta e l'analisi dei dati da parte di un sistema di IA.					x
		2.6.3	Conoscere la legislazione che regola la protezione dei dati personali.				x	x
		2.6.4	Conoscere le modalità che consentono di limitare e gestire il tracciamento delle proprie attività.			x	x	
		2.6.5	Sapere quali pratiche utilizzare per creare profili per scopi diversi, quali personali o professionali, e costruire un'identità online positiva.				x	x
		2.6.6	Sapere come controllare la propria "impronta digitale" eseguendo una ricerca sul proprio nome o cognome.			x		
		2.6.7	Conoscere le strategie da utilizzare per controllare, gestire o cancellare i dati raccolti/curati dai sistemi online, anche verificando e modificando il tipo di metadati inseriti nelle proprie immagini.					x
3. Creazione di contenuti digitali		3.1 Sviluppare contenuti digitali	3.1.1	Essere consapevoli che i contenuti digitali, quali ad esempio audio e video, vengono archiviati come file; saper utilizzare tecniche e strumenti per creare contenuti digitali accessibili e in grado di supportare le proprie idee.	x	x		

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello					
				1	2	3	4	5	
		3.1.2	Essere consapevoli che è possibile produrre contenuti tramite Intelligenza Artificiale.						x
		3.1.3	Conoscere il significato di "accessibilità digitale".				x	x	
		3.1.4	Essere consapevoli di cosa si intende per "realtà aumentata" e "realtà virtuale" e in quali casi vengono utilizzate.				x	x	
		3.1.5	Essere in grado di utilizzare dispositivi di tipo Internet of Things (IoT) per la produzione di contenuti digitali, quali immagini o video.	x	x	x			
	3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali	3.2.1	Essere consapevoli che si possono realizzare robot programmabili e altri artefatti non digitali (ad esempio Lego Mindstorms, Micro:bit, Raspberry Pi, EV3, Arduino e ROS).						x
		3.2.2	Essere in grado di utilizzare strumenti dedicati alla produzione di infografiche e poster digitali.				x	x	
		3.2.3	Essere in grado di utilizzare strumenti per aggiungere contenuti ad audio e video al fine di migliorarne l'accessibilità.						x
		3.2.4	Essere in grado di integrare hardware e software per creare nuovi artefatti digitali e non digitali.						x
		3.2.5	Essere in grado di utilizzare contenuti prodotti da una IA integrandoli nei propri lavori.				x	x	
	3.3 Copyright e licenze	3.3.1	Essere consapevoli dei diritti di proprietà intellettuale disponibili, quali copyright, marchi, brevetti, e delle eccezioni al copyright, quali l'uso a scopo illustrativo per insegnamento, per caricatura, parodia, pastiche, per citazione, per uso privato.						x

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello				
				1	2	3	4	5
		3.3.2	Sapere quali sono i meccanismi che consentono di limitare o bloccare l'accesso ai contenuti digitali; essere in grado di utilizzare e condividere i contenuti digitali utilizzando licenze aperte quali le Creative Commons, scegliendo la strategia più idonea da applicare alle proprie creazioni originali.			x	x	
	3.4 Programmazione	3.4.1	Sapere cosa si intende con "algoritmo" e che gli algoritmi sono progettati per aiutare a risolvere problemi.	x	x			
		3.4.2	Sapere che i linguaggi di programmazione permettono la costruzione di software, costituito da istruzioni che vengono interpretate ed eseguite automaticamente dai dispositivi informatici.	x	x			
		3.4.3	Sapere che i linguaggi di programmazione hanno regole ben precise che devono essere seguite quando si scrive un programma, e che permettono di organizzare le istruzioni in diversi modi.					x
		3.4.4	Sapere cosa si intende con "input" e "output" nell'ambito della programmazione e quali sono le modalità per ottenerlo e utilizzarlo.			x		
		3.4.5	Essere in grado di rilevare problemi in una sequenza di istruzioni ed eseguire le modifiche opportune per risolverli.					x
		3.4.6	Essere in grado di riconoscere in un programma l'ordine di esecuzione delle istruzioni e combinare blocchi di istruzioni in modo da poter risolvere un problema.					x
4. Sicurezza	4.1. Proteggere i dispositivi	4.1.1	Essere in grado di attivare l'autenticazione a due fattori.	x	x			

