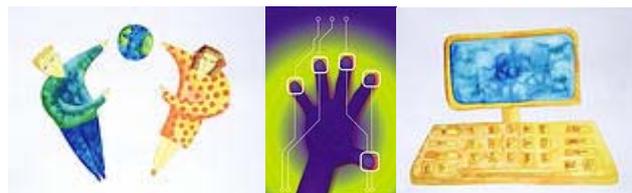


LIBERO COME UN SOFTWARE

Usare Internet con gli strumenti liberi e/o open source per comunicare, lavorare, imparare



LIBERO COME UN SOFTWARE

Usare Internet con gli strumenti liberi e/o open source per comunicare, lavorare, imparare

Praticare una forma di consumo critico e responsabile nell'utilizzo del software è possibile. Questa è la tesi che cerca di dimostrare l'autore, suggerendo l'utilizzo di software libero per affermare il rifiuto dei monopoli e della sudditanza nei confronti delle grandi multinazionali, ma anche per promuovere l'alfabetizzazione informatica, per una più equa distribuzione delle risorse (in termini di sapere, informazione, competenze, strumenti), contro un accesso riservato alla tecnologia, non alla portata di tutti.

Il libro spiega dunque come utilizzare software libero per realizzare applicazioni, anche di livello professionale, per sviluppare siti internet-intranet da dedicare agli scopi più diversi: per un sito di informazione (con i sistemi di Blog o di portale), per un ambiente collaborativo in rete aziendale (con i sistemi di groupware, immagini, cataloghi, etc.), per un servizio di assistenza-consulenza (con i sistemi di forum, mailing list, helpdesk, sondaggi), per attivare un sistema di commercio elettronico o di formazione a distanza, etc. Il lettore, passando in rassegna le analisi e le prove "sul campo" delle varie soluzioni, viene inoltre guidato nel processo di valutazione del sistema più adatto alle proprie esigenze.

Il libro si rivolge ad un pubblico interessato ad approfondire la conoscenza del software libero, sia dal punto di vista etico e filosofico, ma soprattutto da un punto di vista pratico, per capire concretamente come utilizzare tali soluzioni per gli utilizzi più disparati. Si tratta quindi di un pubblico variegato che va dai semplici curiosi, interessati ad un primo approccio senza troppi fronzoli al software libero, fino agli "smanettoni" che cercano uno strumento agile e soprattutto utile per testare, provare, sperimentare tutta una serie di soluzioni che possono così conoscere e confrontare.

Versione originale di Nicola Furini (nick@criticamente.it). Questo libro, in tutte le sue versioni per volontà dell'autore, può essere riprodotto anche integralmente senza violare nessuna legge in quanto questo libro è rilasciato sotto licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial 2.0 Italy (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/it/>)

Nicola Furini

Giornalista pubblicitario, si occupa di comunicazione sociale e di nuove tecnologie applicate al mondo dell'informazione. Fondatore di un'associazione che promuove la pratica del consumo critico (cfr. www.graces.it), fondatore e direttore responsabile della rivista telematica "Criticamente" (cfr. www.criticamente.it), Nicola Furini ha curato lo sviluppo di webzine di informazione indipendente (cfr. www.grillonews.it e www.altreconomia.it), ha collaborato con le riviste mensili "Volontari per lo sviluppo" e "Altreconomia".

Al bene più prezioso che mi sia stato donato: i miei figli.

“Linux si trova oggi ad avere milioni di utenti, migliaia di sviluppatori e un mercato in espansione. È presente in sistemi integrati, è usato per il controllo di dispositivi robotizzati e ha volato a bordo dello Shuttle. Sarebbe bello poter dire che avevo immaginato quello che sarebbe successo, che era tutto parte di un mio piano per la conquista del mondo: ma, onestamente, sono stato colto di sorpresa.” (Linus Torvalds)

LICENZA E CONDIZIONI D'USO

Questo libro è rilasciato sotto licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial 2.0 Italy (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/it/>).



In particolare, chiunque è libero di:

- ⇒ distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare o esporre in pubblico l'opera;
 - ⇒ di creare opere derivate
- alle seguenti condizioni:
- ⇒ deve riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario (citando in modo visibile nella prima, seconda, penultima e ultima pagina: *"Versione originale di Nicola Furini (nick@criticamente.it). Questo libro, in tutte le sue versioni per volontà dell'autore, può essere riprodotto anche integralmente senza violare nessuna legge in quanto questo libro è rilasciato sotto licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial 2.0 Italy (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/it/>)"*).
 - ⇒ non può utilizzare quest'opera per scopi commerciali.

In particolare, questo libro potrà essere:

- ⇒ modificato parzialmente o integralmente creando manuali per aziende, enti o persone che si occupano di formazione;
- ⇒ distribuito sia in forma originale che in forma modificata, in formato elettronico come in formato cartaceo;
- ⇒ i sorgenti modificabili del libro sono disponibili in formato PDF, RTF (editabili con la maggior parte dei sistemi di videoscrittura) sul sito <http://www.stampalternativa.it/liberacultura>

INDICE

Perché questo libro	3
Introduzione	6
1 – La filosofia open source	6
1.1 – Un po’ di storia	7
1.2 – Il regno degli hacker	7
1.3 - La definizione di open source	8
2 – Un nuovo modello culturale e sociale	9
2.1 – Cosa significa “libero”?	10
2.2 – Licenze, diritti d’autore, copyright	10
2.2.1 – La licenza “GPL” (<i>General Public License</i>)	11
2.2.2 – La licenza “Creative Commons”	12
2.2.3 – La brevettabilità del software	13
2.3 - Verso una "Organizzazione Mondiale della Ricchezza Intellettuale"	14
3 – Un nuovo modello di sviluppo e di <i>business</i>	14
3.1 – Una rivoluzione silenziosa	16
3.2 – Qualità e sicurezza	17
4 - Un mercato dinamico	18
4.1 - L’offerta	18
4.2 - La domanda	21
4.3 – L’open source nelle PMI	23
4.3.1 – I vantaggi	24
4.3.2 – Gli svantaggi	25
4.4 - L’open source nella scuola	26
4.5 - L’open source nella Pubblica Amministrazione	27
4.5.1 – Casi eccellenti	27
5 – Internet, terreno ideale per il software libero e/o open source	29
5.1 – CMS, Content Management System	31
5.1.1 – Caratteristiche	31
5.1.2 - Tipologie	32
5.1.3 - Come funzionano	33
5.1.4 – Vantaggi	35
5.2 – Gli application server	35
6 - Rassegna dei principali strumenti open source per gestire contenuti in ambiente web	38
6.1 – Sistemi di <i>BLOG</i>	38
6.2 – Sistemi di <i>Groupware</i>	43
6.3 – Sistemi di PORTALE	45
6.4 – Sistemi di supporto (help desk)	70
6.5 – Sistemi di Forum	72
6.6 – Sistemi di <i>e-Commerce</i>	74
6.7 – Sistemi per gestire album e gallerie di immagini	77
6.8 – Sistemi di <i>Mailing lists</i>	79
6.9 – Sistemi di sondaggi	81
6.10 – Sistemi di annunci-aste	82
6.11 – Sistemi di e-Learning	84
7 – Scegliere il sistema giusto	87

8 – Provare un CMS prima di installarlo online	88
9 – Un osservatorio permanente	89
Appendici.....	90
1 - Da zero a Linux in cinque minuti, sul tuo pc!	91
2 - Configurare un ambiente di test locale con EasyPHP	92
3 - Glossario.....	94
4 - Comparazione delle caratteristiche di alcuni CMS open source.....	97
5 - Comparazione delle applicazioni equivalenti tra Windows e Linux	105
6 - Dichiarazione di Ginevra sul Futuro dell'Organizzazione Mondiale per la Proprietà Intellettuale (WIPO)	127
Webliografia	132
Bibliografia	135

Perché questo libro

In questo libro propongo di approfondire la conoscenza di una filosofia di cui molti forse hanno già sentito parlare: quella del software libero e della cosiddetta etica *hacker* (da non confondere con i *cracker*”, versione “cattiva” degli *hacker*). La filosofia del software libero e/o open source rivendica con vigore la libertà di diffondere la conoscenza a tutti i livelli - in primo luogo informatica, ma non solo -, di renderla accessibile a chiunque, per il beneficio di tutti. Gli *hacker* sono persone socialmente molto attive ed impegnate, e sono animate da un forte spirito di condivisione e di solidarietà. Il loro obiettivo è in sostanza “fare del bene”, portando dei concreti vantaggi alla “comunità globale” che tende, nel loro ideale, all’adozione di un modello sociale di tipo cooperativo e solidale. Nel modello del software libero e dello spirito *hacker* non si esclude il profitto, anzi, ma si prende decisamente distanza dallo spirito rapace, predatorio, spietatamente competitivo - e di fatto dannoso per il progresso umano - che contraddistingue il modello economico imperante (neoliberista), probabilmente destinato, a lungo andare, ad un rovinoso fallimento.

Promuovere l’utilizzo dei sistemi disponibili nella filosofia e nel modello open source vuol dire praticare una forma di consumo critico e responsabile. Significa infatti affermare il rifiuto dei monopoli e della sudditanza nei confronti delle grandi multinazionali che ci considerano degli utenti-merce. Ma vuol anche dire promuovere l’alfabetizzazione informatica, per una più equa distribuzione delle risorse (in termini di sapere, informazione, competenze, strumenti), contro un accesso riservato alla tecnologia, non alla portata di tutti.

La tutela del diritto al profitto - di pochi - sta assumendo la connotazione di un limite insormontabile alla conoscenza, all’istruzione, alla formazione di interi popoli e quindi alla possibilità di sviluppo di intere nazioni. Pensiamo, per esempio, alla situazione delle scuole in tanti Paesi in via di sviluppo (e forse un giorno anche da noi), dove si fatica a pagare lo stipendio agli insegnanti; in questi contesti, attrezzare un’aula d’informatica con dei personal computer dotati di sistema operativo e applicativi commerciali significa pagare licenze - per ogni singola postazione - per una somma pari magari decine di volte lo stipendio medio di un insegnante. Questo è profondamente ingiusto. Come non è giusto, oltre che insensato, che la pubblica amministrazione di uno stato, per gestire i propri uffici, spenda milioni di euro - prelevati dalle tasche dei propri cittadini contribuenti - per pagare licenze di utilizzo di sistemi software commerciali quando potrebbe utilizzare sistemi equivalenti e perfetti sostituti di tipo open source.

Tutto questo non vuol dire deprimere l'economia, come qualcuno furbescamente sostiene e qualcun altro ingenuamente crede: vuol dire (re)distribuire diversamente la ricchezza e le risorse che comunque andrebbero investite. I milioni risparmiati sulle licenze (normalmente pagate a pochissime grandi multinazionali, nelle mani di pochissimi multi-iper-mega-miliardari), potrebbero essere spesi, per esempio, per la formazione del personale, per la consulenza di piccole società specializzate nel software libero (che danno lavoro magari in ambito locale), per il rinnovo o aggiornamento delle attrezzature e del parco hardware, etc. Insomma, l'open source rappresenta un nuovo modello di *business*, perfettamente sostenibile.

Ed è in fondo come scoprire l'acqua calda. Pensate: l'Italia è il più forte consumatore mondiale di acqua minerale (in bottiglia), nonostante la ricchezza più che abbondante di fiumi, laghi, torrenti e falde sotterranee in tutta la penisola. Il costo dell'acqua minerale arriva fino a mille volte il costo dell'acqua di rubinetto, un'acqua dotata di caratteristiche qualitative non molto dissimili dalla prima (per proprietà curative, organolettiche, salubrità, etc.). Si tratta di una delle più grandi fregature legali alle quali siamo stati sottoposti negli ultimi anni eppure siamo contenti di acquistare la nostra bella acqua minerale. Nel campo del software ci facciamo fregare allo stesso modo!

Il libro spiega dunque come utilizzare software libero per realizzare applicazioni, anche di livello professionale, per sviluppare siti internet-intranet da dedicare agli scopi più diversi: per un sito di informazione (con i sistemi di Blog o di portale), per un ambiente collaborativo in rete aziendale (con i sistemi di groupware, immagini, cataloghi, etc.), per un servizio di assistenza-consulenza (con i sistemi di forum, mailing list, helpdesk, sondaggi), per attivare un sistema di commercio elettronico o di formazione a distanza, etc. Il lettore, passando in rassegna le analisi e le prove "sul campo" delle varie soluzioni, viene inoltre guidato nel processo di valutazione del sistema più adatto alle proprie esigenze.

Il libro si rivolge ad un pubblico interessato ad approfondire la conoscenza del software libero, sia dal punto di vista etico e filosofico, ma soprattutto da un punto di vista pratico, per capire concretamente come utilizzare tali sistemi per gli utilizzi più disparati. Si tratta quindi di un pubblico variegato che va dai semplici curiosi, interessati ad un primo approccio senza troppi fronzoli al software libero, fino agli "smanettoni" che cercano uno strumento agile e soprattutto utile per testare, provare, sperimentare tutta una serie di soluzioni che possono così conoscere e confrontare.

N.F.

Padova, 25/01/2006

Prima parte

“Internet rappresenta una minaccia per coloro che fanno e decidono. Perché dà accesso al sapere al di fuori dai percorsi gerarchici” (Jacques Attali)

Introduzione

La maggior parte degli utilizzatori di programmi per pc è abituata a considerare i software come delle “scatole nere”. Il software è infatti spesso un oggetto “proprietario”, chiuso, di cui difficilmente si può conoscere il codice sorgente (ovvero com’è fatto dentro). Se al supermercato trovassimo sugli scaffali dei prodotti di cui sull’etichetta si evidenziano pregi e qualità senza rivelare però con quali ingredienti sono fatti, sicuramente ci verrebbe più di una perplessità. Se poi questi prodotti dovessero anche costare caro, a maggior ragione prima di decidere l’acquisto vorremmo sapere tutto circa le modalità di produzione, di confezionamento, etc. Nel caso dei software commerciali, ci comportiamo invece in maniera esattamente opposta, dimostrando poco razionalità. Ogni volta che scegliamo un software commerciale, acquistiamo un prodotto di cui non vengono resi noti gli “ingredienti” e qualunque modifica alla versione originale (attività considerata peraltro illecita essendo questi prodotti protetti da leggi sul copyright o da brevetti industriali) viene resa impossibile.

Agli albori dell’informatica la situazione era profondamente diversa: i codici sorgenti dei programmi erano aperti (quindi disponibili a tutti) affinché ogni utente potesse intervenire migliorandone le prestazioni e personalizzare le funzioni dei singoli prodotti. I software nascevano da comunità di programmatori che ispiravano la propria attività secondo un modello cooperativo, in grado di coinvolgere e portare il meglio della professionalità, dell’ingegno e della creatività di ciascuno. Ai giorni nostri, per fortuna, qualcosa sta cambiando. Prodotti come il sistema operativo Linux, il web server Apache, linguaggi di programmazione come Perl e Python sono la dimostrazione che è possibile produrre software di qualità estremamente raffinata, affidabile e robusta grazie al contributo collaborativo di centinaia (migliaia) di programmatori sparsi in tutto il mondo.

1 – La filosofia open source

Scambiarsi codice, correggerlo, migliorarlo, sono stati dei semplici e scontati strumenti per consentire il rapido sviluppo del software nei laboratori dei pionieri dell’informatica. E molto probabilmente, i protagonisti di questa rivoluzione non ne hanno nemmeno avuta la ben che minima consapevolezza. Quando il software uscì però dai laboratori per essere utilizzato per fini commerciali, molti ricercatori vennero assorbiti dalla nascente industria e si perse rapidamente il concetto di software come “bene scientifico”. Ma non per tutti fu così.

1.1 – Un po' di storia

Negli anni '80, un ricercatore del laboratorio di intelligenza artificiale del MIT, Richard Stallman, decise per deliberata scelta personale di non cedere alle lusinghe economiche del software commerciale e di iniziare una “crociata” a difesa del diritto al software liberamente disponibile. Altri programmatori aderirono al progetto di Stallman e cominciarono presto a nascere i primi prodotti. I risultati furono subito incoraggianti e ancora molti altri programmatori si aggregarono, grazie anche all'avvento di Internet. Nascono in questo periodo le prime comunità *hacker* (vedi oltre).

Nei primi anni '90, un eclettico studente finlandese, Linus Torvalds, inizia a lavorare sulla costruzione di un sistema operativo derivato da UNIX che prenderà il nome di “Linux”. Il progetto cresce velocemente oltre ogni aspettativa, grazie soprattutto ai contributi di scrittura del codice e di testing offerti dalle comunità *hacker*. Nel frattempo, il modello del software libero attira investitori che potrebbero fornire mezzi per affrontare altri progetti; la fermezza di Stallman nel difendere lo spirito “puro” dell'idea scoraggia però ogni approccio di tipo imprenditoriale.

Arriviamo così nel 1998 per compiere un nuovo passo in avanti. Nasce la “*Open source initiative*” (OSI), con l'obiettivo dichiarato di avvicinare la cultura del software proprietario (sviluppato da società grandi e piccole che hanno fatto del software la propria fonte di reddito) a quella del software libero.

Un documento scritto e pubblicato da Eric S. Raymond nel 1998, con il titolo “La cattedrale ed il bazaar”, viene unanimemente considerato il “manifesto” del software open source. In questa opera, l'autore analizza un progetto di successo, “fetchmail”, utilizzandolo appositamente come esperienza per la verifica di alcune teorie sullo sviluppo del software suggerite dalla storia di Linux. Raymond mette a confronto due diversi stili di sviluppo, il modello “cattedrale” (specifico nel mondo commerciale) opposto al modello “bazaar” (caratterizzante invece il mondo open source).

