Dietro le piattaforme digitali

Modulo educativo - Presentazione del modulo

INCA & SWISSINCA PROJECT



Contesto del progetto

I progetti INCA e SwissINCA INCA è un progetto Horizon Europe (INCA project – Increase corporate political responsibility and accountability), coordinato dall'Università di Bologna, che mira a indagare l'impatto che le piattaforme digitali (quali ad esempio le cosiddette big tech) hanno sulla vita democratica in vari contesti europei. Il progetto SwissINCA, finanziato dalla Fondazione Mercator Schweiz, nasce entro il progetto INCA sviluppando le attività di quest'ultimo con specifica attenzione al contesto svizzero.

Cosa va a colmare?

Motivazione e necessità del modulo nell'ambito formativo

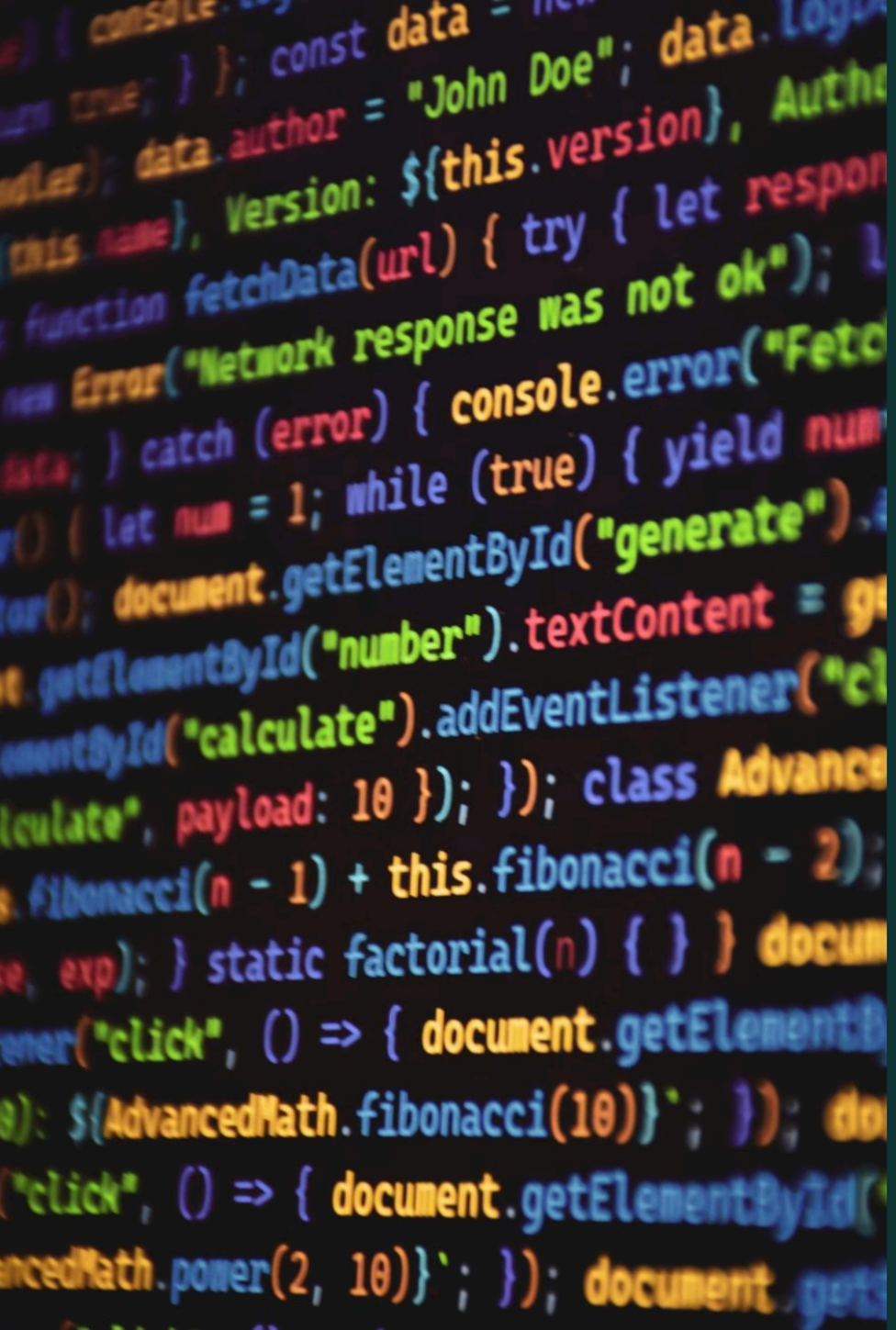
Nel contesto dell'erosione di un dibattito politico coordinato e paritario, messo ulteriormente a rischio dalle trasformazioni digitali, la sfida affrontata da INCA e SwissINCA è di intervenire nell'ambito educativo attraverso un modulo formativo rivolto alle scuole medie e medio-superiori per sensibilizzare le persone in formazione:

- alle implicazioni e alle conseguenze dell'uso delle piattaforme digitali in termini individuali e di società;
- alle forme e ai modi per sostenere nuovi modelli di governance in grado di coniugare la crescita delle piattaforme con l'inclusione sociale e la partecipazione della cittadinanza nei processi decisionali.