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello				
				1	2	3	4	5
		4.1.2	Sapere come verificare a quali dati personali può accedere un'applicazione sul proprio cellulare, e come configurare le impostazioni appropriate.			x	x	
		4.1.3	Sapere come cifrare i dati sensibili memorizzati su un dispositivo personale o in un servizio di archiviazione cloud.					x
	4.2. Proteggere i dati personali e la privacy	4.2.1	Essere consapevoli dell'esistenza del Regolamento Europeo Generale sulla Protezione dei Dati o GDPR e a cosa si applica.	x	x			
		4.2.2	Essere in grado di applicare le misure di sicurezza fondamentali nei pagamenti online.			x	x	
		4.2.3	Essere in grado di utilizzare i vari tipi di identificazione elettronica e acquisire e usare i certificati emessi dalle autorità di certificazione.			x	x	
	4.3. Proteggere la salute e il benessere	4.3.1	Essere consapevoli delle problematiche della dipendenza digitale e dei relativi possibili danni psicologici e fisici.	x	x			
		4.3.2	Essere consapevoli che si deve fare un uso consapevole delle app dedicate alla salute e dei rischi che possono comportare, in quanto non sottoposte a procedure ufficiali di autorizzazione.			x	x	
		4.3.3	Sapere cosa si intende con "disinibizione online" e conoscere le possibili conseguenze, quali il "flaming" online.	x	x			
		4.3.4	Essere in grado di riconoscere le tecniche volte a manipolare e a indebolire la capacità di controllo nelle decisioni di un utente, quali nudging, gamification, clickbait.					x
		4.3.5	Essere in grado di applicare le modalità di protezione contro le persecuzioni online.				x	x

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello				
				1	2	3	4	5
	4.4 Proteggere l'ambiente	4.4.1	Essere consapevoli delle problematiche di impatto ambientale legate all'uso di energia e alle emissioni di anidride carbonica associate al funzionamento dei dispositivi dell'utente o di chi fornisce i servizi.	x	x			
4.4.2		Conoscere il concetto di "obsolescenza programmata" e sapere che alcuni dispositivi potrebbero essere stati progettati in modo da dover essere sostituiti dopo un certo tempo.				x		
4.4.3		Essere consapevoli dei comportamenti ecologici da seguire nell'acquisto di dispositivi digitali, ad esempio scegliendo apparati meno energivori, meno inquinanti e meno tossici.			x	x		
4.4.4		Sapere che il commercio online ha un impatto sull'ambiente dovuto a diverse pratiche, quali la consegna a casa o lo smaltimento degli imballaggi.			x	x		
4.4.5		Essere consapevoli delle potenzialità delle tecnologie digitali, incluse quelle basate sull'IA, sull'efficienza energetica e la sostenibilità ambientale.					x	
4.4.6		Essere consapevoli che determinate tecnologie di IA, quali l'addestramento delle IA o la produzione di criptovalute, hanno un elevato consumo energetico e un conseguente impatto ambientale.					x	
4.4.7		Essere in grado di applicare strategie efficienti, semplici e a ridotto apporto tecnologico (lowtech) per proteggere l'ambiente.					x	
4.4.8		Essere in grado di utilizzare degli strumenti digitali per migliorare il proprio impatto ambientale e sociale.					x	

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello				
				1	2	3	4	5
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	5.1.1	Essere consapevoli delle funzioni principali di tablet e smartphone e dei motivi per cui potrebbero non riuscire a collegarsi all rete, quali password errata o modalità aereo attiva.	x	x			
		5.1.2	Essere consapevoli delle strategie che si possono adottare per fronteggiare l'obsolescenza dell'hardware, quali l'acquisto di servizi per aumentare la potenza di calcolo o la capacità di archiviazione.				x	
		5.1.3	Essere consapevoli che l'utilizzo di dispositivi IoT e mobili è legato alla disponibilità della rete, all'autonomia della batteria e alla capacità di calcolo, e sapere quali metodi utilizzare per identificare e risolvere i problemi legati al loro utilizzo.				x	
		5.1.4	Essere consapevoli che l'IA è prodotta a partire da intelligenza e processi decisionali umani e non può esistere indipendentemente da essi.					x
		5.1.5	Essere in grado di adottare metodologie per la ricerca di malfunzionamenti tecnici.				x	x
		5.1.6	Essere in grado di utilizzare la ricerca in Internet per cercare soluzioni a problemi tecnici.			x		
	5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche	5.2.1	Essere in grado di riconoscere le tecnologie di intelligenza artificiale applicate a diversi ambiti, quali acquisti online, riconoscimento di immagini o riconoscimento facciale.					x
		5.2.2	Essere consapevoli che le stampanti 3D si possono usare per realizzare oggetti fisici.	x	x	x		