1.2 – Il regno degli hacker

Il termine *hacker* viene coniato alla fine degli anni '50, nel tempio della tecnologia che è il “Mit” (Massachusetts Institute of Technology), quando i pc erano ancora un sogno in là a venire e le intuizioni dei giovani ricercatori costituivano un patrimonio da mettere in comune. *Hacker* era considerato colui che sapeva trovare una soluzione brillante a un problema informatico; nel tempo si è fatto poi

riferimento a colui che mette in pratica una serie di valori quali la cooperazione, la libertà di rielaborare e migliorare i prodotti intellettuali altrui. È grazie a questo modo di lavorare che sono nati il primo personal computer, il web, Linux (il sistema operativo alternativo a Windows). Gli *hacker* rivendicano con vigore la libertà di diffondere le conoscenze a tutti i livelli, a favore di chiunque e per il beneficio di tutti, in primo luogo del sapere informatico.

Un giovane finlandese, Pekka Himanen, prendendo ispirazione dal famoso saggio “L’etica protestante e lo spirito del capitalismo” del sociologo Max Weber, ha scritto un libro sugli *hacker*. Anzi, si potrebbe quasi dire sull’*hacker* che c’è in ognuno di noi. L’etica protestante è quella di chi mette il lavoro come dovere al centro della vita, principio su cui è modellata la società capitalistica e consumistica. In funzione del lavoro e del denaro sono regolati i rapporti sociali e il tempo delle nostre esistenze. All’etica protestante fa da contrappunto, secondo Himanen, l’etica *hacker*, che mette al centro invece la passione per il lavoro, l’intrattenimento e il divertimento, con il gusto di sapersi sfidare e di condividere il sapere con gli altri. Chiunque può quindi essere un *hacker* nella vita, anche senza occuparsi di informatica: tutto sta nell’atteggiamento che si assume di fronte alle cose che si fanno.

È importante distinguere gli *hacker* dai *cracker*. Si tratta di due comunità ben distinte, anche se i giornalisti, purtroppo, utilizzano spesso i due termini come sinonimi. La differenza tra i due gruppi è abissale: gli *hacker* creano, i *cracker* distruggono. Anche se entrambi sono in grado di individuare i punti deboli dei sistemi informatici, per gli *hacker* è fondamentale non danneggiare il sistema visitato, i *cracker* fanno del danno la loro principale attività. Per gli *hacker* la conoscenza è un patrimonio da condividere. I *cracker* si comportano diversamente: si scambiano i codici dei programmi “killer” ma sono gelosi riguardo le conoscenze alla base del programma. Questo spiega anche perché la comunità *cracker* segna il passo rispetto alla comunità *hacker*.

1.3 - La definizione di open source

Open source non significa solamente accesso al codice sorgente. I termini di distribuzione di un programma open source devono rispettare i criteri seguenti:

1. libera redistribuzione: la licenza non può limitare nessuna delle parti nella vendita o nella fornitura di software come componente di una distribuzione di software aggregati, contenente programmi provenienti da fonti diverse.
2. codice sorgente: il programma deve includere il codice sorgente, e deve consentire la distribuzione sia sotto forma di codice sorgente sia in forma compilata.

3. prodotti derivati: la licenza deve consentire l'attuazione di modifiche e di prodotti derivati, consentendo inoltre la loro distribuzione sotto gli stessi termini di licenza del software originale.
4. integrità del codice sorgente dell'autore: la licenza deve consentire esplicitamente la distribuzione di software realizzato a partire dal codice sorgente modificato.
5. nessuna discriminazione verso singoli o gruppi: la licenza non deve porre discriminazioni verso qualsiasi persona o gruppo di persone.
6. nessuna discriminazione verso campi di applicazione: la licenza non deve porre limitazioni sull'uso del programma in un particolare campo di applicazione.
7. distribuzione della licenza: i diritti allegati al programma devono applicarsi a tutti coloro a cui viene ridistribuito il programma, senza la necessità di applicare una licenza supplementare per queste parti.
8. la licenza non deve essere specifica per un prodotto: i diritti allegati al programma non devono dipendere dal fatto che il programma faccia parte di una distribuzione particolare.
9. la licenza non deve contaminare gli altri programmi: la licenza non deve porre limitazioni su altro software che venga distribuito insieme con il software in licenza.
10. conformità della licenza e della certificazione: qualsiasi programma che faccia uso di licenze certificate come conformi alla *Open Source Definition* può utilizzare il marchio registrato "open source", e il codice sorgente può essere dichiarato esplicitamente di pubblico dominio.

La "GNU GPL", la "LGPL", la licenza "BSD", la licenza "X Consortium", la "Artistic", la "MPL" e la "QPL" sono esempi di licenze da considerare conformi alla *Open Source Definition*. Per sottoporre a certificazione una licenza, occorre scrivere a certification@opensource.org, mentre eventuali abusi del marchio "open source" possono essere segnalati a mark-misuse@opensource.org.

Una panoramica completa, per la gran parte tradotta in lingua italiana, sulle diverse tipologie di licenze disponibili nella realtà open source è disponibile agli indirizzi:

⇒ <http://www.gnu.org/licenses/license-list.it.html>

⇒ <http://www.gnu.org/philosophy/categories.it.html>

2 – Un nuovo modello culturale e sociale

Così come all'interno della comunità scientifica le scoperte di ogni singolo scienziato sono messe a disposizione di tutti, allo stesso modo nelle comunità

Open source il codice scritto è libero, aperto, nessun programmatore possiede le singole righe di codice e neppure ne rivendica la paternità cercando di trarne un profitto. Tutti invece contribuiscono a migliorarne la qualità. Queste esperienze rappresentano un modello completamente alternativo di produrre, gestire e distribuire il software. E alternativi sono anche i modelli di business che da questi hanno preso piede: sono numerose le aziende (si, anche quelle che hanno come obiettivo il profitto) nate al fine di distribuire e garantire la manutenzione di soluzioni software open source.

2.1 – Cosa significa “libero”?

Un software si considera libero quando all’utente viene concessa la libertà di:

- ⇒ eseguire il programma per qualsiasi scopo;
- ⇒ modificare il programma secondo i propri bisogni (è in pratica necessario garantire l’accesso al codice sorgente del programma);
- ⇒ distribuire copie del programma, gratuitamente o anche dietro compenso;
- ⇒ distribuire versioni modificate del programma, così che la comunità possa fruire dei miglioramenti apportati.

Il termine “*free*” a cui spesso si associa il software libero può essere male interpretato perché “*free*” vuol anche dire gratuito - oltre che libero - ma non ha niente a che vedere con il prezzo del software. Si tratta di libertà, e quindi è perfettamente lecito utilizzare software libero anche per motivi commerciali. Una parte della comunità “Free Software” introdusse nel 1998 il termine “open source” con un duplice obiettivo:

- escludere il termine “free” e l’ambiguità fra “libero” e “gratuito”;
- promuovere il movimento rinnovandone il “marchio” e costruendo una reputazione che attirasse gli interessi delle aziende.

“Software libero” (*free software*) e “sorgente aperto” (open source) descrivono quindi, in linea di massima, la stessa categoria di software, pur dicendo cose differenti sui valori e sulle libertà associate.

2.2 – Licenze, diritti d’autore, copyright

È purtroppo molto diffusa la tentazione di considerare l’open source come un pericoloso avversario dei diritti di esclusiva che derivano dall’applicazione della normativa sul diritto di autore. Ma non è assolutamente così. Anzi. Per prima cosa, è utile precisare i concetti di *copyright* e di brevetto. Entrambi offrono un sistema di protezione della proprietà intellettuale, ma in modo completamente diverso.

Il *copyright* (nel diritto italiano viene denominato diritto d'autore) è una forma di protezione giuridica delle opere frutto della creatività umana. Esempi di opere creative sono le opere letterarie, musicali, cinematografiche, disegni, fotografie. Non si protegge un'idea, bensì l'espressione creativa di un'idea. L'autore acquista sulla propria opera il diritto esclusivo di riproduzione, di esecuzione, di diffusione, di noleggio, di prestito, di elaborazione e di trasformazione. I diritti di utilizzazione dell'opera possono essere trasferiti e durano per 70 anni dalla morte dell'autore.

Il brevetto è invece uno strumento nato per stimolare lo sviluppo della scienza e della tecnologia; si concretizza tramite una tutela giuridica che conferisce il diritto esclusivo all'inventore di produrre e commercializzare un prodotto per un periodo limitato di tempo. È possibile dunque brevettare le invenzioni, ma non sono invece brevettabili le scoperte, le teorie scientifiche, i metodi matematici. In pratica, non è possibile brevettare le idee¹. Per essere brevettabile, l'invenzione deve possedere i requisiti di novità, originalità, industrialità e liceità (ossia non contraria al buon costume o all'ordine pubblico). I brevetti sono validi per 20 anni dal loro deposito.

Veniamo ora al dunque. Cosa accadrebbe se domani venissero abrogate tutte le leggi sul diritto d'autore? E' vero che non si porrebbe più il problema del divieto di duplicazione, riproduzione ed esecuzione di un software senza licenza, ma è altrettanto vero che nulla impedirebbe di modificare un programma senza rilasciare il codice sorgente. L'idea di condivisione del sapere, uno dei pilastri portanti del movimento open source, verrebbe grandemente minacciata. Insomma, se sparisse il diritto di autore sparirebbero nello stesso istante anche i presupposti su cui si regge lo stesso modello open source, che quindi non contrasta affatto con il diritto d'autore.

2.2.1 – La licenza “GPL” (General Public License)

La “GPL” (*General Public License*) è la più diffusa licenza di distribuzione del software open source. In estrema sintesi, specifica che il software può essere copiato, modificato e ridistribuito liberamente, ma sempre assieme al codice sorgente. Il grande vantaggio dei software distribuiti secondo queste condizioni è che se qualcuno desidera migliorarli, può farlo, rendendo poi disponibile alla comunità la nuova versione. Questa pratica conduce ad avere programmi eccellenti scritti da tanti sviluppatori differenti.

¹ Questo principio cardine fondamentale contrasta evidentemente con la visione di chi oggi sta cercando di estendere il principio di brevettabilità anche al campo del software.

Con una licenza GPL si possono quindi fare molte cose, rispettando però anche diversi limiti. Vediamo quali. Per esempio, si può:

- ⇒ installare, copiare, distribuire, vendere tutto il software GPL quante volte si vuole;
- ⇒ prendere il codice di un prodotto GPL, adattarlo, modificarlo, utilizzarlo per fare un proprio prodotto e rilasciare il proprio prodotto derivato sotto GPL (mantenendo i riferimenti e i diritti degli autori originari);
- ⇒ produrre software proprietario che giri su Linux senza doverlo rilasciare sotto GPL;
- ⇒ realizzare siti Web in PHP, Perl, HTML o in qualsiasi linguaggio senza doverli rilasciare sotto GPL (ma senza aver utilizzato librerie, parti di codice e funzioni di altri);
- ⇒ realizzare e vendere software mantenendo una licenza GPL ad un cliente, mettergli a disposizione i sorgenti ma non renderli gratuitamente scaricabili da tutto il mondo;
- ⇒ sviluppare software proprietario *associato* a software GPL, avendo accortezza di tenere ben distinte le parti proprietarie dalle parti, derivate da codice GPL, che si devono distribuire secondo le logiche della GPL;
- ⇒ configurare, installare e vendere soluzioni informatiche basate su Linux (server, firewall ecc).

Invece non è consentito, per esempio:

- ⇒ prendere del codice GPL, incorporarlo o modificarlo in un proprio prodotto e rilasciare questo con licenza proprietaria (di fatto sarebbe come rubare il lavoro di altri senza farlo ritornare alla comunità);
- ⇒ prendere del codice GPL, incorporarlo in un proprio prodotto GPL e rimuovere le note di copyright degli autori originari;
- ⇒ prendere del codice proprietario e rilasciarlo in un prodotto GPL (la comunità open source rispetta i diritti d'autore di terzi).

2.2.2 – La licenza “Creative Commons”

Un'interessante variante della licenza GPL, anche se non rientra nella *Open Source Definition*, è costituita dalla *Creative Commons*. Anche questa licenza viene applicata nell'ambito del diritto d'autore, offrendo una rosa di possibili alternative alla classica formula de "tutti i diritti sono riservati". Con *Creative Commons*, per scelta dell'autore solo alcuni diritti sono riservati. L'espressione alcuni diritti riservati ribadisce e riassume l'intento fondamentale del

bilanciamento fra le istanze di protezione dell'autore e quelle di accesso da parte della comunità.

Con l'utilizzo di licenze *Creative Commons*, gli autori di opere dell'ingegno rinunciano in sostanza all'esercizio esclusivo di alcuni diritti e, contemporaneamente, concedono ai fruitori delle stesse maggiori libertà, che contribuiscono alla diffusione della cultura e della conoscenza. Questo libro è rilasciato sotto licenza *Creative Commons*.

2.2.3 – La brevettabilità del software

Dal 1997, l'Ufficio Europeo Brevetti ha iniziato e generalizzato l'assegnazione di brevetti per le procedure, le idee software, le strutture dati ed i metodi di elaborazione dell'informazione. In una proposta di Direttiva, il 20 febbraio 2002, la Commissione Europea ha proposto di ufficializzare questo abuso, presentandolo come uno *status quo*. In realtà, già la convenzione europea del brevetto (Monaco, 1973) vieta la brevettabilità dei metodi commerciali, delle teorie matematiche, dei programmi per elaboratore e altre categorie di invenzioni astratte, divieto presente anche nella normativa italiana.

Il concetto di tutela dell'inventore, usato per giustificare un allargamento del campo di applicazione dei brevetti, ha la sua ragion d'essere nel momento in cui lo sviluppo di un'invenzione richiede costosi investimenti, anche considerando che non tutte le invenzioni si riescono a convertire in un prodotto commercialmente interessante. Questa situazione non ha alcun riscontro nel campo delle idee astratte; non esistono costi di ricerca concreti a fronte dello sviluppo di idee, per cui non è necessario concedere l'esclusiva sull'utilizzo della presunta invenzione, perché l'idea viene realizzata in ogni caso.

L'istituzione della brevettabilità del software è nociva per la piccola e media impresa. Qualsiasi programma per elaboratore di una qualche utilità infrange dozzine di brevetti software già validi in USA e che verrebbero riconosciuti anche qui da noi, perciò il principio della «tutela del piccolo inventore» risulta essere soltanto un mito. L'attuale impostazione rappresenta un vantaggio competitivo dell'Europa rispetto a USA e Giappone. Non abbiamo motivo di cambiarla, per non esporci a pratiche di monopolio e di eliminazione sleale della concorrenza, proprio nel campo strategico delle nuove tecnologie informatiche

2.3 - Verso una "Organizzazione Mondiale della Ricchezza Intellettuale"

Su proposta da Argentina e Brasile, il 4 ottobre 2004 è stata approvata la "Dichiarazione di Ginevra sul Futuro della Proprietà Intellettuale dell'Assemblea Generale del WIPO (World Intellectual Property Organization)". La dichiarazione sottolinea la necessità di passare dalla WIPO, organismo operante in seno all'ONU che concentra le sue attenzioni sulla proprietà intellettuale, alla WIWO (World Intellectual Wealth Organisation, Organizzazione Mondiale della Ricchezza Intellettuale), dedicata alla ricerca e alla promozione di modalità nuove e creative per incoraggiare la produzione e la disseminazione della conoscenza.

La Dichiarazione di Ginevra è un importante passaggio verso la creazione di un'ampia coalizione di persone, organizzazioni e Paesi che chiedono che la comunità internazionale ripensi gli scopi ed i meccanismi in base ai quali viene garantita una tutela monopolistica su alcuni tipi di conoscenza. La dichiarazione offre molti suggerimenti concreti per il cambiamento di scopi, politiche e priorità della WIPO, e fornisce ampi e dettagliati argomenti per ridisegnare gli istituti del diritto d'autore e dei brevetti, per una migliore salvaguardia dell'interesse pubblico. In appendice, riportiamo integralmente il testo di questa importante dichiarazione.

3 – Un nuovo modello di sviluppo e di *business*

Anche se esistono componenti nella comunità open source che considerano deprecabile ogni accostamento del software libero con pratiche commerciali, la stessa GPL non ripudia, anzi vede con favore, l'utilizzo in ambito commerciale e la vendita di software libero.

I modelli di *business* e le opportunità che si aprono intorno a questo nuovo modo di valorizzare i diritti d'autore sul software sono numerosi. Alcuni sono rivoluzionari e spiazzanti - secondo le logiche correnti - in quanto richiedono un cambio di paradigma circa le logiche di attribuzione del valore a servizi e prodotti. Altri sono relativamente convenzionali, e possono affiancarsi senza particolari stravolgimenti alle attività commerciali in essere.

Questi modelli si basano su aspetti come la collaborazione, la condivisione della conoscenza e del sapere, sono orientati al bene comune. Non escludono il profitto, ma si distanziano nei principi e nei fatti dallo spirito rapace, violentemente competitivo - e di fatto dannoso per il progresso umano - che contraddistingue molti modelli economici imperanti, probabilmente destinati, a lungo andare, ad un rovinoso fallimento.

Il software libero viene sviluppato e supportato da diversi tipi di soggetti: in primo luogo le comunità di sviluppatori indipendenti, i ricercatori accademici, le aziende. I primi due tendono fisiologicamente a stabilire forti legami di collaborazione e scambio di informazioni sia al loro interno che verso l'esterno. Per loro natura, le aziende sono invece poco portate alla collaborazione e allo scambio, ma l'esperienza dimostra come la collaborazione tra PMI e il contatto continuo e diretto con la comunità possa costituire una strategia autenticamente vincente per affrontare le sfide tecnologiche e le continue richieste del mercato. Basta pensare al caso emblematico di **Debian**. Con oltre 800 sviluppatori ufficiali volontari e quasi 10.000 pacchetti, Debian è uno dei più grandi progetti open source esistenti oggi al mondo. Viene da chiedersi come faccia Debian a funzionare, con un così gran numero di volontari - distribuiti in tutto il mondo -, e produrre una distribuzione per Linux talmente evoluta complessa.