Il modulo formativo è pensato secondo un approccio interdisciplinare. Esso è corredato da materiali didattici, una guida all'uso per docenti e da una selezione di riferimenti teorici fondamentali.

Il modulo è concepito per essere utilizzato in modo autonomo e adattato ai contesti formativi specifici da docenti di scuole secondarie di vario grado e indirizzo a livello europeo. Esso è interamente disponibile in una sezione specifica del sito del progetto INCA, in cui sono inseriti tutti i materiali in formato open access. Alla fine del progetto, i materiali saranno trasportati anche sul sito del Think Tank "Big Tech Watch".

Il modulo va così a colmare la mancanza di un supporto didattico strutturato, disponibile gratuitamente, completo di materiali e indicazioni che ancora non esisteva nel panorama didattico europeo.



Target

Il modulo ha come target di riferimento principale i docenti delle scuole medie e medio-superiori. Essendo improntato all'interdisciplinarità si adatta a varie discipline (geografia, storia, educazione civica, economia, informatica, italiano, ecc.).

Il target di riferimento è conseguentemente costituito da persone in formazione indicativamente tra i 13 e i 19 anni.

Obiettivi del modulo e learning outcome

Competenze e conoscenze che gli studenti acquisiranno

Le persone in formazione che assieme ai docenti sviluppano i contenuti delle quattro unità tematiche (UT) di cui si compone il modulo raggiungono una conoscenza di base rispetto alle opportunità e ai rischi che l'uso delle piattaforme digitali implicano in generale per gli individui e la società; inoltre raggiungono una conoscenza di base in relazione all'influenza che esse esercitano sulla costruzione delle opinioni personali e sui processi politici decisionali.

Al termine del modulo le persone in formazione saranno in grado di:

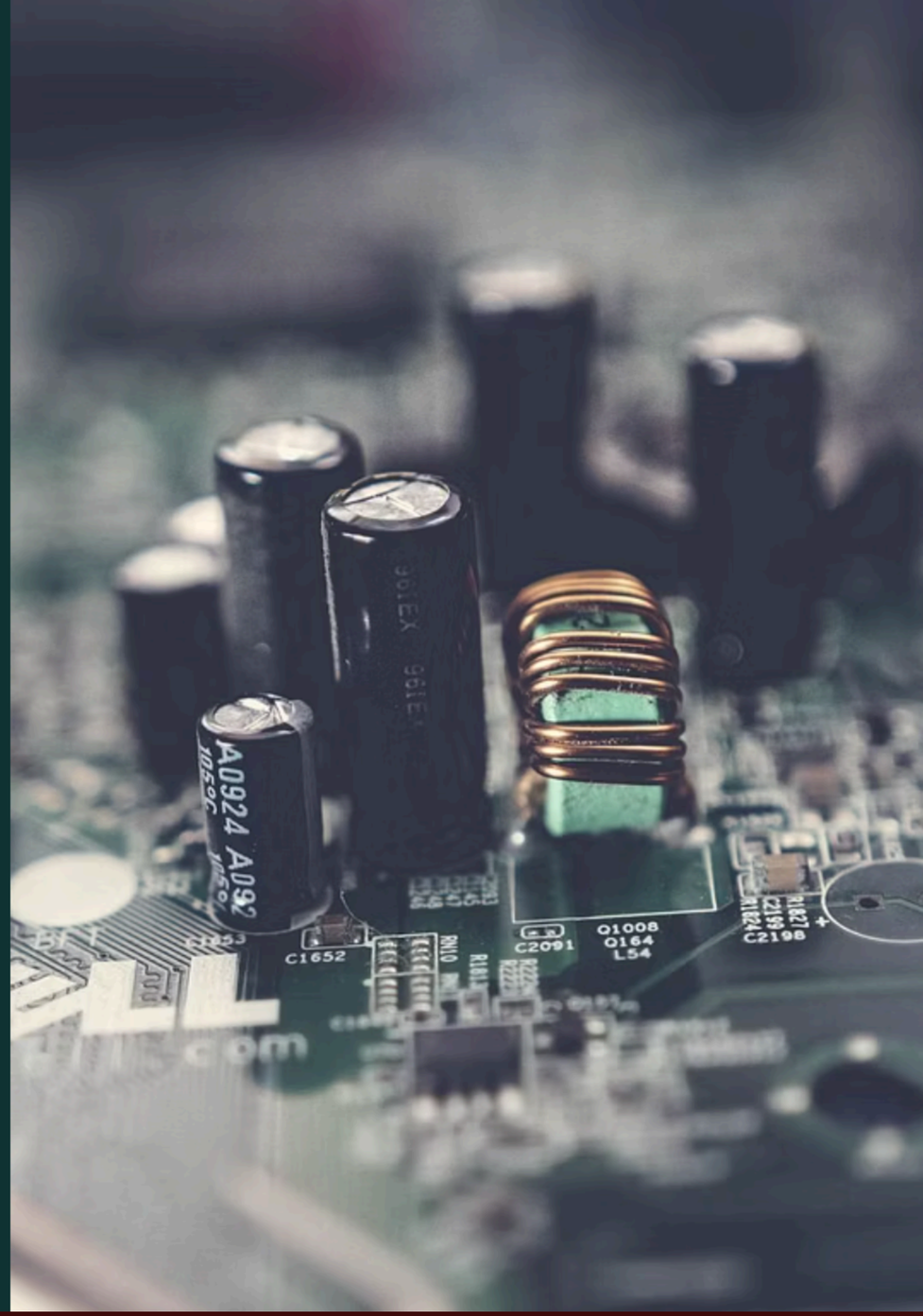
- riconoscere e valutare opportunità e rischi insiti nell'uso delle piattaforme;
- conoscere le peculiarità del capitalismo di piattaforma;
- conoscere come vengono generati e usati i big data;
- conoscere quali sono le principali piattaforme, come agiscono e con quali infrastrutture;
- conoscere i comportamenti individuali e collettivi generati dalle piattaforme e il loro influsso sulle visioni politiche e sulle forme di cittadinanza.