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello					
				1	2	3	4	5	
		5.2.3	Essere consapevoli che i comandi vocali con cui si possono comandare diversi dispositivi digitali sono gestiti tramite l'IA, anche se non vengono riconosciute necessariamente tutte le lingue.						x
		5.2.4	Essere in grado di utilizzare applicazioni di traduzione automatica e riconoscere le situazioni in cui tali applicazioni non sono sufficientemente accurate.	x	x	x	x	x	
		5.2.5	Sapere che è possibile utilizzare internet per acquistare beni e servizi attraverso transazioni commerciali e non commerciali, sapere come farlo e sapere che le regole applicate negli acquisti da aziende non sono le stesse applicate negli acquisti da privati.	x	x	x			
	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.3.1	Essere consapevoli che il digitale può essere di supporto all'innovazione di prodotti e di processi.						x
		5.3.2	Essere consapevoli che le applicazioni IoT possono essere utilizzate in molti settori diversi, quali sanità, agricoltura, industria o sicurezza.						x
		5.3.3	Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali per supportare esperienze di collaborazione online.			x	x		
		5.3.4	Saper riconoscere le piattaforme online utilizzabili per lo sviluppo di applicazioni per IoT.						x
		5.3.5	Essere in grado di definire strategie per applicare soluzioni IoT a settori diversi.						x
		5.3.6	Saper risolvere problemi sociali utilizzando dispositivi e applicazioni digitali e ibridi, quali banche del tempo online o piattaforme di condivisione delle risorse.						x

Aree	Competenze	Conoscenze e abilità		Livello				
				1	2	3	4	5
	5.4. Individuare i divari di competenze digitali	5.4.1	Sapere come ottenere una valutazione delle proprie competenze digitali attraverso strumenti di assessment delle competenze.	x	x	x		
		5.4.2	Sapere che difficoltà incontrate nell'uso delle tecnologie digitali possono essere dovute a diversi fattori, tra cui il proprio divario di competenze, ed essere consapevoli che l'apprendimento online può offrire diverse opportunità di aggiornamento, cercando in rete le opportunità di formazione che possano soddisfare il proprio fabbisogno di formazione o di miglioramento del proprio livello di competenza.			x	x	
		5.4.3	Essere consapevoli del fatto che l'IA è in continua evoluzione.					x
		5.4.4	Essere in grado di riconoscere le "fake news" e spiegare ad altri come distinguerle dalle notizie vere.			x	x	

© 2024 Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico (AICA). Tutti i diritti riservati.

Questo materiale è protetto dalle leggi italiane ed internazionali sul diritto d'autore e può contenere informazioni confidenziali di proprietà di AICA. La riproduzione, distribuzione, visualizzazione pubblica, esecuzione pubblica, trasmissione, comunicazione al pubblico, modifica, creazione di opere derivate, vendita, noleggio, prestito, cessione o qualunque altro uso di questo materiale, in tutto o in parte, è strettamente proibito senza il previo consenso scritto di AICA. L'autorizzazione a utilizzare qualsiasi parte di questo materiale può essere richiesta inviando una richiesta scritta a:

AICA - Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico

Piazzale Rodolfo Morandi, 2 - 20121 Milano

Email: comunicazioni@aicanet.it

Qualsiasi uso non autorizzato del materiale potrebbe costituire una violazione delle leggi sul copyright e soggetto a sanzioni civili e penali.

Marchi e Brevetti

I nomi, loghi e marchi di AICA sono marchi registrati e non registrati di AICA. L'uso non autorizzato di questi marchi è espressamente vietato e può violare le leggi sui marchi, i diritti d'autore e altre normative.

AICA

Piazzale Rodolfo Morandi, 2
20121 Milano
Tel 02 7645501

www.aicanet.it
www.icdl.it