Occorre capire che nel mondo open source i progetti non sono organizzati gerarchicamente, in un certo senso si auto organizzano, anche se è pur sempre necessario un lavoro di coordinamento per far funzionare il tutto.

Altro interessante caso aziendale è quello di **ZOPE**. Nel 1996 l'azienda statunitense Digital Creation realizza uno strumento di sviluppo per il web chiamato Bobo, che distribuisce come prodotto open source. L'anno seguente realizza Principia, una potente e stabile piattaforma di sviluppo per applicazioni web, basata su Bobo, che però distribuisce come prodotto commerciale proprietario. Nonostante l'indiscutibile qualità, Principia non riesce a trovare idonea collocazione sul mercato già saturo degli Application Server. Nel 1998 la Digital Creation decide la svolta strategica: riunire le funzionalità di Bobo e Principia in un unico prodotto da distribuire con licenza open source. Era nato Zope. A pochi anni di distanza il grande successo del prodotto e le migliaia di sviluppatori in tutto il mondo dimostrano come la scelta dalla Digital Creation sia stata vincente. I vantaggi ottenuti dalla Digital Creation si possono così riassumere:

- ⇒ numero forte e crescente di utilizzatori del software;
- ⇒ nascita di una grande comunità di sviluppatori (divenuta nel tempo un potente strumento di "marketing virale"), con conseguente garanzia di continuità di sviluppo, mantenimento e correzione degli errori del software a costo praticamente nullo;
- ⇒ aumento del *know how* per l'azienda;
- ⇒ concentrazione degli investimenti in attività di consulenza, personalizzazione e formazione;

⇒ commercializzazione di applicazioni evolute che consentono un elevato ritorno economico.

Insomma, un'azienda che fa utili e business, può convenientemente mantenersi sul mercato, quotarsi al Nasdaq e svilupparsi grazie alla strategia di adozione della filosofia open source. E senza per questo danneggiare nessuno.

Qualcuno sostiene furbescamente che il software libero deprime l'economia e distrugge posti di lavoro. Assurdo! Il modello del software libero porta ad una diversa (re)distribuzione della ricchezza e delle risorse destinate agli investimenti. I milioni risparmiati sulle licenze (normalmente pagate a pochissime grandi multinazionali, nelle mani di pochissimi multi-iper-mega-miliardari), potrebbero essere spesi, per esempio, per la formazione del personale, per la consulenza di piccole società specializzate nel software libero (che danno lavoro magari in ambito locale), per il rinnovo o aggiornamento delle attrezzature e del parco hardware, etc. Insomma, l'open source rappresenta un nuovo modello di *business*, perfettamente sostenibile.

3.1 – Una rivoluzione silenziosa

Negli ultimi vent'anni, il mondo delle ICT (Information and communication technology, tecnologie dell'informazione e della comunicazione) ha conosciuto una vera e propria rivoluzione, esplosa in maniera travolgente negli ultimi tempi con l'avvento del software libero. Le cifre parlano chiaro: il sistema operativo libero più noto - Linux - domina il mondo dei server; il web server più usato in assoluto è Apache (software libero, con oltre il 66% del totale contro il 28% di Microsoft); il server di posta per eccellenza è Sendmail (42% contro il 24% dei server Microsoft); il 95% dei server di nome di dominio (DNS) è gestito da Bind (altro esempio di Software Libero).

Il software libero è generalmente reperibile su internet, ma spesso necessita di conoscenze tecniche per la sua installazione, manutenzione e gestione. L'utente non esperto è disposto a pagare una cifra ragionevole per disporre di un aiuto che ne semplifichi l'utilizzo. Le fonti di guadagno per le società informatiche quindi non mancano di certo e sono principalmente le seguenti:

- ⇒ supporto tecnico, installazione, configurazione e soluzione di problemi;
- ⇒ personalizzazione, adattamento del software alla specifiche necessità del cliente;
- ⇒ formazione: istruzione di personale tecnico per il supporto, istruzione degli utenti all'utilizzo;

- ⇒ consulenza: per la scelta del prodotto, per l'integrazione con altri sistemi già presenti;
- ⇒ documentazione: manuali, libri, riviste, corsi pubblici, etc.

Alcune aziende forniscono software open source “pacchettizzato”, cioè completo di manualistica e di strumenti per la sua installazione e configurazione guidata. Altre società producono e vendono materiale di supporto al software, quali manuali, libri, riviste. L'attività può essere svolta direttamente dall'azienda che ha sviluppato il progetto oppure da altre aziende che possiedono una buona conoscenza del prodotto. Altre aziende produttrici di prodotti hardware distribuiscono in formato libero il software di base necessario al loro funzionamento (Linux si trova in una miriade di dispositivi quali palmari, telefoni cellulari e smartphome, videocamere, autoradio, decoder satellitari, Router, firewall, wireless access points, console da videogiochi, etc.).

3.2 – Qualità e sicurezza

È molto difficile formulare un giudizio obiettivo sulla qualità di un prodotto software. Forse anche per questo motivo, il dibattito sul confronto della qualità del software proprietario rispetto al software libero è così acceso. Da una parte, i produttori del software proprietario sostengono che il frutto di un lavoro collettivo svolto caoticamente da una miriade di programmatori sparsi per tutto il globo non può offrire serie garanzie di qualità. Sull'altro fronte, i sostenitori del software libero rilevano la qualità eccezionale dei prodotti più noti del loro mondo - Linux, Apache, BSD - e ne fanno conseguire una legge universale sulla superiorità del software libero. Possiamo però spiegare la presunta superiorità dei migliori software liberi rispetto ai corrispondenti prodotti proprietari, per due ragioni fondamentali: la prima è la possibilità di mettere in campo centinaia di utenti-programmatori nella fase di test e verifica; la seconda ragione è sintetizzata dall'osservazione che “nove donne in un mese non fanno un bambino”. I programmatori delle aziende che vendono software su licenza devono produrre spesso nuove versioni per realizzare fatturato e non uscire dal mercato. Ma la complessità dei nuovi prodotti cresce molto rapidamente, e a questa sfida si fa fronte sacrificando magari la qualità. I programmatori liberi lavorano invece per la piacere personale e per garantirsi la stima di amici e della comunità (reale o virtuale) cui appartengono, senza fretta, avendo la qualità come obiettivo centrale.

I sostenitori del software proprietario propongono spesso delle argomentazioni dalle quali emerge una certa malafede, anche se a prima vista potrebbero apparire addirittura ragionevoli. Affermano per esempio che i prodotti “chiusi” possono contare su livelli di sicurezza maggiori rispetto ai prodotti “aperti”, che adottano

algoritmi noti a tutti in quanto il loro codice può essere letto e studiato a fondo. Ed invece è vero proprio l'esatto contrario. Un esempio ci può aiutare a capire: se una serratura non può essere aperta perché immersa in un blocco di cemento, non è possibile verificare se quella è una buona o cattiva serratura. Un ladro professionista potrebbe corrompere il fabbro che ha costruito la serratura, farsi spiegare come funziona e costruire un idoneo chiavistello; viceversa, se invece la serratura è perfetta, non esiste un chiavistello in grado di aprirla.

4 - Un mercato dinamico

La risposta del mercato alle prospettive offerte dal software open source appare decisamente interessante. La situazione è in grande fermento e, a dimostrazione che la validità dell'offerta è ormai rilevante, sono sempre più frequenti le notizie di nuove aziende fornitrici, di nuovi prodotti e soluzioni, di nuovi importanti clienti conquistati dalla proposta open source.

4.1 - L'offerta

Soluzioni software open source sono ormai disponibili nei più svariati ambiti di applicazione, pensati per funzionare sulle più svariate piattaforme. Di seguito, viene proposta una rapida e sintetica carrellata di alcuni dei principali prodotti disponibili, suddivisi per categoria (nella seconda parte di questo libro, viene proposta invece una panoramica più ampia e dettagliata delle esigenze che il software libero consente di soddisfare, con particolare riferimento alle applicazioni via Internet).

Sistemi operativi:

⇒ **Linux:** ideato da Linus Torvalds nei primi anni '90, l'allora giovanissimo studente presso l'università di Helsinki propose delle modifiche al sistema operativo MINIX per migliorarne le prestazioni. Questo sistema operativo, usato su macchine Intel per scopi didattici, era rilasciato con una licenza d'uso che non ne permetteva la modifica. L'autore di MINIX, il professore dell'università di Amsterdam A.S. Tanenbaum, rifiutò le modifiche proposte da Linus e allora questi per dimostrare che si poteva fare qualcosa di molto meglio rispetto a MINIX iniziò a scrivere da zero un suo sistema operativo: era nato Linux. Questo sistema può essere utilizzato oggi su svariate piattaforme hardware (INTEL, Sun, Mac, PowerPC, etc) ed è ormai supportato da molti dei principali produttori di software. È dotato di caratteristiche tecniche di notevole qualità e fornisce prestazioni, a parità di hardware, mediamente superiori ai sistemi commerciali direttamente

concorrenti. Linux è disponibile in varie distribuzioni, tra cui le più note sono Red Hat, SuSe, Mandrake, Debian.

- ⇒ **FreeBSD:** sistema operativo avanzato per architetture compatibili x86 (inclusi Pentium® e Athlon™), amd64, Alpha/AXP, IA-64, PC-98 e UltraSPARC®. È derivato da BSD, la versione di UNIX® sviluppata all'Università della California, Berkeley. FreeBSD offre funzionalità di networking avanzato, prestazioni, sicurezza e compatibilità che ad oggi mancano ancora in altri sistemi operativi, anche in alcuni di quelli commerciali e rappresenta una soluzione ideale per server Internet o Intranet. Fornisce servizi di rete robusti sotto i carichi più pesanti e usa la memoria in maniera efficiente per mantenere buoni tempi di risposta per migliaia di processi utente simultanei. La qualità del sistema, combinata con l'attuale hardware per PC a basso prezzo e ad alta velocità, rende FreeBSD un'alternativa molto economica alle workstation UNIX® commerciali.

Servizi web e di posta elettronica:

- ⇒ **Apache:** *web server* stabile, affidabile, veloce e facile da utilizzare e configurare. È disponibile per piattaforme Linux, ma non solo, e secondo le statistiche dei web server più utilizzati su computer collegati a Internet (Netcraft Web Server Survey), Apache detiene di gran lunga la leadership di mercato.
- ⇒ **Sendmail:** sistema di spedizione della posta elettronica più utilizzato al mondo (oltre la metà delle e-mail inviate nel mondo).
- ⇒ **Qmail:** secondo sistema di posta per diffusione, ma è forte in crescita grazie alle sue caratteristiche di sicurezza. Nel 1997 era stato offerto un premio di 1000 dollari a chi avesse trovato un bug in Qmail. Il premio non è mai stato vinto (mentre i mille dollari sono stati donati alla Free Software Foundation).

Database:

- ⇒ **MySQL:** database relazionale nato nel 1996, veloce, potente ed affidabile, con prestazioni ottimizzate per sostenere un alto carico di richieste. È compatibile con le principali funzionalità fornite dal linguaggio SQL ed è particolarmente indicato come supporto per siti web dinamici con basi di dati anche molto estese (fra gli utilizzatori figura nientemeno che la NASA).
- ⇒ **Postgres:** è il più evoluto database open source oggi disponibile. Offre prestazioni di poco inferiori a MySQL nell'interrogazione dei dati, ma è dotato di funzionalità più estese che lo avvicinano ai più potenti database relazionali presenti sul mercato.

Application server ²:

² Un *application server* è un ambiente di sviluppo integrato, omogeneo e già completo di importanti servizi di base, in grado di: semplificare le attività di sviluppo, agevolare il riutilizzo del codice, fornire una architettura facilmente espandibile, gestire le funzioni specifiche di sicurezza tramite un ambiente unico di

- ⇒ **Zope:** *application server* open source più diffuso sul mercato. È multiplatforma, completamente orientato agli oggetti, utilizzabile tramite un comune browser web, fornito di centinaia di moduli applicativi già pronti, gode del supporto di una comunità di migliaia di sviluppatori in tutto il mondo.
- ⇒ **Jboss:** *application server* che riscuote un crescente successo tra gli addetti del settore, sia per il costo (nullo) che per le prestazioni e caratteristiche offerte. È scritto con linguaggio Java e funziona su piattaforme Linux/Unix oppure Windows NT/2000. La comunità di sviluppatori di JBoss è composta da qualche migliaio di persone e la disponibilità di forum e mailing list offre un continuo supporto tecnico. Abbastanza semplice da installare, richiede poche risorse hardware e supporta i principali database del mercato.

Software gestionale:

- ⇒ **Compiere:** la più popolare applicazione open source per le aziende oggi disponibile. Il software sviluppato da Jorg Janke, ex programmatore della Oracle e convertitosi in età “adulta” alla filosofia open source, offre tutte le funzionalità per interagire in tempo reale, tramite internet, con clienti, fornitori e partner. L'applicazione è particolarmente adatta per i settori della distribuzione e dei servizi, e può anche essere utilizzata come interfaccia fra i processi aziendali operanti sul web e il sistema informativo tradizionale. L'applicativo è scaricabile dal sito ufficiale del progetto (<http://www.compiere.com/>).
- ⇒ **Mosaico:** applicazione per le aziende messa a disposizione con licenza open source dalla Computerinside Srl, una *software house* italiana. Mosaico è un programma applicativo per la gestione operativa della piccola e media impresa, si fa apprezzare per la sua semplicità d'uso per l'immediatezza nella gestione documenti (fatture, bolle, ordini, ecc.).
- ⇒ **Phasis:** si tratta di un gestionale indirizzato alla piccola e media impresa italiana. Phasis è forse il primo ad abbracciare pienamente la filosofia e i metodi dell'open source; particolare attenzione e cura è stata posta per seguire le necessità e le abitudini dell'utente ed evitare di essere un prodotto solo per “guru”. L'applicazione adotta una tradizionale interfaccia grafica, disponibile sia per Windows che per Linux (ma è portabile anche su MacOSX). L'installazione in ambiente Windows è stata resa particolarmente semplice: un solo file di installazione, di circa 6 Mb, comprende tutto il necessario per l'esecuzione del programma (<http://www.phasis.it/>).

Office automation:

- ⇒ **OpenOffice** è un progetto nato in casa Sun con lo scopo primario di sviluppare una *suite* per l'ufficio multilingue e multiplatforma, basata sullo

configurazione degli utenti e delle aree protette, offrire meccanismi di gestione delle versioni, *editing* in remoto, esportazione e salvataggio dei dati, connessione a database esterni.

standard aperto XML di salvataggio dei documenti. Tra gli strumenti a disposizione in OpenOffice.org: Writer, Calc, Impress, Draw, HTML Writer, Math. Uno dei punti di forza del software è quella di essere compatibile con Windows Microsoft Office 98/2000/XP, sia per l'apertura che il salvataggio dei *file*, e la compatibilità con i sistemi operativi Linux, Solaris, Apple.

Applicazioni varie:

- ⇒ **NVU**: sistema per la creazione di siti web per gli utenti Desktop Linux e Microsoft Windows. Compete con programmi del tipo FrontPage e Dreamweaver. Nvu (pronunciato N-view, inteso come "new view") rende la gestione di un sito web facilissima. Qualsiasi persona può creare pagine web e gestire siti web senza avere competenze tecniche o conoscenza di HTML (<http://www.mozillaitalia.org/nvu>).
- ⇒ **Open:geo**: programma di topografia open source italiano. Il progetto mira alla creazione di un completo software di topografia di tipo catastale/celerimetrico costruito a misura di tecnico e disponibile in forma completamente **gratuita** in contrapposizione ai software commerciali più blasonati.
- ⇒ **Gimp e Scribus**: applicativi per la grafica e l'impaginazione professionale;
- ⇒ **PHP, Perl e Python**: linguaggi di programmazione e compilatori;
- ⇒ **Samba**: gestione dei servizi di rete.

In appendice è riportato un ampio confronto tra gli applicativi proprietari più noti e gli applicativi open source equivalenti.

4.2 - La domanda

Oltre agli operatori che potremmo definire "istituzionali" in quanto operano soltanto nel settore del software libero rispettando completamente le sue regole - distribuzione del codice sorgente e libertà di duplicazione e modifica, in primis - anche i grandi, tradizionali protagonisti dell'informatica sono entrati in questo comparto industriale. Gli utilizzatori di software open source spaziano ormai veramente in tutti i settori e interessano realtà di dimensioni molto differenti tra loro, dal professionista alla multinazionale. A titolo esemplificativo, si riportano alcune esperienze particolarmente significative raggruppate per settore produttivo.

Grandi aziende informatiche:

- ⇒ **IBM**: fra le grandi aziende informatiche, IBM si qualifica oggi come uno dei maggiori sostenitori del software open source, cui ha destinato e continua a destinare notevoli investimenti. IBM è fra i promotori del progetto "Eclipse", un ambiente di sviluppo open source per la realizzazione di applicazioni web che si porrà in netta concorrenza con "VisualStudio.Net" della Microsoft. Sono certamente note, anche al grande pubblico, le attività di marketing di

IBM a favore di Linux (in particolare con i simpatici spot televisivi sulla sicurezza e stabilità delle reti aziendali).