Risultati attesi in termini di apprendimento e applicabilità

L'apprendimento in termini di ampiezza e profondità varia a seconda del numero di unità didattiche svolte ed approfondite sulle 4 UT disponibili.

Il modulo, prevedendo materiali didattici flessibili ed essendo disponibile online gratuitamente, si presta anche ad altri ambiti di educazione non-formale quali spunti e base di discussione per eventi formativi come seminari, workshop, ecc.

Può applicarsi anche al dibattito pubblico o alla riflessione puntuale da parte di svariati attori associativi, sociali e organizzativi per incontri di policy-making, consultazioni per operatori sociali, eventi pubblici o del terzo settore, ecc.



Modalità di somministrazione/fruizione

Tipologia del modulo

Il modulo educativo, completato dalla presente guida e dal glossario, è studiato per una fruizione preferibilmente in presenza, a mezzo di lezioni con modalità attive, laddove non si escludono fasi preparatorie o susseguenti anche on-line, ad esempio per la consultazione di video, siti, documentazione, a discrezione dei docenti.

Al termine di ogni UT è presente una breve e pratica lista di spunti bibliografici che sia i docenti sia gli studenti possono approfondire.

Il modulo è strutturato su un percorso didattico e argomentativo teso a fornire un quadro organico sull'argomento delineato nella soprastante sezione "Contesto del progetto". Per ottenere un risultato di apprendimento il più possibile completo in materia, si suggerisce il completamento di tutto il modulo.

È parimenti possibile ed efficace, seppur con una copertura di apprendimento tematico minore, completare solamente alcune parti di esso (ad esempio solo una o più UT) a seconda della materia e/o degli obiettivi che il docente si prefigge.

Durata e strumenti

Durata complessiva indicativa

Il modulo si compone di 4 UT, corrispondenti nel complesso a 4-8 lezioni di due ore ciascuna. Tuttavia, a seconda dei tempi didattici previsti dai vari corsi, istituti e sistemi scolastici possono anche diventare un numero minore o maggiore di lezioni per una durata di completamento suggerita di 2 o massimo 3 settimane qualora il docente svolga l'intero modulo.

Strumenti necessari per la somministrazione/fruizione

Il modulo si compone delle 4 UT strutturate in slide formato PDF, oltre alla presente guida ed al glossario. Gli unici strumenti necessari per il loro utilizzo sono un computer (o laptop) e un proiettore collegato. Le indicazioni bibliografiche e alcuni spunti interni alle UT contengono link cliccabili, per la visione dei quali è quindi necessario un collegamento internet.

Solo come ultima opzione di somministrazione/fruizione, qualora non dovesse essere disponibile nessuno degli strumenti suggeriti, si può ricorrere alla versione cartacea, con l'avvertenza che esso ha minore efficacia (minor leggibilità, difficoltà di gestire molte slide, impossibilità di cliccare sui link, lezione meno gradevole, meno sostenibile da un punto di vista ecologico, ecc.).