- ⇒ SAP: è leader di mercato nel settore delle soluzioni software ERP (Enterprise Resource Planning), sistemi per la gestione integrata dell'azienda. SAP partecipa da tempo alla comunità open source: già nel marzo 1999 SAP è divenuto il primo produttore di software gestionale interaziendale a realizzare soluzioni e-business su Linux. Nel 2000 ha inoltre reso disponibile il proprio sistema di gestione database "SAP DB" alla comunità open source nell'ambito della "GNU General Public License".
- ⇒ Sun: contribuisce attivamente a numerosi e importanti progetti open source. Ricordiamo OpenOffice (la versione *Open Source* di StarOffice), GNOME (interfaccia grafica per Linux), Mozilla (browser web), Apache (web server). Sun offre supporto al sistema operativo Linux, utilizzabile con molte delle proprie macchine.
- ⇒ Oracle: molto attiva sul fronte open source tanto che già nel 1998 annunciò il rilascio della release 8 del proprio database su Linux. Più di recente, Oracle ha presentato un'iniziativa per l'estensione della compatibilità con Linux all'intera linea di prodotti Oracle 9i.
- ⇒ HP: promuove progetti per la standardizzazione delle distribuzioni di Linux.
- ⇒ Compaq: partecipa a numerosi progetti open source per software funzionante sul proprio hardware.
- ⇒ Computer Associates: sponsor dell'open source Development Lab, una iniziativa per rendere Linux il principale sistema operativo per lo sviluppo di applicazioni di e-business.

Grandi industrie:

- ⇒ Siemens: gestisce il proprio dipartimento "Risorse Umane" con applicazioni basate su MySAP e Linux.
- ⇒ Daymler Chrysler, Bayer, Mercedes-Benz, Kodak, Boeing, Xerox, CISCO, Amazon utilizzano Linux
- ⇒ In Svezia hanno adottato Linux l'Ikea e la SAAB.
- ⇒ Credite Suisse First Boston: la banca di investimenti internazionali ha reso noto di aver scelto Linux per trattare con riservatezza e affidabilità le operazioni di compravendita titoli.
- ⇒ Molti operatori finanziari di Wall Street utilizzano Linux per gran parte dei propri sistemi informatici.

Pubblica Amministrazione:

- ⇒ in Italia: a febbraio 2005, risultavano censite 21 esperienze significative di utilizzo di software open source negli enti locali italiani (tra cui le province di Pisa, Treviso, Prato, Cremona, Ferrara, Imperia, Lucca, Pescara, Reggio

Emilia e i comuni di Argenta, Grosseto e Roma). La mappa aggiornata degli enti passati all'open source è consultabile al sito <http://free.ware.it/segnalazione/1069.html>.

⇒ in Germania: Deutsche Bahn (ferrovie nazionali), Deutsche Post (poste).

Governi nazionali:

⇒ Italia: nel giugno 2002 il ministro per l'Innovazione e le tecnologie Lucio Stanca ha predisposto il documento "Linee guida del Governo per lo sviluppo della società dell'informazione nella legislatura". Di particolare rilevanza il riconoscimento e il supporto fornito al software open source.

⇒ Francia: il governo francese si è attivato per diffondere Linux nell'apparato della Pubblica amministrazione. È stato riconosciuto alla MandrakeSoft, distributrice di Linux Mandrake, un contratto per la fornitura di Linux a ministeri ed agenzie dello stato.

⇒ Germania: il governo tedesco ha concluso un accordo di partnership con IBM e SuSE per la diffusione nell'amministrazione pubblica dei sistemi open source, allo scopo di ridurre la dipendenza dal software proprietario.

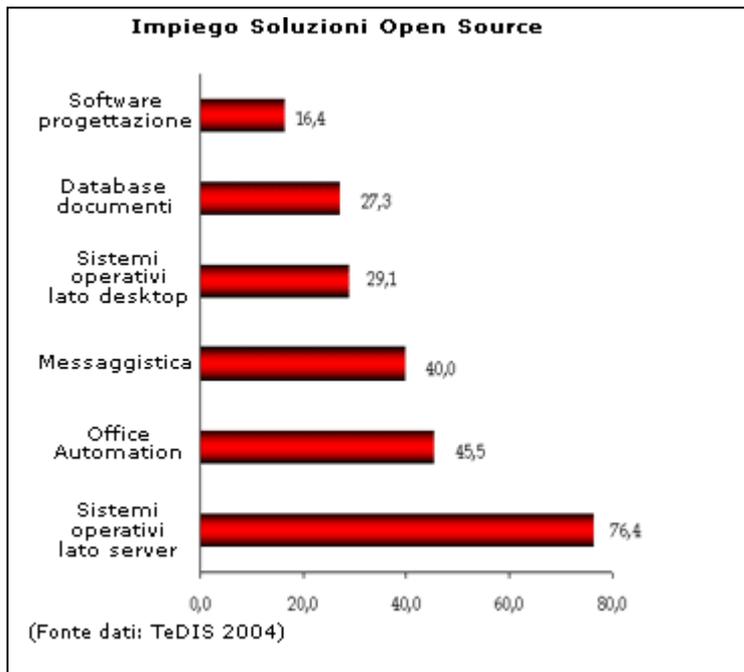
⇒ Spagna: è stata realizzata la connessione in rete di 200 server e di oltre 3000 postazioni su PC impiegando Linux. È prevista la progressiva connessione di punti nevralgici dell'amministrazione dello stato (per esempio le stazioni di polizia).

⇒ Repubblica Popolare Cinese: il governo di Pechino promuove lo sviluppo di Linux per limitare la dipendenza del paese da sistemi operativi chiusi, sui quali non può avere alcun controllo.

4.3 – L'open source nelle PMI

Oltre il 25% delle PMI italiane fa ricorso a soluzioni open source nei propri sistemi informatici ³. A guardare con interesse alle nuove possibilità messe a disposizione dal mercato open source sono soprattutto le medie imprese: il 35% delle imprese con fatturato compreso tra i 13,1 - 26 miliardi di euro adotta soluzioni di software libero, mentre nelle piccole imprese artigiane, meno sensibili per mancanza di competenze interne, la percentuale scende al 17,5%. Non stupisce poi l'atteggiamento conservativo delle grandi imprese nazionali, concentrate a consolidare i grandi investimenti già effettuati in infrastrutture informatiche.

³) Il dato emerge da un recente studio condotto nel 2004 dal centro di ricerca TeDIS (TEchnologies in Distributed Intelligence Systems), ente di ricerca della Venice International University.



La ricerca conferma la forte presenza del software libero nell'infrastruttura web e nei sistemi operativi lato server: ben il 76,4% dei casi analizzati. Molto bene anche l'area delle applicazioni di Office Automation (utilizzate dal 67,7% delle aziende con un fatturato tra i 26,1 e 51 milioni di euro) e di messaggistica

aziendale dove le soluzioni open si attestano rispettivamente al 45,5% per i primi e 40% per i secondi. Ancora al palo, anche se in forte crescita, i sistemi operativi lato desktop (29,1%), i database di documenti (27,3%) e gli applicativi di business interni (solo il 16,3%).

4.3.1 – I vantaggi

Vediamo quali sono i principali **vantaggi per le PMI** conseguibili in modo particolare, per esempio, con l'adozione del sistema operativo Linux:

- ⇒ **costo delle licenze:** *Linux è gratis*. Si possono installare tutte le versioni che si vogliono tutte le volte che si vuole, almeno per quanto riguarda i prodotti standard per le distribuzioni più comuni.
- ⇒ **costo del software:** di Linux non è gratis soltanto il sistema operativo in senso stretto, ma anche tutti gli applicativi più diffusi: strumenti di Office Automation, grafica, web design, tool di sviluppo, accesso a Internet, etc.
- ⇒ **costo dell'hardware:** per supportare il sistema operativo, i server o router/firewall basati su Linux generalmente hanno esigenze più limitate.
- ⇒ **recupero di precedenti investimenti:** sono disponibili strumenti che di fatto permettono di eseguire molti programmi Windows sotto Linux, con prestazioni simili.
- ⇒ **perfetta legalità:** non si rischiano multe per l'uso di software copiato o clonato.

- ⇒ **supporto tecnico**⁴: Linux ha vinto già qualche anno fa il premio come prodotto dotato del miglior supporto tecnico. Quando gli utenti di un software commerciale si trovano in difficoltà possono trovare supporto solo presso i centri di assistenza legati alla ditta produttrice e sovente pagando salati canoni di manutenzione. Chi utilizza software open source ha a disposizione (in Internet) una quantità enorme di risorse libere e gratuite (manuali, database, documenti multimediali) e di comunità di utenti cui sottoporre il proprio problema e da cui farsi consigliare.
- ⇒ **affidabilità**: il software open source è in genere più affidabile di quello proprietario (il codice sorgente è pubblico e quindi esposto a severe verifiche che non dipendono da politiche commerciali che concentrano gli investimenti sui prodotti più redditizi a scapito di quelli meno diffusi).
- ⇒ **aggiornamento gratuito**: non si è costretti ad aggiornare ogni pochi anni il parco macchine o a sottoscrivere un contratto di abbonamento per il software; inoltre la compatibilità all'indietro sui formati dei file è maggiormente garantita dal rispetto di standard aperti.
- ⇒ **sistema stabile e longevo**: è difficile vedere Linux bloccarsi completamente, sia su un server che su un client. Se questo succede, spesso il motivo va ricercato in qualche malfunzionamento dell'hardware (memoria, riscaldamento processore ecc.).
- ⇒ **sicurezza**: virus, worm, spyware e dialer non costituiscono – almeno per il momento - un serio pericolo.
- ⇒ utilizzo di **standard aperti** non proprietari: non si è vincolati ad un singolo fornitore e alle sue politiche per trattenere clienti (vale sia per il prodotto che per i servizi accessori e l'assistenza).
- ⇒ **migrazione trasparente sul lato server**: è ormai garantita una grande interoperabilità con il mondo Windows.

4.3.2 – Gli svantaggi

Ma vediamo anche quali sono i principali **svantaggi**:

- ⇒ per quanto siano stati fatti grandi progressi, nell'**ambito dei desktop pc**, Linux è ancora un po' indietro rispetto a Windows in quanto a facilità d'uso, supporto di periferiche, integrazione degli strumenti comuni e accessibilità da parte di personale non esperto.

⁴ Diverse ricerche segnalano la presenza di diverse decine di piccole imprese italiane specializzate su Linux. Sono realtà costituite mediamente da un gruppo di tre, massimo cinque persone, spesso create da giovani appena usciti, o che ancora frequentano, corsi universitari di informatica o ingegneria. Sul numero di queste realtà oggi non c'è accordo ma il loro numero è in costante aumento. Ware.it ha censito, nel febbraio 2005, 188 piccole imprese dell'IT orientate all'open source e a Linux.

- ⇒ **la migrazione può essere difficile** e problematica, sia per la resistenza degli utenti, sia per le obiettive difficoltà a cui può andare incontro personale poco esperto, senza opportuna e comunque costosa formazione.
- ⇒ **parco software più limitato:** per quanto la varietà di applicazioni open source sia notevole, Linux manca della completezza di alcuni programmi disponibili su Windows.
- ⇒ **maggiori costi di supporto e assistenza sul desktop** da parte di consulenti e fornitori esterni sono inoltre prevedibili, almeno in una fase iniziale o in assenza di forti competenze interne su Linux.

4.4 - L'open source nella scuola

L'interesse per il software open source nella scuola italiana è in costante crescita, anche se l'utilizzo effettivo si limita a casi esemplari, concentrati per lo più in istituti tecnici o professionali dove l'informatica è materia di insegnamento. Occorre precisare che, se non si tiene conto del contesto di utilizzo e del know how necessario per usare software open source, le opportunità possono trasformarsi in problemi tali da compromettere tutti i vantaggi potenzialmente perseguibili.

Le principali difficoltà che si incontrano per l'introduzione del paradigma open source consistono nel far accettare agli utenti un cambiamento rispetto agli standard di fatto che il mercato ha imposto. Tali difficoltà si intrecciano con il problema della carenza di risorse umane professionali competenti (e disponibili in quantità ragionevole) presso le scuole. Un altro punto critico è legato all'integrazione fra diverse piattaforme, proprietarie e open source. Le scuole dovranno scegliere se affrontare un cambiamento radicale o prediligere soluzioni miste. Infine, ma non meno importante, è l'aspetto relativo alla sempre crescente necessità di scambio di dati e documenti fra scuole e Pubblica Amministrazione locale e centrale, che si collega alla necessità di adottare misure a favore dell'uso di formati aperti.

Il software open source è ideale per il mondo della formazione per vari motivi:

- ➔ consente agli studenti di apprendere di più in quanto permette di "guardare dentro" e capire meglio come funzionano i computer e i sistemi operativi;
- ➔ agevola il riutilizzo di sistemi hardware non recentissimi presenti nel mondo dell'istruzione e quindi aiuta ad abbassare i costi complessivi delle dotazioni hardware e software delle scuole;
- ➔ è praticamente esente da virus.

4.5 - L'open source nella Pubblica Amministrazione

Il software utilizzato dalle amministrazioni pubbliche solitamente è costituito da "pacchetti non standard". Si tratta di software applicativo personalizzato per far fronte ad esigenze amministrative specifiche e, in generale, per servizi di amministrazione telematica, come per esempio la gestione di strade, l'istruzione, il pagamento d'imposte, la giustizia, la gestione del territorio, etc. Per le Pubbliche Amministrazioni, l'interscambiabilità dei dati è un elemento cruciale, da cui scaturisce la necessità di usare formati aperti e standard. Questa scelta assicura indipendenza da uno specifico prodotto e fornitore (tutti possono sviluppare applicazioni che gestiscono un formato aperto), interoperabilità (sistemi eterogenei sono in grado di condividere gli stessi dati), neutralità (l'utente è libero di scegliere sulla base del rapporto qualità/prezzo). Inoltre, i formati aperti comportano l'ulteriore beneficio della persistenza, caratteristica importante per la tutela del patrimonio informativo nel tempo a fronte del cambiamento tecnologico.

Il ricorso al software libero può fungere da leva per la modernizzazione dei sistemi informatici pubblici. La possibilità di ricorrere sia a software libero che proprietario aumenta infatti le possibilità di scelta delle amministrazioni perché consente di accedere a un patrimonio sconfinato di software, di qualità conforme agli standard richiesti. Senza contare poi la possibilità di governare meglio il rapporto costi/rispondenza ai bisogni (mantenendo questo rapporto al livello più basso possibile), stimolando la concorrenza tra fornitori. L'adozione di software open source nella Pubblica Amministrazione porta in definitiva benefici in termini di risparmio sui costi per le licenze, ma a questo va aggiunto che, in generale, il software open source per sua natura è più adatto rispetto al software proprietario ad essere personalizzato ed esteso come funzionalità e quindi riusato in più ambiti.

4.5.1 – Casi eccellenti

Di seguito sono elencati alcuni casi di indicazioni esplicite di acquisizione di software open source, decise da governi nazionali o enti pubblici in tutte le parti del mondo. Nonostante questi casi siano spesso pubblicati in comunicati stampa e siti che trattano l'argomento, questa lista include solo quei casi che sono accessibili attraverso fonti ufficiali (per esempio siti governativi). La lista ⁵ non fornisce una copertura completa delle adozioni di software open source da parte

⁽⁵⁾ La lista è tratta dal sito internet della UE:
http://europa.eu.int/information_society/activities/opensource/cases/index_en.htm

del settore pubblico, ma fornisce alcuni esempi con l'intenzione di supportare il lavoro di analisi del software libero e/o open source.

Danimarca: il 20 Giugno 2003 il Ministero danese per la scienza, la tecnologia e l'innovazione ha pubblicato un documento per la strategia del software. Il principale obiettivo è il potenziamento della competitività, la qualità dei servizi e la coerenza delle soluzioni software pubbliche sulla base dei seguenti principi: "ottenere il massimo beneficio dall'investimento valutandolo in termini di tipo di software, competitività, indipendenza e libertà di scelta, interoperabilità e flessibilità, sviluppo e innovazione".

Paesi Bassi: diverse attività sono state avviate in merito al software open source con gli obiettivi di indagare le possibilità di ridurre la dipendenza da fornitori esterni di software, di migliorare la qualità dei sistemi informatici governativi, di ridurre i costi e migliorare lo scambio di dati tra differenti distretti governativi. L'Istituto per l'Informazione e le Tecnologie della Comunicazione (ICTU) ha messo a punto un programma specifico dedicato agli open standards e al software open source nel governo.

Regno Unito: il 15 Luglio 2002 un documento intitolato "Open source software - uso nel governo del Regno Unito" è stato pubblicato dall'ufficio dell'e-Envoy (Ufficio governativo per il commercio - UK). In esso si dice che "l'open source è un inizio di un cambiamento fondamentale... e non una grossa bolla che esploderà, il governo centrale dovrebbe essere consapevole di questo fatto". L'open source deve essere considerato alla pari del software proprietario e i contratti saranno valutati sulla base del rapporto costi/benefici.

Monaco: la città di Monaco rappresenta forse uno dei casi più eclatanti e di maggiori dimensioni di migrazione di applicazioni desktop verso Linux. La città ha dichiarato l'intenzione di installare Linux su 14000 pc pubblici. Il fatto è stato visto spesso come un autentico evento epocale nell'adozione del software open source nella pubblica amministrazione ed è stato ampiamente riportato dalla stampa.

Parlamento tedesco: il parlamento tedesco ha esaminato la possibilità di usare Linux su alcuni pc della propria infrastruttura (specialmente sui server).

Extremadura (Spagna): l'Extremadura è una regione del Sud Ovest della Spagna che ha compiuto numerosi sforzi per potenziare il settore ICT e ha sviluppato un progetto strategico fondato sui principi della connettività e dell'alfabetizzazione informatica di ogni cittadino. E' stata sviluppata una versione adattata di GNU/Linux denominata GNU/Linex per l'installazione nelle scuole in cui vi è un rapporto di un computer ogni due studenti e per la diffusione a costo zero presso le piccole e medie imprese e le pubbliche amministrazioni.

Svezia: l'agenzia svedese della pubblica amministrazione ha condotto uno studio di fattibilità riguardante il software libero e/o open source. Come riportato nello

studio, "l'open source in molti casi è equivalente - o anche meglio - dei prodotti commerciali". Di conseguenza, "l'acquisizione di software dovrebbe valutare sia il software open source che le soluzioni commerciali per migliorare la competitività sul mercato".

Finlandia: in un rapporto sulla "conformità della suite OpenOffice.org e del sistema operativo Linux come standard di workstation della città di Turku" si conclude che "in altre parole il passaggio a OpenOffice.org entro il 2003 è consigliato. Nel lungo periodo lo scopo è quello di passare al sistema operativo Linux".

Dipartimento della difesa USA (DoD): l'azienda MITRE ha condotto uno studio per determinare "Quali applicazioni open source e come vengono usate nel DoD. Implicazioni sulla sicurezza e sull'affidabilità dell'uso del software open source e l'impatto delle licenze open source sul software proprietario". Lo studio è stato sponsorizzato da DISA (Agenzia dei sistemi informatici della difesa) e venne pubblicato per la prima volta il 28 Dicembre 2002. La conclusione principale è che "il software open source gioca un ruolo più critico nel DoD di quanto si pensi comunemente. Le applicazioni open source sono più importanti in 4 grandi aree: infrastrutture di supporto, sviluppo del software, sicurezza, ricerca."

NASA: con il titolo "Sviluppare una opzione open source per il software NASA" un report interno della NASA esamina il software open source e suggerisce la sua adozione come software di tecnica ingegneristica. Il documento, che ha valore preliminare spiega e motiva le ragioni di questa raccomandazione, inoltre esamina le varie licenze open source alla ricerca della più adatta.

Ufficio per le risorse aeree della California (ARB): sulle pagine del sito web si legge che "l'ufficio per le risorse aeree della California (ARB) ha un interesse specifico nell'uso di software open source e l'ARB raccoglierà e distribuirà informazioni relative alla installazione, test ed uso di software open source".

Brasile: l'Istituto Nazionale per l'Information Technology della Repubblica del Brasile ha messo a punto un piano strategico - per il biennio 2003-2004 - per l'implementazione tecnica del software open source.

5 – Internet, terreno ideale per il software libero e/o open source

Un giorno, molto probabilmente i nostri posteri ricorderanno Internet come una delle più importanti invenzioni dell'umanità. Mai, prima di allora, nella storia si era reso disponibile uno strumento così efficace e rapido per la diffusione delle conoscenze e la crescita del sapere collettivo. L'invenzione di Internet è senz'altro paragonabile all'introduzione della stampa a caratteri mobili avvenuta nel XVI° secolo. La differenza sta nel fatto che la Rete è stata progettata da migliaia di

ricercatori e programmatori di tutto il mondo mettendo in comune un enorme patrimonio di competenze, conoscenze, risorse. Questo enorme sforzo comune è stato coordinato da un solo organismo, l'IETF (Internet Engineering Task Force), un'associazione libera composta da alcune migliaia di studiosi, aperta a chiunque interessato ai progetti relativi ad Internet (all'IETF ci si iscrive a titolo personale e non come rappresentanti di istituzioni pubbliche o private). Internet è cresciuta più rapidamente di ogni altra tecnologia nella storia, molto più delle ferrovie, della telefonia, della radio, della televisione. Il merito fondamentale di questo progresso è da attribuirsi allo spirito della collaborazione che anima l'IETF.

Con l'avvento di Internet, tutti abbiamo iniziato a beneficiare degli innumerevoli servizi forniti dalla rete. La sua diffusione è partita dal settore della ricerca nell'ambito della comunità scientifica, ma poi l'interesse si è rapidamente esteso alle aziende, alle organizzazioni, alle associazioni non profit, agli enti della Pubblica amministrazione, ai privati cittadini. Sempre di più, la rete costituisce un supporto, spesso insostituibile, al nostro lavoro, alle nostre ricerche, al nostro svago, al nostro desiderio di tenerci informati.

Insomma, Internet è diventato uno strumento che ci consente meglio di realizzare la nostra libertà. Una libertà che si costruisce sulla possibilità di comunicare con tante persone, in qualunque parte del mondo, di manifestare liberamente le nostre opinioni e il nostro pensiero, e tutto a un costo accessibile per chiunque. Proviamo soltanto a pensare come potremmo oggi fare a meno delle email (nonostante la maggior parte degli attuali utilizzatori, almeno in Italia, fino a non più di 5-6 anni or sono non ne conoscesse forse nemmeno l'esistenza). Ma pensiamo anche all'utilità straordinaria degli strumenti a supporto delle comunità virtuali (newsgroup, mailing list, newsletter, faq, ecc.) oppure all'efficacia di un sito Internet, tramite il quale possiamo diffondere qualunque tipo di oggetto multimediale che ci riguardi (testi, immagini, animazioni, filmati, suoni, musica) oppure delle applicazioni software che aiutano a svolgere determinati compiti.

Con Internet è dunque possibile lavorare (gestire per esempio una rete di vendita oppure aprire un negozio online), comunicare, cercare o divulgare informazioni, imparare (l'offerta di strutture che propongono formazione a distanza è sempre più ricca e qualificata), divertirsi, etc. Gli strumenti necessari - software - per fare tutto ciò sono molti e anche nell'ambito della produzione open source le possibilità sono notevoli e di ottimo livello. Di questa miriade di utili applicazioni open source utilizzabili in Internet, e delle relative tecniche di installazione, configurazione e gestione, ci occuperemo nei capitoli della seconda parte di questo libro. Un accento particolare verrà posto sui *Content management system*, di cui parliamo di seguito.

5.1 – CMS, Content Management System

Con la denominazione *Content management system* (CMS) si fa comunemente riferimento ai sistemi utilizzati in Internet (o reti private, Intranet) per la gestione di contenuti (pagine, articoli, rubriche, notizie, faq, forum, schede prodotto, banner promozionali, etc). Quanto più un sito è composto da un elevato numero di pagine, tanto maggiore è l'esigenza di disporre di sistemi informatici semplici e intuitivi, per la manutenzione e la gestione dei relativi contenuti. Un buon CMS consente dunque ai creatori di contenuti di concentrarsi sul loro lavoro senza essere distratti da problematiche tecnologiche connesse all'ambiente operativo nel quale poi troveranno collocazione i contenuti stessi.

L'implementazione di portali e siti informativi richiede lo sviluppo di pagine dinamiche, generate da una sorta di "motore informatico" che aggrega i contenuti prelevandoli da appositi archivi (database) solo al momento in cui ne viene fatta richiesta. L'inserimento dei contenuti negli archivi viene effettuato dal web content manager (colui che redige e organizza i contenuti editoriali di un sito) attraverso un'interfaccia di gestione che consente di operare semplicemente e con rapidità. Grazie all'uso di interfacce "amichevoli", un sistema di *content management* permette agli utenti autorizzati, indipendentemente dalla loro localizzazione geografica e dalle competenze informatiche, e secondo i poteri e i livelli attribuiti, di contribuire alla definizione, impaginazione e amministrazione dei contenuti del sito. Per la pubblicazione vera e propria dei contenuti (affinché vengano resi disponibili al pubblico), viene normalmente utilizzato un sistema di controlli ed approvazioni (workflow) che prevede l'intervento di figure diverse:

- ◆ l'amministratore, che definisce gli autori e gli editori, assegnando loro le aree su cui possono lavorare;
- ◆ l'autore, che inserisce i contenuti nelle aree di propria competenza;
- ◆ l'editore, che approva, modifica, rifiuta e pubblica le pagine approvate.

5.1.1 – Caratteristiche

Le principali caratteristiche dei sistemi per la gestione dei contenuti comprendono:

- ◆ separazione tra contenuti, definizione della struttura e relativa visualizzazione: la separazione logica di queste tre dimensioni produce notevoli vantaggi lungo tutto l'arco temporale di vita di un sito internet (il sito può essere ridisegnato, ristrutturato in modo da stravolgerne l'aspetto e la navigazione senza per questo dover modificare nemmeno una virgola dei contenuti preesistenti);

- ◆ produzione facilitata dei contenuti: disponendo di un'interfaccia utente visuale (simile allo standard dei più comuni software di *office automation*) il personale che crea i contenuti ha la possibilità di scrivere testo, inserire immagini o altri elementi multimediali, definire la schedulazione temporale dei contenuti stessi, senza per questo dover possedere particolari competenze tecniche;
- ◆ utilizzo di modelli (*template*) grafici per la presentazione dei contenuti;
- ◆ personalizzazione dei criteri grafici di presentazione dei contenuti (temi);
- ◆ gestione di ruoli distinti di utenti per specifiche funzionalità di *workflow*;
- ◆ *database* per l'archiviazione di tutti gli elementi di testo e multimediali;
- ◆ recupero e integrazione dei contenuti provenienti da altri sistemi informatici;
- ◆ gestione di funzioni a supporto di comunità virtuali (*mailing list, forum, chat, newsletter, etc*);
- ◆ funzionalità di interrogazione e ricerca.

5.1.2 - Tipologie

Si possono individuare quattro categorie generali nei quali classificare i CMS:

1. **framework**: si tratta generalmente di veri e propri ambienti di sviluppo e programmazione. Un *framework* contempla funzioni di base molto evolute come la gestione dei processi autorizzativi (*workflow*) e la creazione di *template* per la rappresentazione visuale dei contenuti. Questi sistemi sono normalmente piuttosto complessi e presuppongono delle attività di implementazione tali da richiedere l'impiego di personale piuttosto qualificato. Per tali motivi, sistemi di tale natura vengono utilizzati solo da grandi imprese. Il mercato del software commerciale offre una gamma veramente ampia di soluzioni (solo per citare i sistemi più noti, ricordiamo Vignette, Broadvision, Documentum). Nel mondo open source citiamo invece Zope, leader indiscusso, capace di competere senza complessi di inferiorità con i citati costosissimi e blasonati concorrenti commerciali.
2. **sistemi basati su "pagina"**: si tratta di sistemi modellati in modo tale da separare i contenuti (testi, immagini, audio, video, archivi di qualunque genere), che vengono immagazzinati in un database, dalla relativa rappresentazione grafica. Tali sistemi presuppongono interventi di personalizzazione per aderire alle specifiche esigenze del sito web. Si tratta di una famiglia abbastanza numerosa (come esempi tra i sistemi open source si citano: EzPublish, Typo3, Joomla/Mambo).
3. **sistemi basati su modulo**: si tratta di sistemi che si focalizzano su particolari funzioni o tipi di contenuto. Un sistema basato su modulo include notizie, eventi, forum di discussione e altri strumenti di interazione con il visitatore. I benefici ottenibili da tali sistemi consistono nella possibilità di ottenere un

portale standard funzionante in tempi rapidi e con costi molto contenuti. Ovviamente, male si prestano per la gestione di contenuti non standard (necessitano di interventi di scrittura di codice). Si tratta di una famiglia molto numerosa (come esempi tra i sistemi open source si citano: PHPNuke, Postnuke, MD-Pro e molti altri).

4. **sistemi con contenuti a oggetti**: si tratta di sistemi centrati sull'idea che un contenuto (l'oggetto) rappresenti un pezzo di informazione utilizzabile in modi diversi all'interno di un sito. Con questo approccio, diventa facile il riutilizzo dei contenuti per sezioni diverse di un sito o per applicazioni diverse (notizie, eventi). A questi sistemi piace lavorare come un database tradizionale, con ogni articolo trattato come un record di database. Si tratta di una famiglia meno numerosa delle precedenti (come esempi tra i sistemi open source si citano: ActionApps e WebGui).

5.1.3 - Come funzionano

I tradizionali sistemi per il web permettono la creazione di pagine HTML da differenti oggetti, attraverso un continuo scambio di informazioni tra chi gestisce i contenuti e chi, tramite programmazione, procede alla realizzazione tecnica delle pagine HTML che verranno successivamente pubblicate. Per questi motivi la gestione di siti classici è notevolmente lunga e onerosa. I sistemi di Content Management permettono invece di ridurre sensibilmente tempi e costi relativi alla pubblicazione in Internet: la pagina (nella sua struttura) viene definita una sola volta tramite opportuni modelli e alimentata continuamente nei contenuti da utenti che non necessariamente devono avere conoscenze tecniche specifiche. Il sistema provvede a gestire la sequenza di tutti gli stati dei contenuti dalla fase iniziale di creazione fino all'approvazione e pubblicazione online.

Di seguito, viene rappresentato lo schema tipico di un processo di creazione-pubblicazione di contenuti in Internet, in comparazione con lo schema di un processo gestito tramite un CMS.

a) Schema tipo del sistema "tradizionale":

⇒ il richiedente:

- ✓ avvia la richiesta di pubblicazione di pagine Internet al gestore del sito web;
- ✓ procede alla creazione dei contenuti e produce un documento;
- ✓ invia il documento al gestore con le indicazioni sulle modalità di fruizione/visualizzazione.

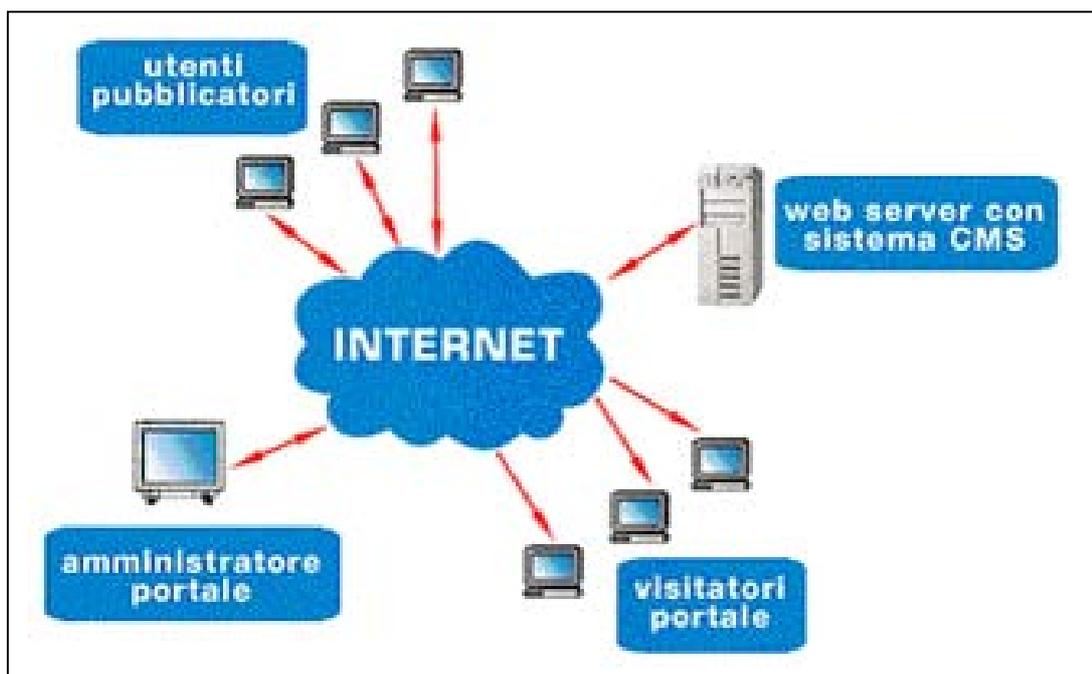
⇒ il gestore del sito *web*:

- ✓ acquisisce il documento e le indicazioni fornite;

- ✓ procede alla realizzazione delle pagine con la collaborazione dell'esperto di grafica;
- ✓ invia al richiedente il documento per le verifiche sulla pubblicazione.
- ⇒ il richiedente:
 - ✓ approva il documento o segnala le modifiche al gestore.
- ⇒ il gestore del sito *web*:
 - ✓ procede alla pubblicazione online del documento, se approvato, altrimenti procede alle modifiche e rinvia il documento in approvazione.

b) Schema tipo con soluzione di *Content Management*:

- ⇒ il richiedente:
 - ✓ seleziona un modello predefinito per la creazione del documento nell'ambito del sistema di Content Management;
 - ✓ inserisce i contenuti nel modello di CM;
 - ✓ il sistema di Content Management provvede automaticamente a generare il codice HTML;
 - ✓ visualizza il nuovo documento creato;
 - ✓ procede alla autorizzazione e pubblicazione del documento;
 - ✓ il sistema di CM provvede direttamente ad inserire il nuovo documento nel sito Web.
- ⇒ il gestore del sito *web*:
 - ✓ definisce i ruoli da assegnare ad ogni richiedente; gestisce le relative autorizzazioni (amministratore, autore, editore); provvede alla gestione sistemistica del CM.



5.1.4 – Vantaggi

I vantaggi derivanti dall'utilizzo di un sistema di CM per gestire contenuti in Internet sono numerosi:

- ⇒ la manutenzione viene svolta tipicamente tramite un normale web browser ed è decentralizzata; l'accesso può avvenire dovunque e in qualunque orario (vengono eliminati i colli di bottiglia legati alla disponibilità dei programmatori HTML);
- ⇒ gli accessi sono protetti e riservati; ogni utente interessato alla creazione di contenuti viene abilitato a un particolare ruolo con permessi di accesso tali da impedire di modificare contenuti invece non autorizzati;
- ⇒ grazie alla separazione dei contenuti dalla relativa visualizzazione, viene mantenuta l'integrità della visualizzazione grafica; i contenuti preparati da ciascun autore vengono pubblicati con lo stesso impianto grafico comune definito dall'amministratore generale del sito;
- ⇒ i menu vengono generati automaticamente dal database dei contenuti e quindi si evita il rischio di esporre dei *dead links* (link verso pagine non esistenti);
- ⇒ l'archiviazione dei contenuti in un database centralizzato consente di formattare i contenuti stessi in base allo specifico canale utilizzato dall'utente (web browser, WAP, PDA, web TV, stampa, etc);
- ⇒ i servizi di supporto alle comunità virtuali (forum, sondaggi, negozi, ricerche, news) vengono sviluppati come moduli riutilizzabili;
- ⇒ ogni giorno i contenuti possono essere modificati senza dover fare ricorso a programmatori o altri specialisti di internet;
- ⇒ viene facilitato il contributo da parte di molti autori che collaborano alla manutenzione del sito;
- ⇒ la pubblicazione dei contenuti può essere programmata temporalmente (consentendo la visualizzazione solo entro certi intervalli temporali).