Struttura del modulo

L'UT 1 avvia il percorso di riflessione introducendo cosa si intenda per piattaforme e capitalismo di piattaforma, quali ne siano i principali strumenti e quali sono le implicazioni del loro uso e diffusione, tracciandone opportunità e rischi.

Obiettivi

- Comprendere il significato dei principali termini, concetti e parole di riferimento per inquadrare l'argomento.
- Focalizzare aspetti usualmente non approfonditi come il modello economico, la definizione di spazi ibridi, la differenza tra prodotto e servizio.
- Riflettere sui cambiamenti e le influenze che le piattaforme esercitano sulle attività quotidiane di tutti.

Competenze sviluppate

- Capacità critica nell'individuare alcuni tratti caratteristici dell'evoluzione delle piattaforme.
- Capacità di riconoscere i cambiamenti che le piattaforme hanno apportato al sistema economico.
- Capacità di collegare attività e abitudini quotidiane alle modalità di funzionamento delle piattaforme.
- Capacità nel riconoscere come le piattaforme influenzino il modo di essere cittadini e cittadine e di esercitare le dimensioni della cittadinanza.

Big data: cosa sono e a cosa servono, come operano, come sono prodotti

La seconda UT tratta in particolare dei "big data". Riflette brevemente su come essi siano alla base del funzionamento e del perfezionamento delle piattaforme, e come queste ultime sono organizzate per reperire, elaborare, processare e sfruttare tali big data.

Obiettivi

- Comprendere cosa sono i big data e perché sono fondamentali.
- Focalizzare i processi produttivi e organizzativi che i big data alimentano e permettono di perfezionare.
- Riflettere su come ogni attività quotidiana sia connessa e collegata alla produzione, uso e raccolta dei dati.

Competenze sviluppate

- Capacità nel riconoscere le opportunità e le minacce che i big data generano per gli utenti e consumatori delle piattaforme.
- Sapere valutare come e quando l'uso degli apparati digitali e le interazioni online siano generatori di dati.
- Sapere riconoscere le strategie e le modalità attraverso cui le piattaforme raccolgono ed usano i dati generati dagli utenti/consumatori.

Infrastrutture delle piattaforme e loro effetti: ciò che non ti aspetti

L'UT3 analizza come le piattaforme digitali (ad esempio Airbnb, Uber, Facebook) agiscano da infrastrutture invisibili e usualmente non considerate ma che trasformano lo spazio urbano, le dinamiche economiche ed i diritti democratici.

Obiettivi

- Comprendere la struttura e la logica del capitalismo delle piattaforme.
- Analizzare l'evoluzione dalla sharing economy sino ai modelli di sfruttamento economico e di estrazione del valore dai dati.
- Riflettere sull'impatto delle piattaforme digitali sui diritti, il lavoro, l'opinione pubblica e l'ambiente.
- Esaminare casi studio come Airbnb e Facebook per evidenziarne effetti concreti solitamente sconosciuti o sottostimati.

Competenze sviluppate

- Capacità critica nel leggere le dinamiche socio-politiche ed economiche relative alle piattaforme digitali.
- Sapere riconoscere le trasformazioni urbane e lavorative indotte dalle piattaforme.
- Sapere valutare gli effetti delle infrastrutture digitali su democrazia e cittadinanza.
- Capacità di collegare fenomeni globali a esperienze quotidiane e contesti urbani/locali.



Infrastrutture delle piattaforme e loro effetti: ciò che non ti aspetti

L'UT3 analizza come le piattaforme digitali (ad esempio Airbnb, Uber, Facebook) agiscano da infrastrutture invisibili e usualmente non considerate ma che trasformano lo spazio urbano, le dinamiche economiche ed i diritti democratici.

Obiettivi

- Comprendere la struttura e la logica del capitalismo delle piattaforme.
- Analizzare l'evoluzione dalla sharing economy sino ai modelli di sfruttamento economico e di estrazione del valore dai dati.
- Riflettere sull'impatto delle piattaforme digitali sui diritti, il lavoro, l'opinione pubblica e l'ambiente.
- Esaminare casi studio come Airbnb e Facebook per evidenziarne effetti concreti solitamente sconosciuti o sottostimati.

Competenze sviluppate

- Capacità critica nel leggere le dinamiche socio-politiche ed economiche relative alle piattaforme digitali.
- Sapere riconoscere le trasformazioni urbane e lavorative indotte dalle piattaforme.
- Sapere valutare gli effetti delle infrastrutture digitali su democrazia e cittadinanza.
- Capacità di collegare fenomeni globali a esperienze quotidiane e contesti urbani/locali.