Nonostante tutti i vantaggi e benefici di un buon CMS, bisogna fare attenzione alle lacune. Un CMS non rende migliori i contenuti "poveri", anche se fa risparmiare tempo per potersi concentrare nella creazione dei contenuti stessi, invece di sprecare tempo e denaro in inutili preliminari tecnici.

5.2 – Gli application server

Quando si parla di CMS, occorre fare riferimento anche agli *application server*. Si tratta di una piattaforma integrata di sviluppo e installazione software per gli ambienti Internet/Intranet che consente la realizzazione di applicazioni web dinamiche e siti interattivi risolvendo problematiche di sicurezza, prestazioni, usabilità. L'utilizzo di un *application server* consente di rendere disponibili le funzionalità richieste da un sistema di *Content management* in modo semplice e

naturale. Un *application server* fornisce delle funzionalità di supporto predisposte per:

- ✓ definire e riutilizzare i *template* grafici da associare a ogni tipologia di oggetto;
- ✓ gestire gli utenti ed i rispettivi diritti di accesso alle aree e funzioni riservate;
- ✓ gestire gli archivi di immagini e documenti da cui attingere in fase di preparazione e impaginazione dei contenuti;
- ✓ disporre di un motore di ricerca integrato, in grado di indicizzare automaticamente testi e documenti e di consentire poi ricerche avanzate per parole chiave e operatori logici;
- ✓ la definizione di sistemi di *workflow* con cui organizzare le fasi di lavoro ed in particolare i processi di approvazione e pubblicazione automatica.

È difficile dunque tracciare una linea precisa di separazione fra strumenti di tipo *application server* e di tipo *Content ,management*. Quasi sempre la prima categoria di prodotti offre funzionalità tipiche di un CMS e tanti prodotti ormai famosi come CMS svolgono anche funzioni di *application server*.

Seconda parte

“Internet è il prodotto di una combinazione unica di strategia militare, cooperazione scientifica e innovazione contestataria” (Manuel Castells)

6 - Rassegna dei principali strumenti open source per gestire contenuti in ambiente web

In questo capitolo sono state raccolte le schede di alcuni degli strumenti open source più utilizzati sulla Rete per comunicare, lavorare, imparare. L'antologia che ne consegue non ha ovviamente la pretesa di essere esaustiva e il suo scopo è quello di fornire degli elementi utili per orientarsi nella valutazione delle innumerevoli opzioni disponibili. Non si può affermare in linea di principio che un CMS sia in assoluto il migliore: può però esistere un CMS più adatto di altri a rispondere a determinate esigenze.

Tutti i software recensiti sono raggruppati per categorie di interesse (BLOG, portali, forum, etc.). Si è tenuto conto delle informazioni fornite dal sito web dello sviluppatore (o della comunità di supporto del progetto) e degli esiti dei test eseguiti personalmente dall'autore o da altri utenti che hanno messo a disposizione il proprio lavoro. In appendice, viene infine proposta una tabella di comparazione sintetica dei vari sistemi esaminati.

Presupposto per l'utilizzo (o la prova) dei sistemi qui descritti è la disponibilità di un ambiente "web server" in grado di compilare ed eseguire applicazioni dinamiche. Normalmente, è sufficiente un comune PC come possiamo avere già in casa (in. appendice n. 2 è spiegato come fare). Oppure potete installare il software direttamente sul server disponibile presso il vostro Internet Provider. Una buona raccolta di indicazioni, guide rapide e trucchi per iniziare a gestire un sito internet (utile per i neofiti di HTML, grafica, FTP, etc.) è disponibile a questo indirizzo: <http://www.web-link.it/>

6.1 – Sistemi di *BLOG*

Per blog - o weblog - si intende quella famiglia di strumenti utilizzati per realizzare una sorta di "giornale di bordo" (se riferiti ad un tema particolare) o un "diario personale" (se riferito alle esperienze e riflessioni proposte da una certa persona). Un blog è quindi un taccuino elettronico nel quale l'autore non è uno solo, ma diverse persone che condividono l'argomento del quale si parla. Esempi di multiblog sono: Macchianera (<http://www.macchianera.net/>) o Blogger di guerra (<http://bloggerdiguerra.splinder.com/>). Di seguito vengono proposti alcuni strumenti per realizzare un sistema di BLOG utilizzando uno spazio web a propria disposizione. Esiste però la possibilità di attivare un proprio BLOG utilizzando uno spazio messo a disposizione gratuitamente da alcuni circuiti specializzati. Si segnalano in particolare i servizi forniti da:

- ❖ Splinder (in italiano): <http://www.splinder.com>
- ❖ Bloggers (in italiano): <http://www.bloggers.it>
- ❖ Blogger: <http://www.blogger.com>

b2evolution

be2evolution è un sistema evoluto per lo sviluppo di BLOG. Le sue principali caratteristiche sono:



- gestione di più BLOG;
- classificazione articoli per categorie e sotto-categorie;
- possibilità di personalizzare grafica con l'uso di *template*;
- gestione articoli con possibilità di aggiungere commenti, archivio per categorie, data;
- gestione di *media* caricabili online (immagini, video, audio, etc);
- possibilità di utilizzare i *bookmarklet* (funzione che memorizza il contenuto di qualunque pagina si sta visitando per un successivo riutilizzo nel Blog);
- sistema *anti spam* integrato;
- compatibile con i principali standard per l'acquisizione da remoto dei contenuti di altri siti (XML-RPC, RSS syndication).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare. È dotato di un'interfaccia di amministrazione semplice e molto completa.

Difetti: non sono disponibili molti moduli aggiuntivi.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://b2evolution.net/> : sito del progetto originale.

Movable Type

Movable Type è attualmente forse il sistema più evoluto per lo sviluppo di BLOG. Il prodotto, disponibile in una versione libera per uso personale, si distingue per le seguenti caratteristiche:



- gestione di più BLOG (pubblicazione di pagine statiche o dinamiche, visualizzazione su *template* grafici personalizzati, utilizzo delle funzioni di TrackBack);

- architettura orientata agli oggetti (ampia libreria di plug-in disponibili, classificazione articoli per categorie e sotto-categorie);
- sistema per la pubblicazione di articoli con possibilità di aggiungere commenti, archivio per categorie, data;
- gestione di *media* caricabili online (immagini, video, audio, etc);
- compatibile con i principali standard per l'acquisizione da remoto dei contenuti di altri siti (XML-RPC, RSS syndication).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: perl.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux/Unix, Windows, Mac OS.

Web server: Apache.

Pregi: è dotato di una grandiosa interfaccia d'amministrazione, semplice e molto completa.

Difetti: essendo scritto in perl, l'installazione e la configurazione sono riservate a esperti (così come eventuali interventi di personalizzazione). Per utilizzi non personali (quindi anche per un'associazione non profit) occorre acquistare una licenza commerciale (a pagamento).

Target: alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.sixapart.com/movabletype>: sito del progetto originale.

Nucleus

Nucleus è un sistema nato dal progetto di Wouter Demuyck, giovane informatico belga, per supportare lo sviluppo di BLOG o di giornali online. Le sue principali caratteristiche sono:



- gestione di uno o più BLOG, anche sulla stessa pagina;
- disponibilità di molti *plugin* (moduli aggiuntivi) per aggiungere funzionalità extra;
- gestione articoli con possibilità di aggiungere commenti, archivio per categorie, data;
- gestione di *media* caricabili online (immagini, video, audio, etc);
- possibilità di personalizzare grafica e *template*;
- compatibile con i principali standard per l'acquisizione da remoto dei contenuti di altri siti (XML-RPC, RSS syndication).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio molto rapido. È dotato di una buona interfaccia di amministrazione (tramite la quale è possibile modificare il layout e la grafica) e sono disponibili alcuni moduli aggiuntivi. Progetto in crescita.

Difetti: sistema adatto per esigenze limitate e particolari (weblog o giornale online). Non sono disponibili molti moduli aggiuntivi.

Target: medio.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.nucleuscms.org>: sito del progetto originale;
- ❖ <http://www.xiffy.nl/wakka/Nucleus>: sito dal quale è possibile scaricare moduli e temi aggiuntivi;
- ❖ <http://skins.nucleuscms.org/>: temi aggiuntivi.

pLog

pLog è un sistema nato per supportare lo sviluppo di BLOG, ideato con l'obiettivo di fornire prestazioni eccellenti a livello di navigazione utente. Le sue principali caratteristiche sono:

- gestione di uno o più BLOG;
- gestione articoli con possibilità di aggiungere commenti, archivio per categorie, data (supporta le funzioni di TrackBack);
- gestione di *media* caricabili online (immagini, video, audio, etc);
- possibilità di personalizzare grafica e *template*;
- compatibile con i principali standard per l'acquisizione da remoto dei contenuti di altri siti (XML-RPC, RSS syndication);
- installazione guidata molto semplice;
- efficiente motore di ricerca interno e statistiche dettagliate;
- filtro anti spam.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare. È dotato di una buona interfaccia di amministrazione (tramite la quale è possibile gestire efficacemente il layout delle pagine).

Difetti: non sono disponibili molti moduli aggiuntivi.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://www.plogworld.org/>: sito del progetto originale.

PMachine free

PMachine è un sistema nato per supportare lo sviluppo di BLOG o di piccoli magazine online. Le sue principali caratteristiche sono:



- gestione di uno o più BLOG;
- gestione articoli con possibilità di aggiungere commenti, archivio per categorie, data;
- gestione di *media* caricabili online (immagini, video, audio, etc);
- possibilità di personalizzare grafica e *template*;
- compatibile con i principali standard per l'acquisizione da remoto dei contenuti di altri siti (XML-RPC, RSS syndication).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare. È dotato di una buona interfaccia di amministrazione (tramite la quale è possibile gestire efficacemente il layout delle pagine).

Difetti: non sono disponibili molti moduli aggiuntivi.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ www.pmachine.com: sito del progetto originale.

WordPress

WordPress è un sistema nato per supportare lo sviluppo di BLOG, basato su un'architettura particolarmente raffinata ed elegante, pienamente compatibile con gli standard W3C. WordPress è tra i pochi sistemi ad utilizzare *texturize*, un motore di conversione tipografica di qualunque carattere ASCII e di formattazione intelligente del testo. Le sue principali caratteristiche sono:



- gestione di uno o più BLOG;
- gestione articoli con possibilità di aggiungere commenti, archivio per categorie, data (supporta le funzioni di TrackBack);
- gestione di *media* caricabili online (immagini, video, audio, etc);

- possibilità di personalizzare grafica e *template*;
- compatibile con i principali standard per l'acquisizione da remoto dei contenuti di altri siti (XML-RPC, RSS syndication);
- installazione guidata molto semplice;
- efficiente motore di ricerca interno e statistiche dettagliate;

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare. È dotato di un'interfaccia di amministrazione molto completa e semplice da utilizzare.

Difetti: non sono disponibili molti moduli aggiuntivi.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://wordpress.org/>: sito del progetto originale.

6.2 – Sistemi di *Groupware*

I sistemi di *groupware* sono applicazioni nate per far condividere risorse (progetti, basi di conoscenza, agende, calendari di attività, etc.) ad una comunità chiusa di utenti. Gli ambiti naturali di utilizzo si ritrovano per esempio nelle reti aziendali, dove diviene cruciale la necessità di tenere aggiornati i singoli membri dell'organizzazione mediante sistemi di posta elettronica, la consultazione di agende e bacheche elettroniche, la condivisione dello stato di avanzamento lavori su determinati progetti, l'accesso a banche dati riservate, etc.

eGroupWare

e-GroupWare è un sistema nato per condividere risorse all'interno di gruppi di lavoro e si distingue per le seguenti caratteristiche:

- gestione di progetti (*project management*);
- pianificazione agenda-appuntamenti e attività (*task*);
- condivisione di documenti;
- messaggistica interna, calendario, elenco indirizzi;
- gestione pratiche di intervento (*bug tracking*), richieste di supporto, forum;
- facile installazione e configurazione;
- motore di ricerca interno.



Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare.

Difetti: l'interfaccia di amministrazione risulta molto semplice da utilizzare ma le funzioni disponibili non sono molte.

Target: medio-basso.

Riferimenti:

❖ <http://www.egroupware.org/index.php>: sito del progetto originale.

phpCollab

phpCollab è un sistema nato per gestire la condivisione di risorse all'interno di gruppi di lavoro, chiaramente ispirato a Sitespring della Macromedia. Il prodotto si distingue per le seguenti caratteristiche:

- gestione di progetti (*project management*);
- pianificazione e assegnazione delle attività (*task*);
- condivisione di documenti;
- gestione pratiche di intervento (*bug tracking*), richieste di supporto, forum;
- reportistica completa.
- facile installazione e configurazione;
- motore di ricerca interno.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare. Sistema completo e dotato di molte funzioni evolute

Difetti: l'interfaccia di amministrazione, pur essendo completa, non risulta molto intuitiva e semplice da utilizzare.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://www.php-collab.com><http://www.php-collab.com>: sito del progetto originale.

PHProjekt

PHProjekt è un sistema nato per gestire la condivisione di risorse all'interno di gruppi di lavoro, in ambiente internet o intranet, con una struttura modulare e il supporto di 25 lingue. Il prodotto si distingue per le seguenti caratteristiche:



- gestione di progetti (*project management*);
- pianificazione e assegnazione delle attività (*task*);
- condivisione di documenti;
- gestione pratiche di intervento (*bug tracking*), richieste di supporto, forum;
- calendario, rubrica e pianificazione contatti, chat;
- consultazione caselle di posta elettronica;
- appunti, bookmark, sondaggi,
- reportistica completa.
- facile installazione e configurazione;
- motore di ricerca interno.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare.

Difetti: l'interfaccia di amministrazione, pur essendo completa, non risulta molto semplice da utilizzare.

Target: medio.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.phprojekt.com/>: sito del progetto originale.

6.3 – Sistemi di PORTALE

Un portale è sito Web che offre una serie di servizi e risorse quali ad esempio notizie, ricerche, accesso a banche dati, forum, newsletter, possibilità di effettuare acquisti, etc. Un portale deve essere in grado di generare interesse nei visitatori e assicurare un elevato livello di traffico e in ogni caso aggrega un grande numero di utenti abituali, offrendo degli specifici tipi di servizi. I portali possono essere "orizzontali", quando comprendono molte categorie diverse di funzioni, o "verticali", quando sono focalizzati su un'area specifica. Di seguito

vengono proposte le schede di alcuni di questi sistemi, identificati per lo più come *Content management system* (CMS) in senso stretto.

APC ActionApps

ActionApps è un sistema creato dalla “Association for Progressive Communications” per gestire portali della realtà del mondo non-profit. Risulta particolarmente indicato per fare degli upgrade da siti statici esistenti verso un nuovo portale dinamico. Altra caratteristica importante riguarda la facilità di condividere contenuti tra siti differenti (la maggior parte degli altri prodotti utilizza soltanto tecniche di condivisione delle “*headlines*” utilizzando la tecnica RSS).



Il pacchetto di installazione base di ActionApps fornisce funzioni per la gestione di notizie e articoli. Se servono altri tipi di contenuti, questi possono essere facilmente creati utilizzando un'apposita funzione di “*field editor*”.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP

Database: MySQL

Sistemi operativi: Linux

Web server: Apache

Pregi: consente una facile integrazione dei contenuti di siti preesistenti nel nuovo portale. Fornisce delle funzioni per la condivisione di contenuti tra siti diversi.

Difetti: la configurazione del portale richiede una certa dose di esperienza. La personalizzazione grafica è difficile e complessa. La comunità di supporto non è così folta come quella di altri prodotti. Occorre per forza attivare il portale presso uno dei provider affiliati al progetto (in Italia non ce n'è ancora uno) e vale solo per organizzazione non profit.

Target: medio-basso.

Riferimenti:

❖ http://actionapps.org/en/Main_Page: sito del progetto originale.

Ariadne

Ariadne è una piattaforma applicativa e allo stesso tempo un CMS utilizzabile per lo sviluppo di applicazioni non eccessivamente complesse. Si tratta di una applicazione orientata agli oggetti che consente di



separare i contenuti dal layout grafico. Possono essere utilizzati template HTML, XML, RTF, etc. Ariadne prevede anche un linguaggio di scripting proprietario (PINP), derivato da PHP, con il quale possono essere estese le funzionalità di base. Sviluppato dalla ditta olandese Muze, che lo ha reso disponibile sotto la licenza GPL, il prodotto fornisce una buona interfaccia di gestione, con l'utilizzo di wizard (processi guidati per la generazione di oggetti), menu a cascata e un editor visuale per l'impaginazione dei contenuti. Sono disponibili numerose tipologie di oggetti predefiniti (archivio indirizzi, articoli, calendario, cartelle, file, gruppi, notizie, foto, etc).

Attraverso l'interfaccia web è possibile:

- creare nuovi oggetti;
- esportare/importare un database;
- editare testi e grafica con un apposito editor visuale;
- creare e modificare template;
- attribuire permessi di accesso agli utenti sui diversi oggetti

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP

Sistemi operativi: Linux, Windows

Database: MySQL, Postgres

Web server: Apache 1.3.x

Requisiti server: Apache con modulo PHP abilitato, MySQL server

Pregi: è un sistema completo, non eccessivamente complesso, adatto anche per grandi aziende.

Difetti: necessita di un po' di tempo per acquisire dimistichezza con alcune funzioni di amministrazione. Anche l'installazione e la configurazione richiedono l'intervento di personale piuttosto esperto.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://ariadne.muze.nl/>: sito del progetto originale.
- ❖ <http://www.ariadne-cms.org/en/>: sito della comunità di supporto.

Docebo

Il progetto docebo è una suite open source, sviluppata da un piccolo gruppo di programmatori italiani (che fanno oggi capo alla Docebo Srl), che rispetta i canoni di accessibilità (secondo le linee guida W3C WCAG 1.0) e che comprende:



- piattaforma di e-learning (www.docebolms.org)
- Content Management System
- Knowledge management system (www.docebokms.org)

Nelle intenzioni di chi lo ha creato, il sistema DoceboCMS nasce come alternativa ai vari Nuke e Mambo/Joomla! con l'obiettivo di stravolgere l'approccio relativo alla costruzione delle pagine. I contenuti sono infatti organizzati in un albero nel quale possono convivere più lingue e nelle cui pagine possono essere incluse più funzioni; tra le varie applicazioni che si possono realizzare elenchiamo:

- portali informativi, news magazine
- siti web aziendali e istituzionali
- reti intranet
- community online

Tra le funzioni specifiche del sistema possiamo elencare:

recepimento delle direttive del decreto Stanca sull'accessibilità

- supporto scorm 1.2 (modello di riferimento impostosi per la realizzazione di applicazioni e-learning)
- compatibile con i sistemi di videoconferenza Teleskill e chat html
- possibilità di inviare SMS
- gestione di campi di catalogazione personalizzabili
- organizzazione di utenti ad albero
- gestione efficace di processi di workflow

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP

Sistemi operativi: Linux, Windows

Database: MySQL, Postgres

Web server: Apache 1.3.x

Requisiti server: Apache con modulo PHP abilitato, MySQL server

Pregi: è un sistema completo, non eccessivamente complesso, adatto anche per grandi aziende. Ottima gestione di processi di workflow autorizzativi per la gestione dei contenuti.

Difetti: necessita di un po' di tempo per acquisire dimistichezza con alcune funzioni di amministrazione..

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.docebocms.org>: sito del progetto originale.

Drupal

Drupal è una piattaforma molto versatile per lo sviluppo di siti dinamici in grado di gestire la pubblicazione di un'ampia varietà di contenuti.



Drupal integra al suo interno la maggior parte delle tipiche funzioni di un buon CMS con quelle di weblogs e di strumenti di collaborazione-discussione. Sono disponibili molti strumenti di interazione con l'utente - e con altri siti sviluppati con la stessa tecnologia - così come viene fatto largo uso degli RSS.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL, PostgreSQL, MS SQL Server.

Sistemi operativi: Linux, Windows, BSD, Solaris, Mac OS X.

Web server: Apache, MS IIS .

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio abbastanza rapido. Sono disponibili diversi moduli aggiuntivi.

Difetti: l'interfaccia di amministrazione non è proprio semplicissima. Le operazioni di personalizzazioni grafica possono risultare complesse. La comunità di sviluppo e supporto non è molto numerosa.

Target: medio.

Riferimenti:

❖ <http://www.drupal.org>: sito del progetto originale.

E107

E107 è un sistema basato su modulo del tipo "portal in a box" nato da un progetto di Steve Dunstan e corredato da numerosi moduli, utili per supportare le funzioni più disparate. Il progetto è stato concepito abbastanza



recentemente ma esiste già una discreta comunità di sviluppatori, peraltro rapidamente in crescita, e quindi è possibile ricevere un buon supporto in caso di difficoltà con l'utilizzo di e107.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio molto rapido. È dotato di una buona interfaccia di amministrazione e sono disponibili diversi moduli aggiuntivi. Progetto in forte crescita.

Difetti: progetto ancora giovane (pochi sviluppatori coinvolti; mancano ancora alcuni tipi di moduli). Anche se sono disponibili temi differenti per personalizzare la grafica, le operazioni di personalizzazioni grafica possono risultare complesse. Manca la gestione del workflow.

Target: medio-basso.

Riferimenti:

❖ www.e107.org: sito del progetto originale.

eZpublish

eZpublish è un CMS sviluppato a partire dal 1999 dalla eZsystem, piccola società norvegese, e si rivolge a gestori di portali informativi, siti aziendali, sistemi intranet ed



extranet commerciali. Si tratta di un sistema nato per sviluppare rapidamente dei portali complessi e si dimostra particolarmente flessibile nella gestione del layout e della grafica. Altra caratteristica importante è la possibilità di riutilizzare alcuni moduli in differenti sezioni del portale. Per questo motivo, eZPublish si può considerare un sistema a metà strada tra la tipologia con contenuti a oggetti e un vero *framework* come Zope (vedi infra).

EZpublish viene fornito con due licenze:

- ❖ GPL, per sviluppare soluzioni open source;
- ❖ Commerciale, per sviluppare soluzioni che possono diventare proprietarie e alle quali è possibile dare un proprio marchio (distinto da eZpublish).

Le principali caratteristiche di eZPublish si possono così sintetizzare:

- multiattaforma (anche se sviluppato con *scripting* PHP);
- multilingua (disponibile in oltre 20 lingue);
- indipendenza dal database;
- disponibilità di numerosi moduli predefiniti per la gestione degli oggetti di base (articoli, calendario, forum, link, messaggi, notizie, sondaggi, commercio elettronico, banner pubblicitari, amministrazione portale, etc);
- completa gestione dei template per garantire la separazione dei contenuti dal layout;
- statistiche di accesso;

- gestione di gruppi di utenti con permessi diversi.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP

Database: MySQL, Postgres

Sistemi operativi: Linux, Windows, Mac Os X

Web server: Apache

Pregi: facile da installare, consente una configurazione abbastanza rapida anche di portali molto complessi e articolati. Le funzioni di amministrazione sono numerose e complete. La versione dalla 3.0 in poi ha fatto passi da gigante rispetto alla precedente 2.2 (specialmente per quanto riguarda la gestione della grafica, del layout, del workflow). Consente la creazione di contenuti con modalità “a oggetti”.

Difetti: le attività di configurazione e personalizzazione necessitano di personale molto esperto. La documentazione disponibile non è adeguata e, quel poco che esiste, in certi casi è addirittura ambigua, davvero un peccato per un progetto così importante (sarebbe molto utile un *tutorial*). Ma forse questa è una scelta deliberatamente perseguita dalla eZsystem per lavorare sulla consulenza nell'implementazione di progetti basati sul proprio sistema.

Target: alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://developer.ez.no>: sito del progetto originale.

Flatnuke

FlatNuke è un sistema che non fa uso di database e si appoggia esclusivamente a file di configurazione di testo (*flat file*, da qui il nome). Il progetto è stato realizzato da



Simone Vellei, uno studente in informatica di Grottammare, ridente località sulla costa marchigiana. FlatNuke eredita in parte le funzionalità e l'aspetto dei vari sistemi della famiglia *nuke* (PhpNuke, PostNuke, etc.) ma si distingue per la semplicità delle operazioni di configurazione, limitate alla creazione di cartelle. Il sistema funziona mediante operazioni di accesso sequenziale ai file di testo, delegando le operazioni di ricerca al *filesystem* del sistema operativo. Per tale motivo, FlatNuke risulta mediamente più rapido rispetto ai sistemi basati su database (DBMS) purché il portale sia di piccole dimensioni (le sue prestazioni degradano rapidamente nel caso di grandi ricerche in file di dimensioni elevate).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP

Database: i dati sono memorizzati in file di testo

Sistemi operativi: qualunque sistema compatibile con lo scripting PHP

Web server: qualunque webserver in grado di far girare PHP

Pregi: sistema di facile installazione e configurazione, si presta a sviluppare con estrema rapidità ed efficacia dei portali adattabili alle esigenze più disparate. Interfaccia di amministrazione molto intuitiva.

Difetti: non sono disponibili molti moduli, tranne quelli “classici” dei più comuni analoghi sistemi. Non è adatto per sviluppare portali che generano molto traffico e con molti contenuti. Il progetto è portato avanti da una piccola comunità di utenti.

Target: medio-basso.

Riferimenti:

❖ <http://www.flatnuke.org/>: sito del progetto originale.

Fullxml

FullXML è un sistema di tipo “*portal in a box*” basato sull’utilizzo della soluzione XML. Non pretende di essere il più potente CMS disponibile in circolazione ma si candida a diventare un ottimo riferimento per le esigenze di sviluppo di piccoli siti o portali con un minimo di funzioni disponibili senza dover impiegare troppo tempo per capirne il funzionamento.



Fullxml è un progetto nato verso la fine dell’estate del 2001, per intuizione di John Roland. Quasi per gioco, Roland e un amico si misero a scrivere (in un sol giorno) il codice di una piccola demo per saggiare le potenzialità di XML; il risultato fu talmente soddisfacente che i due si convinsero delle ottime prospettive fornite da un tale sistema. Qualche tempo dopo, Fullxml divenne ufficialmente un progetto open source con la concessione di uno spazio su “Sourceforge.net”.

I concetti fondamentali su cui poggia il progetto Fullxml sono: archiviazione dei dati tramite file XML (nessun utilizzo di db esterni), impiego di programmi basati su ASP/MSXML, funzioni di amministrazione semplici ed efficaci. Da oltre due anni è annunciato il rilascio di una nuova versione molto più potente e sicura di quella attualmente rilasciata come ufficiale (anche se, in realtà, la versione 4.0 non ufficiale è comunque scaricabile).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: ASP - XML

Database: i dati sono memorizzati in file XML

Sistemi operativi: qualunque sistema compatibile con lo scripting ASP e XML

Web server: qualunque webserver in grado di far girare ASP e XML

Pregi: sistema di facile installazione e configurazione, si presta a sviluppare con estrema rapidità ed efficacia dei portali completi e flessibili, adattabili alle esigenze più disparate. Interfaccia di amministrazione molto intuitiva.

Difetti: non sono disponibili molti moduli, tranne quelli “classici” dei più comuni analoghi sistemi. I parametri degli utenti (tipicamente, le password) sono archiviati in chiaro nei file XML senza essere criptati (questi file vanno quindi memorizzati in cartelle protette per impedirne la lettura). Manca un processo di workflow.

Target: medio.

Riferimenti:

- ❖ www.fullxml.com: sito del progetto originale;
- ❖ <http://sourceforge.net/projects/fullxml>: sito del progetto su Sourceforge.

Geeklog

Geeklog è un sistema basato su modulo per la gestione dinamica dei contenuti di siti web di piccola entità. Anche se dagli autori stessi viene definito un Blog, Geeklog in realtà è dotato di tutte le funzioni tipiche di un portale completo (notizie, sondaggi, forum, etc.).



Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache, MS IIS.

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio molto rapido. Le funzioni di amministrazione sono chiare e complete. Esiste una buona documentazione e una discreta comunità di sviluppatori disponibile a fornire supporto.

Difetti: manca la gestione di un vero *workflow*. Anche se sono disponibili temi differenti per personalizzare la grafica, le operazioni di personalizzazioni grafica possono risultare complesse. Necessita dell'opzione “register_globals” settata su ON nel PHP del server dove gira il portale (non tutti i provider forniscono questa opzione).

Target: medio-basso.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.geeklog.net/>: sito del progetto originale.

Jetbox one

Jetbox one è un sistema basato su modulo per la gestione dinamica dei contenuti di un sito web. Jetbox one si distingue per le caratteristiche di assoluta usabilità e per l'interfaccia molto leggera ed intuitiva. Il prodotto consente di gestire i contenuti sulla base dei ruoli assegnati ai vari utenti, in un processo di vero e proprio workflow. La rappresentazione grafica si appoggia a template personalizzabili con funzioni di amministrazione online.

The logo for Jetbox One, featuring the text "Jetbox One" in a white, sans-serif font on a dark blue rectangular background.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows, Mac OSx.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio molto rapido anche di portali complessi. Le funzioni di amministrazione sono numerose e complete. Buona la documentazione. Supporta la definizione di un processo di workflow per la pubblicazione dei contenuti.

Difetti: le operazioni di personalizzazioni grafica non risultano essere proprio semplici. Non dispone di molti moduli funzionali già pronti all'uso.

Target: medio-basso.

Riferimenti:

❖ <http://jetboxone.sourceforge.net/>: sito del progetto originale;

Joomla! - Mambo

Joomla! è una produzione di "Open Source Matters", lo stesso team che ha realizzato il famoso CMS Mambo vincitore di vari

The Joomla! logo, featuring a colorful, stylized figure of a person jumping or running, followed by the text "Joomla!" in a white, sans-serif font on a dark blue rectangular background.

riconoscimenti. Gli sviluppatori originali di Mambo Open Source hanno abbandonato il progetto a causa della direzione intrapresa dalla Miro, società che ne deteneva i diritti commerciali, e forti dell'appoggio di tutta la comunità di utenti hanno deciso di proseguire comunque lo sviluppo con un nuovo progetto, basato sul codice GPL di Mambo, chiamato Joomla!

Si tratta di un sistema basato su modulo, semplice ma efficace. Ideale per un portale di dimensioni non eccessivamente grandi, Joomla! può essere impiegato anche per sviluppare portali "esigenti". Il sistema permette ai visitatori del sito di

inviare e commentare articoli, partecipare a sondaggi, amministrare il proprio account e molto altro ancora, tutto con strumenti semplici e pochi click del mouse. Il sistema gestisce la pubblicazione di articoli e fornisce numerose funzioni interattive tramite moduli aggiuntivi da installare come estensioni del motore principale.

Dal punto di vista funzionale, Joomla! prevede:

- ⇒ sistema di template e modelli per il layout del sito;
- ⇒ controllo sul posizionamento dei blocchi in base ai moduli;
- ⇒ invio di articoli multipagina usando HTML o testo pieno, con un editor visuale;
- ⇒ sistema di autorizzazioni per controllare l'accesso al sito;
- ⇒ sistema di messaggistica privata per scambiare messaggi on line.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: abbastanza facile da installare e configurare, consente un settaggio rapido anche di portali complessi. Sono disponibili diversi moduli per aggiungere funzioni aggiuntive. Le funzioni di amministrazione sono numerose, complete e molto intuitive. Esiste ampia documentazione e una nutrita comunità di sviluppatori (anche italiana) disponibile a fornire supporto.

Difetti: manca la gestione di un vero *workflow*. I moduli aggiuntivi disponibili sono ancora limitati.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.joomla.org/>: sito del progetto originale;
- ❖ <http://www.joomlaitalia.com/>: sito della comunità italiana di sviluppo e supporto;
- ❖ <http://www.joomla.it>: altro sito italiano di riferimento.

MD-Pro

MD-Pro è un sistema basato su modulo molto interessante, derivato da Postnuke, semplice ma efficace. Ideale per un'utenza di dimensioni non eccessivamente grande, MD-Pro può essere impiegato anche per sviluppare portali "esigenti". Il sistema permette ai visitatori del sito di inviare e commentare articoli, partecipare a sondaggi, amministrare il



proprio account e molto altro ancora, tutto con strumenti semplici e pochi click del mouse. Il sistema gestisce la pubblicazione di articoli e fornisce numerose funzioni interattive tramite moduli aggiuntivi da installare come estensioni del motore principale (meteo, ricette di cucina, mercatino annunci, biglietterie, galleria fotografica, etc).

Una delle caratteristiche importanti di MD-Pro consiste nel "motore grafico", Autotheme, che permette di eseguire personalizzazioni alla grafica con estrema facilità e flessibilità.

Dal punto di vista funzionale, MD-Pro prevede:

- ⇒ sistema di template e modelli per il layout del sito;
- ⇒ controllo completo sul posizionamento dei blocchi in base ai moduli;
- ⇒ invio di articoli multipagina usando HTML o testo pieno, con un editor visuale;
- ⇒ sistema sofisticato di autorizzazioni per controllare l'accesso al sito;
- ⇒ gruppi di utenti da integrare col sistema delle autorizzazioni (ogni utente viene assegnato a un gruppo);
- ⇒ sistema di messaggistica privata per scambiare messaggi on line.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP (molti moduli hanno integrato altri scripting quali Javascript, Java, Flash.).

Database: qualunque tipo di database SQL (MySQL, Oracle, mSQL, PostgreSQL, ODBC, ODBC_Adabas, Sybase or Interbase).

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio molto rapido anche di portali complessi. È disponibile veramente una miriade di moduli per aggiungere tantissime funzioni aggiuntive, anche molto particolari. Le funzioni di amministrazione sono numerose e complete. Esiste ampia documentazione e una folta comunità di sviluppatori (anche in Italia) disponibile a fornire supporto. Tra i migliori sistemi disponibili.

Difetti: l'amministrazione dei vari moduli aggiuntivi prevede modalità sovente disomogenee fra loro e occorre quindi una certa esperienza.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.maxdev.it/>: sito del progetto originale (italiano);
- ❖ www.postnuke.com: sito del progetto Postnuke (da cui deriva MD-Pro);
- ❖ www.postnuke.it: sito della comunità italiana di supporto al progetto Postnuke.

Midgard

Midgard è un Content management system (oltre che un vero Application server) concepito nel 1998 in Finlandia da un gruppo di sviluppatori che desideravano realizzare un prodotto di editing affidabile utilizzando codice open source



con sistema LAMP (linux, Apache, Mysql, PHP): Midgard si è infatti rivelato fin dai suoi esordi una piattaforma di CMS di assoluta qualità. Grazie al contributo di centinaia di sviluppatori sparsi per il mondo, il software di base Midgard si è ampliato enormemente da allora ed è diventato un progetto nel quale lavorano costantemente gruppi di persone e aziende nel mondo, per realizzare e perfezionare una piattaforma di sviluppo di contenuti editoriali sul web.