Prospettive e qualche alternativa

L'UT4, prendendo spunto da una breve analisi delle attività e dalla pluriforme presenza delle aziende cosiddette "big-tech", in particolare Amazon, pone brevemente l'attenzione su alcuni inconvenienti che possono scaturire dall'affidarsi totalmente alle piattaforme. Si sofferma in seguito sul loro carattere egemonico e infine propone alcune piattaforme alternative come suggerimento per preservare una pluralità di attori e opzioni che rischia di venire meno.



Obiettivi

- Comprendere come le principali piattaforme e le aziende di riferimento agiscano nel contesto economico.
- Riflettere brevemente su possibili prospettive che si delineano all'orizzonte alla luce di una breve disamina del caso Amazon.
- Esaminare come vi siano possibili piattaforme indipendenti e ispirate a principi di beneficio collettivo da porre a confronto con l'esemplificativo caso egemonico proposto.

Competenze sviluppate

- Capacità d'analisi dei multiformi aspetti propri di alcune piattaforme più diffuse.
- Sapere riconoscere alcuni rischi insiti nell'uso intensivo e acritico delle piattaforme.
- Capacità di considerare l'esistenza di piattaforme alternative ai principali attori sul mercato e valutarne un loro possibile utilizzo.

Valutazione formativa

Obiettivi della valutazione formativa

La valutazione formativa ha lo scopo di accompagnare e sostenere il processo di apprendimento degli studenti lungo tutto il modulo. In particolare, si propone di:

- monitorare la comprensione dei contenuti affrontati;
- promuovere la riflessione critica sugli effetti del capitalismo di piattaforma nella vita quotidiana;
- stimolare il coinvolgimento attivo degli studenti nel percorso;
- favorire l'autovalutazione e la consapevolezza del proprio apprendimento;
- fornire al docente informazioni utili per adattare le attività e le modalità di insegnamento in itinere.



Modalità di attuazione

La valutazione formativa viene integrata nel percorso in modo continuo e partecipativo, attraverso momenti individuali e di gruppo, sia scritti sia orali. Le modalità suggerite includono:

- momenti di confronto e discussione alla fine di ogni unità tematica;
- restituzioni individuali in forma scritta o grafica (diari, mappe, brevi riflessioni);
- attività di peer review ed eventuale co-valutazione in classi o livelli scolastici ove è opportuno;
- osservazione diretta da parte del docente.

Si raccomanda di riservare almeno 15-20 minuti per ogni unità tematica a una fase riflessiva o valutativa, così da consolidare quanto appreso prima di passare al tema successivo.

Strumenti e domande stimolo

Di seguito si propongono alcuni strumenti concreti e relative domande guida, ai quali il docente può attingere, da adattare in base alla classe:

A. Diario di apprendimento

Cadenza: alla fine di ogni unità (scrittura individuale di 10-15 minuti). Finalità: incoraggiare la riflessione personale, evidenziare dubbi e connessioni. Domande stimolo:

- Cosa ho imparato oggi che non sapevo?
- Quale concetto mi ha colpito di più e perché?
- In che modo il tema di oggi si collega alla mia esperienza quotidiana?
- Quali domande mi restano?

B. Discussione riflessiva in plenaria o in piccoli gruppi

Cadenza: dopo attività chiave o visione di materiali. Finalità: stimolare il pensiero critico e il confronto tra pari. Domande stimolo:

- Cosa ti ha sorpreso di ciò che abbiamo scoperto oggi?
- Secondo te, chi ci guadagna e chi ci perde nel sistema delle piattaforme digitali?
- Come cambierebbe la tua vita senza le piattaforme digitali?
- Pensi che i lavoratori delle piattaforme abbiano abbastanza diritti?

C. Mappe concettuali o visualizzazioni

Cadenza: alla fine di ogni unità (attività individuale o di gruppo) o anche dopo un percorso di più vasta portata, come ad esempio attività di sintesi. Finalità: aiutare a visualizzare e riorganizzare le conoscenze acquisite. Indicazioni:

- Inserire concetti chiave (es. algoritmo, gig economy, dati, lavoro digitale, sorveglianza, ecc.) e rappresentarne i legami.
- Usare colori o simboli per distinguere attori, problemi, soluzioni.

D. Autovalutazione e revisione tra pari

Cadenza: in occasione di attività o produzioni più complesse (es. podcast, presentazioni, articoli brevi). Finalità: sviluppare la capacità di valutazione e la metacognizione. Griglia semplice (esempi di criteri), risposte da 1 a 6, con campo osservazioni:

- Ho espresso un punto di vista personale?
- Ho usato esempi concreti?
- Ho argomentato in modo chiaro?
- Il mio lavoro è completo e curato?

E. Mini-quiz e sondaggi interattivi (Kahoot, Mentimeter, ecc.)

Cadenza: all'inizio o alla fine di un'unità. Finalità: verificare la comprensione, attivare il richiamo delle conoscenze. Esempi di domande:

- Qual è la differenza tra un lavoratore dipendente e uno della gig economy?
- Quali dati raccoglie una piattaforma di consegna come Uber Eats?
- A cosa servono gli algoritmi nelle piattaforme digitali?

Esempio di quiz (UT 3)

Di seguito è proposto un esempio di quiz per l'UT 3 comprendente sia la formulazione di possibili domande (è possibile svilupparne molte altre) sia la struttura e modalità di somministrazione dello stesso. Il docente lo può considerare come traccia o come strumento base utile per sviluppare altro. Ad esempio, alcune parti, come quelle a risposta chiusa, sono più mnemoniche e nozionistiche, mobilitando processi cognitivi di base. Altre, come la parte 3, mobilitano invece processi di ragionamento e collegamenti logici più articolati.

Obiettivi del quiz:

- Verificare l'acquisizione di concetti-chiave (es. infrastruttura digitale, supply chain, sharing economy)
- Favorire la rielaborazione critica (Airbnb, Facebook e la democrazia)
- Stimolare una presa di posizione personale motivata



Parte 1 – Conoscenze di base (scelta multipla)

1. Cosa si intende con “infrastruttura digitale”?
a) Una rete autostradale per i trasporti digitali
b) L’insieme di cavi, server, algoritmi e app che permette alle piattaforme di funzionare
c) Un sistema di sicurezza per i dati online
d) Un insieme di regole per il commercio digitale

2. Qual è la principale "materia prima" estratta dalle piattaforme digitali?
a) Elettricità
b) Denaro
c) Tempo libero
d) Dati personali

3. Che cos'è la sharing economy secondo la definizione di Oxford Dictionary?
a) Un sistema per vendere prodotti attraverso i social
b) Un modello in cui i beni/servizi vengono condivisi tra privati, online, a pagamento o gratuitamente
c) L'economia dei social media
d) Un mercato basato sulla pubblicità

Parte 2 – Comprensione e riflessione

(vero/falso + scelta multipla con spiegazione)

4. V/F: Airbnb è ancora oggi un perfetto esempio di economia della condivisione.
→ Falso: Spiegare brevemente perché (es. "Perché molti appartamenti non sono più condivisi, ma usati solo per affitti brevi e speculativi").

5. Chi viene espulso dai centri urbani a causa della turistificazione?
a) I turisti stessi
b) Gli investitori immobiliari
c) I residenti locali e le fasce più deboli
d) I lavoratori delle piattaforme

Parte 3 – Opinione motivata (risposta breve)

6. Secondo te, in che modo l'uso delle piattaforme digitali può influenzare la democrazia?
(Risposta aperta – valutabile secondo criteri: pertinenza, argomentazione, uso di esempi trattati)

7. Quali strategie suggeriresti per limitare gli effetti negativi delle piattaforme sul diritto alla casa nelle città?
(Es. Regolamentazione degli affitti brevi, limiti ai corporate host, ecc.



Glossario

Modulo educativo "Dietro le piattaforme digitali"

UT 1

Algoritmo

Insieme di regole o istruzioni automatiche, basate su calcoli di programmazione pre-definite, che un dispositivo digitale segue per risolvere problemi, processare input, elaborare dati o compiere operazioni specifiche (come filtrare contenuti o assegnare consegne).

Archetipo

Modello originario, idea primitiva o simbolica da cui derivano forme successive.

Capitalismo di piattaforma

Modello economico basato sulla raccolta e utilizzo dei dati attraverso piattaforme digitali per generare profitto e controllo.

Capitalizzazione di mercato (o azionaria)

Valore di mercato del capitale azionario di una società, il valore complessivo delle sue azioni.

Globalizzazione

Processo di integrazione economica, culturale e politica su scala mondiale.

Infrastruttura digitale

Assemblaggio di dispositivi e programmi necessari al funzionamento di servizi digitali.



Manipolazione della democrazia

Alterazione dei processi democratici tramite controllo o distorsione dell'informazione online.

Hi-tech

Alta tecnologia (dall'inglese *high tech* o *high technology*) si indica la tecnologia al momento più avanzata. Questa varia continuamente con il passare del tempo, man mano che la tecnologia progredisce.

Polarizzazione economica

Aumento delle disuguaglianze economiche, con concentrazione della ricchezza in poche mani ed impoverimento progressivo di strati di popolazione.

Profilazione di massa

Raccolta e analisi su larga scala dei dati personali degli utenti per definire profili individuali o collettivi per tracciarne comportamenti, preferenze e abitudini.

UT 2

Big data

Grandi volumi di dati, eterogenei e in continuo aumento, che richiedono tecnologie avanzate per essere raccolti, analizzati e utilizzati (es. intelligenza artificiale, machine learning).

Cache

Memoria temporanea usata dai dispositivi per conservare dati o operazioni recenti, al fine di velocizzare accessi futuri.

Caporalato digitale

Forma di sfruttamento lavorativo nel contesto delle piattaforme digitali, dove il controllo è affidato ad algoritmi anziché a coordinatori di manodopera irregolare (caporali) in carne e ossa.

Dark kitchen

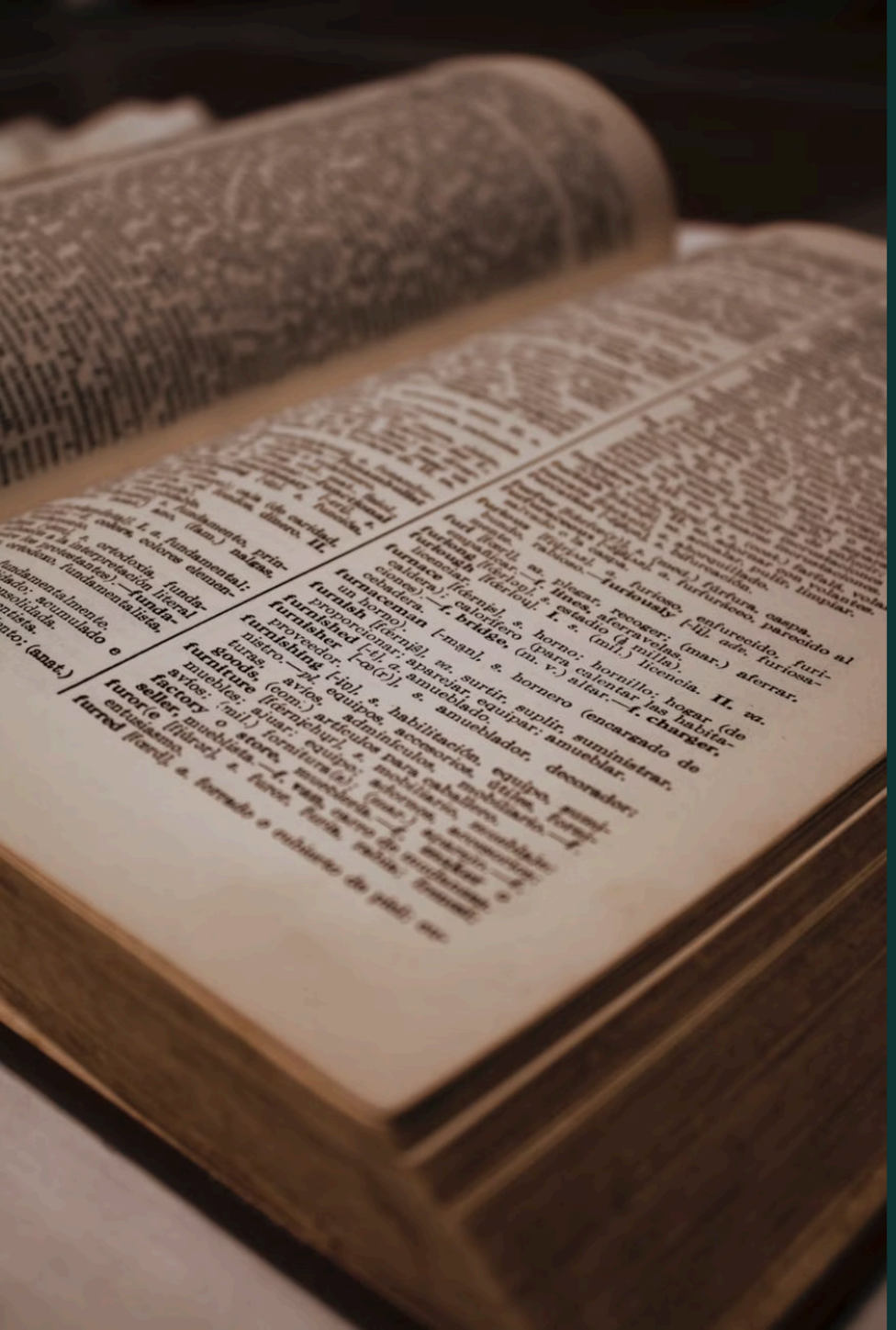
Cucine industriali dedicate solo alla preparazione di cibo per l'asporto e la consegna a domicilio tramite app.

Developer

Sviluppatore informatico, colui che progetta e realizza applicazioni, piattaforme o sistemi digitali.

Intelligenza artificiale (AI)

Insieme di tecnologie e processi che permettono a delle macchine di risolvere problemi o prendere decisioni tramite l'immagazzinamento ed elaborazione di grandi quantità di dati.



IoT (Internet of Things)

Rete di oggetti fisici connessi ad internet che raccolgono e trasmettono dati (ad esempio da auto, elettrodomestici, etc.).

Mappatura

Processo di raccolta, visualizzazione, processazione e analisi di dati per tracciare comportamenti, abitudini o spostamenti degli utenti.

Piattaformizzazione

Processo attraverso cui processi politici, servizi, spazi e relazioni sociali vengono strutturati e regolati attraverso piattaforme digitali e ne assumono gradualmente i tratti organizzativi.

Telemetria

Tecnologia che consente la raccolta e trasmissione a distanza di dati da dispositivi (es. auto, aerei, *smartphone*), spesso usata per il trattamento e gestione dei big data.

UT 3

Bot

Il termine è un'abbreviazione di robot e in terminologia informatica si riferisce a un programma che imita o sostituisce il comportamento di utenti umani. Le attività eseguite dai bot sono in genere semplici e vengono eseguite a velocità molto maggiori rispetto a quanto possa fare una persona.

Data mining

Letteralmente, l'estrazione di dati come fossero un minerale di una miniera. Ci si riferisce alle procedure che servono all'estrazione di informazioni utili da grandi quantità di dati (*big data*).

Delocalizzare

Spostare la produzione dove vi sono condizioni più vantaggiose, ad esempio un minor costo della manodopera.

Infrastruttura

Complesso di beni capitali che, pur non utilizzati direttamente nel processo produttivo, forniscono una serie di servizi indispensabili per il funzionamento del sistema economico. Ne sono un esempio strade e autostrade, reti di comunicazioni, centrali elettriche.

Investitore

Chi utilizza del denaro allo scopo di farlo fruttare, ossia di aumentare l'importo iniziale. Ad esempio, compero un appartamento per affittarlo. Il valore dell'appartamento e gli affitti incassati fanno aumentare gradualmente la ricchezza rispetto alla situazione iniziale.

Liberalizzazione

Abolizione di regole e costrizioni per permettere una maggiore libertà economica.

Mercato immobiliare

L'insieme delle attività di compravendita di immobili, in particolare di edifici (case, palazzine, appartamenti, ecc.).

Microtargeting

Invio di pubblicità mirata a singoli utenti o a piccoli gruppi sulla base di un'accurata analisi di loro dati e preferenze.

Polarizzazione

Tendenza ad assumere gradualmente posizioni sempre più estreme e contrapposte all'interno di un gruppo o di una società.

Rinegoziazione

Discussione che porta a una nuova formulazione di un patto o di un contratto verbale o scritto, esplicito o implicito.

Sindacato

Associazioni che difendono gli interessi della categoria professionale che rappresentano.

Supply-chain

Catena di approvvigionamento, ossia un sistema logistico complesso che consiste in strutture che convertono le materie prime in prodotti finiti e li distribuiscono ai consumatori finali o ai clienti finali.

Terziarizzazione

Processo di trasformazione del mondo del lavoro in seguito al quale si registra un chiaro aumento dei lavoratori addetti al settore terziario (o dei servizi) rispetto ai lavoratori addetti all'agricoltura (settore primario) e all'industria (settore secondario).

Turistificazione

Insieme delle trasformazioni architettoniche, urbanistiche, sociali ed economiche dovute alla trasformazione sostanziale ad uso turistico – o, all'estremo, al sovraffollamento turistico – di una parte di una città, di una intera città o di un territorio più vasto.

UT 4

Cloud

Insieme di hardware raggruppati in ampie strutture simili-magazzini (i cosiddetti *data centre*) che permettono di archiviare e accedere ai dati via internet, online, invece che su dispositivi locali.

Cyber-attacco

Azione ostile condotta attraverso mezzi informatici per danneggiare, bloccare o sottrarre dati da sistemi digitali.

Data governance

Gestione e controllo delle modalità di raccolta, uso, condivisione e responsabilità dei dati all'interno di un'organizzazione o tra più attori.

Democrazia digitale

Forme organizzative e modelli di governance politica in cui strumenti e piattaforme digitali sono utilizzati per favorire la partecipazione dei cittadini ai processi decisionali.

Holding

Società principale e di riferimento che controlla un insieme di aziende diverse (anche in settori differenti) collegate dal vincolo proprietario.

Open source

Software il cui codice di programmazione è aperto e modificabile da chiunque, spesso sviluppato in modo collaborativo e gratuito.

Stakeholder

Chiunque sia portatore di interessi nei confronti di un'attività o di un progetto organizzativo, economico o gestionale: chi possa direttamente o indirettamente godere di benefici o subire danni da quell'attività o progetto.

Streaming

Tecnologia che consente di fruire contenuti audio o video online in tempo reale, senza doverli scaricare precedentemente.