Midgard offre una interfaccia semplice ed ergonomica per l'aggiornamento dei dati. Un calendario definisce le date di messa online e offline dell'informazione. Attraverso la definizione di stili, la presentazione di una pagina può essere adattata tanto al livello dei dati che della grafica in funzione del tipo di navigatore o del profilo dell'utilizzatore. Tutte le operazioni interne a Midgard sono controllate in relazione alle autorizzazioni concesse ai differenti utenti. La gestione dei gruppi e degli utenti si ispira al modello UNIX. Gli utenti sono definiti dal loro nome, password e altre informazioni generali. Ogni utente è associato a uno o più gruppi. Ogni gruppo definisce i diritti di accesso agli oggetti di Midgard.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP

Database: MySQL, Oracle 8.i

Sistemi operativi: Linux, FreeBSD, Solaris

Web server: Apache

Pregi: soluzione per la gestione dei contenuti dalle grandi performance ed è particolarmente adatta per mettere in linea rapidamente siti web dinamici e complessi. Fornisce delle funzioni per la creazione di applicazioni multisito. E' una soluzione open source che limita gli investimenti necessari alla costruzione di portali informativi e siti web in genere, apportando alle aziende garanzie in termini di rispetto degli standards, di apertura, di evoluzione e di durata.

Difetti: la configurazione del portale richiede una certa dose di esperienza. La personalizzazione grafica è difficile e complessa. La comunità di supporto non è così folta come quella di altri prodotti. Per chi non ha tempo di "giocare" è preferibile chiedere supporto a qualcuna delle aziende che forniscono consulenza sullo sviluppo del prodotto (presenti anche in Italia).

Target: alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.midgard-project.org/cms>: sito del progetto originale.
- ❖ <http://www.ware.it/midgard.htm>: sito di una comunità italiana di supporto.

MySource

MySource è un sistema sviluppato dalla *software house* australiana Squiz, adatto per l'implementazione di siti, portali, intranet aziendali. È stato progettato con l'obiettivo di consentire, anche ai meno esperti, di sviluppare soluzioni sul *web* con la massima sicurezza, professionalità, risparmio. MySource gestisce gli accessi utente di tipo multilivello per consentire la collaborazione di redazione dei contenuti.

The logo for MySource, consisting of the text "<MySource>" enclosed in a rectangular box.

Altre caratteristiche del prodotto sono le seguenti:

- incorpora vari strumenti di pubblicazione del tipo "WYSIWYG" (*what you see is what you get*);
- compatibile con pagine web esistenti;
- supporto al caricamento di oggetti multimediali;
- gestione documenti con possibilità di inserire allegati;
- disponibile un modulo per sviluppare altri moduli.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: dotato di un'interfaccia di amministrazione semplice e completa, tramite la quale è possibile personalizzare il layout delle pagine e la grafica. Disponibile una buona documentazione di supporto.

Difetti: l'installazione e la configurazione richiedono una certa dose di esperienza. Manca la gestione del workflow.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://mysource.squiz.net>: sito del progetto originale.

PhPeace

Sistema per la gestione di contenuti su web, pensato specificamente per associazioni di volontariato, organizzazioni della società civile e per



chi costruisce reti di solidarietà. È nato da un'idea di Francesco Iannuzzelli, portavoce di PeaceLink.it, lo storico e virtuoso sito internet pacifista che sin dal 1991 promuove la cultura della pace attraverso la telematica. PhPeace è stato programmato in italiano ascoltando a lungo i bisogni, i consigli, le necessità dei gruppi impegnati nella promozione della pace.

Tra i siti che hanno testato il software, citiamo la rivista Mosaico di Pace <http://www.mosaicodipace.it/>, il movimento cattolico PaxChristi <http://www.paxchristi.it>, la Rete Italiana per il Disarmo <http://www.disarmo.org/>, la Shalom House di Nairobi <http://www.shalomhousekenya.org/>, il portale "Antenne di Pace" che raccoglie i diari dei caschi bianchi <http://www.antenedipace.org/>.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: dotato di un'interfaccia di amministrazione semplice ed efficace. Molto completa la funzione di gestione delle notizie.

Difetti: non sono disponibili molti moduli aggiuntivi per gestire funzioni ulteriori a quella delle notizie.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://italy.peacelink.org/phpeace/>: sito del progetto originale.

PHPNuke

PHPNuke è un sistema basato su modulo del tipo “*portal in a box*” scritto dal venezuelano Francisco Burzi, il quale nell'estate del 2000 creò la prima versione di PHPNuke. Il prodotto catturò subito la simpatia e l'interesse di molti e attorno al progetto iniziale si è rapidamente affermata una delle più folte comunità di sviluppatori del mondo open source. Il successo e la crescita del prodotto sono stati veramente notevoli, tanto che si può ritenere questo progetto come il capostipite dei tantissimi analoghi sistemi sviluppati successivamente.



PHPNuke è un sistema che integra una serie di strumenti utili a creare un sito/portale informativo. È dotato di un vasto numero di funzioni standard presenti già nel pacchetto di installazione (articoli, news, forum, faq, recensioni, sondaggi, banner, etc), ma sono reperibili centinaia di altri moduli, sviluppati da terzi e

liberamente utilizzabili, adatti a tantissime esigenze anche molto particolari (meteo, ricette di cucina, mercatino annunci, biglietterie, galleria fotografica, etc). Sono disponibili anche centinaia di temi per personalizzare la grafica del portale a soli colpi di pochi click. PHPNuke è pertanto adatto alla gestione di Intranet aziendali come a sviluppare veri sistemi di ecommerce, portali per associazioni, enti pubblici e aziende, testate giornalistiche, sistemi di e-learning, etc.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP (molti moduli hanno integrato altri scripting quali Javascript, Java, Flash.).

Database: qualunque database di tipo SQL (il sistema è stato testato soprattutto con MySQL).

Sistemi operativi: Linux, Windows, MacOS, FreeBSD.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio molto rapido anche di portali molto complessi e articolati. Le funzioni di amministrazione sono numerose e complete. Esiste ampia documentazione e una foltissima comunità di sviluppatori (anche in Italia) disponibile a fornire supporto.

Difetti: occorre parecchia esperienza per personalizzare la grafica. Molti utenti lamentano dei problemi di sicurezza.

Target: medio.

Riferimenti:

- ❖ www.phpnuke.org: sito del progetto originale;
- ❖ www.nukeforums.com: supporto tecnico agli utenti;
- ❖ www.ecomjunk.com: raccolta di moduli aggiuntivi;
- ❖ www.spaghettribrain.com: comunità di utenti e sviluppatori in lingua italiana;
- ❖ www.nukeitalia.com: comunità di utenti e sviluppatori in lingua italiana.

phpWCMS

phpWCMS è un sistema molto evoluto per la gestione di contenuti web all'interno di siti e portali internet dinamici, anche di dimensioni rilevanti. Il suo sviluppo è iniziato nel 2002 su iniziativa di Oliver Georgi - giovane ragazzo tedesco-, interessato a riprendere le caratteristiche di un altro ottimo CMS (Typo3, cfr. infra), cercando di realizzare una soluzione che fosse però di più facile apprendimento ed utilizzo. Il lavoro di Oliver, cui si è affiancata una comunità di sviluppatori, ha prodotti risultanti straordinari che sono oggi disponibili come software open source con licenza GPL.



Le caratteristiche di base offerte da phpWCMS comprendono:

- sviluppo delle pagine basato su *template*;
- contenuti organizzati con struttura del tipo *file system*;
- ogni pagina può contenere differenti tipi di contenuto, ciascuno rappresentabile con un proprio template grafico;
- creazione automatica di menu, anche di tipo grafico;
- disponibilità di decine di componenti aggiuntivi a quelli di base (moduli funzione), già pronti per gli usi più disparati;
- supporto alla gestione di file e immagini;
- ridimensionamento automatico delle immagini caricate;
- gestione delle protezioni sulle singole pagine, e permessi di accesso, per gruppi o singoli utenti;
- gestione di processi di *workflow*.

Caratteristica importante e ben gestita in phpWCMS riguarda l'ampio utilizzo dei *template*. Il prodotto è fornito di documentazione e manualistica sufficientemente estesa e chiara, scaricabile dal sito.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: qualunque database di tipo SQL (il sistema è stato testato soprattutto con MySQL).

Sistemi operativi: Linux, Windows, MacOS, FreeBSD.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio molto rapido anche di portali molto complessi e articolati. Le funzioni di amministrazione sono numerose e complete. Esiste ampia documentazione e una folta comunità di sviluppatori disponibile a fornire supporto.

Difetti: il sistema è di facile utilizzo, ma essendo ricco di funzionalità molto evolute, richiede un po' di esperienza per personalizzare l'impianto di grafica e contenuti.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.phpwcms.de>: sito del progetto originale.

Plone

Plone è un sistema costruito sul *framework* di Zope e si presenta come soluzione ideale per applicazioni di tipo *intranet* e per la pubblicazione di documenti nell'ambito di realtà medio-grandi. Plone viene fornito con un motore di *workflow*, livelli di



sicurezza e ruoli predefiniti, una gamma di diversi tipi di contenuto, supporto multi lingua. Esiste una comunità di sviluppatori molto folta in grado di fornire supporto. Chi si volesse spingere in attività di personalizzazione ai moduli o al *layout*, incontrerà però le stesse difficoltà che pone il sistema Zope (scripting Python).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: C e Python

Database: ZODB (Database nativo interno), database relazionali esterni (mysql, postgres, sybase etc...)

Sistemi operativi: Linux, Windows, Mac Osx, Unix, Solaris

Web server: ZServer (Web Server nativo interno), Apache

Requisiti server: Apache (opzionale), MySQL o altro database esterno prescelto (opzionale)

Pregi: consente di attivare rapidamente un portale sulla piattaforma Zope. Facile da installare.

Difetti: le attività di configurazione e personalizzazioni dei moduli o del *layout* sono dedicate solo a veri esperti (occorre una buona conoscenza di Zope e dello scripting Python).

Target: alto.

Riferimenti:

- ❖ www.plone.org: sito del progetto originale;
- ❖ <http://www.artiemestieri.tn.it/info/lp>: documentazione in italiano.

Postnuke

Postnuke è un sistema basato su modulo che deriva da PHP-Nuke, del quale è stato riscritto il codice con l'obiettivo di ottimizzarlo e



renderlo più veloce e sicuro. Ideale per un'utenza di dimensioni non eccessivamente grandi, Postnuke può essere impiegato anche per sviluppare portali "esigenti". Il sistema permette ai visitatori del sito di inviare e commentare articoli, partecipare a sondaggi, amministrare il proprio account e molto altro ancora, tutto con strumenti semplici e pochi click del mouse. Il sistema gestisce la pubblicazione di articoli e fornisce numerose funzioni interattive tramite moduli aggiuntivi da installare come estensioni del motore principale (meteo, ricette di cucina, mercatino annunci, biglietti, galleria fotografica, etc).

Dal punto di vista funzionale, Postnuke prevede:

⇒ sistema di template e modelli per il layout del sito;

- ⇒ invio di articoli multipagina usando HTML o testo pieno, con un editor visuale;
- ⇒ sistema sofisticato di autorizzazioni per controllare l'accesso al sito;
- ⇒ gruppi di utenti da integrare col sistema delle autorizzazioni (ogni utente viene assegnato a un gruppo);
- ⇒ sistema di messaggistica privata per scambiare messaggi on line.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio molto rapido anche di portali complessi. È disponibile veramente una miriade di moduli per aggiungere tantissime funzioni aggiuntive, anche molto particolari. Le funzioni di amministrazione sono numerose e complete. Esiste ampia documentazione e una folta comunità di sviluppatori (anche in Italia) disponibile a fornire supporto.

Difetti: manca la gestione di un vero *workflow*. L'amministrazione dei vari moduli aggiuntivi prevede modalità sovente disomogenee fra loro e occorre quindi una certa esperienza.

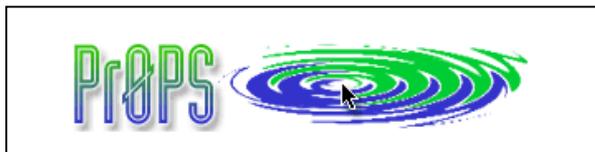
Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ www.postnuke.com: sito del progetto Postnuke;
- ❖ www.postnuke.it: sito della comunità italiana di supporto al progetto Postnuke.

Props

Props è un sistema ideato specificamente, nelle intenzioni degli sviluppatori, per realizzare dei giornali o periodici online. In



effetti, l'ambiente di amministrazione si concentra quasi esclusivamente sul modulo di gestione degli articoli (con *workflow*) ma mancano molti degli altri moduli che ci si aspetta di trovare in un sistema veramente completo.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio abbastanza rapido. Ideale per sviluppare un giornale online (senza troppe pretese). Gestisce un valido processo di workflow per la pubblicazione degli articoli.

Difetti: non sono presenti molti moduli funzionali aggiuntivi. Le operazioni di personalizzazioni grafica non sono proprio semplici. La comunità di sviluppo e supporto non è molto numerosa.

Target: medio-basso.

Riferimenti:

❖ <http://props.sourceforge.net/>: sito del progetto originale.

Siteframe

Siteframe è un sistema ideato appositamente per le esigenze di piccole comunità virtuali di utenti che desiderano condividere storie, foto, documenti, weblink, partecipare a sondaggi e scambiare messaggi email. Si distingue per l'assoluta semplicità di installazione e configurazione e la facile configurazione della rappresentazione grafica delle pagine (tramite funzioni di modifica online dei template grafici).

The logo for Siteframe, featuring the word "siteframe" in a lowercase, sans-serif font. The letters "site" are in blue and "frame" is in green. The logo is enclosed in a thin black rectangular border.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache, MS IIS.

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio molto rapido. Le funzioni di amministrazione sono chiare e semplici. Esiste una buona documentazione e una discreta comunità di supporto.

Difetti: mancano molte delle funzioni che ci si aspetta da un CMS evoluto.

Target: medio-basso.

Riferimenti:

❖ <http://siteframe.org/>: sito del progetto originale.

SPIP

SPIP è un sistema basato su modulo molto interessante, ideale per realizzare un magazine online, strutturato in rubriche e sotto-rubriche nelle quali possono venire inseriti articoli o notizie brevi e agganciare il tutto a forum di discussione collegati



Per i redattori, l'interfaccia rende

semplice la proposta di articoli e brevi, nonché la gestione editoriale del portale. L'aspetto grafico e la navigazione sono definiti da modelli (template) che consentono di non porre nessun limite alle possibilità di personalizzazione grafica. È inoltre disponibile un efficacissimo sistema di cache (sistema di memorizzazione delle pagine - e degli oggetti in esse contenuti - la cui funzione è quella di migliorare le prestazioni di accesso alle risorse di un sito internet per rendere la navigazione più veloce).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: sistema ideale per sviluppare un magazine online. Le funzioni di amministrazione sono numerose e complete. Esiste ampia documentazione e una folta comunità di sviluppatori (anche in Italia) disponibile a fornire supporto.

Difetti: per la personalizzazione dell'aspetto grafico è necessaria una certa dose di esperienza. Non sono disponibili molti dei moduli funzionali che ci si aspetta da un sistema veramente completo.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.spip.net/>: sito del progetto originale (disponibili anche pagine in italiano);

Typo3

Typo3 è un sistema molto evoluto per la gestione di contenuti web all'interno di siti e portali internet dinamici, anche di dimensioni rilevanti. Il suo sviluppo è iniziato nel 1999 dall'idea di un ragazzo venticinquenne danese, Kasper Skarhoj, che ha poi scelto di rendere disponibile il risultato del suo lavoro come software open source con licenza GPL.



Le caratteristiche di base offerte da Typo3 comprendono:

- sviluppo delle pagine basato su *template*;
- contenuti organizzati con struttura del tipo *file system*;
- creazione automatica di menu, anche di tipo grafico;
- disegno delle pagine personalizzabile in funzione del browser che le richiede (in base al numero di IP, al sistema operativo, alla nazionalità, ai parametri di configurazione scelti dall'utente);

- disponibilità di decine di componenti aggiuntivi a quelli di base (moduli funzione), già pronti per gli usi più disparati;
- supporto alla gestione di file e immagini;
- ridimensionamento automatico delle immagini caricate;
- gestione delle protezioni sulle singole pagine, e permessi di accesso, per gruppi o singoli utenti;
- gestione di processi di *workflow*.

Caratteristica importante e ben gestita in Typo3 riguarda l'ampio utilizzo dei *template*. Il prodotto è fornito di documentazione e manualistica sufficientemente estesa e chiara, scaricabile dal sito.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP

Database: MySQL

Sistemi operativi: Linux, Windows

Web server: Apache 1.3.x

Requisiti server: Apache con modulo PHP abilitato e configurato con supporto PNG e GIF. MySQL server, libreria ImageMagick

Pregi: facile da installare e configurare, è un ottimo sistema, veramente completo, adatto anche per grandi aziende. Disponibile ampia ed esauriente documentazione (anche se per ora solo in inglese).

Difetti: il sistema, essendo piuttosto sofisticato, necessita di un po' di tempo per acquisire dimistichezza con alcune funzioni di amministrazione, specialmente quelle relative alla gestione dei *template*.

Target: alto.

Riferimenti:

- ❖ www.typo3.com: sito del progetto originale;
- ❖ www.typo3.org: sito della comunità di sviluppatori.

Xaraya

Xaraya è un sistema basato su modulo del tipo "*portal in a box*", scritto in PHP, che utilizza un robusto sistema di permessi utente, gestione dei dati multilingue ed è supportato da una quarantina di sviluppatori. Xaraya è un sistema modulare, indipendente dal tipo di database e consente lo sviluppo di siti-portali completamente dinamici e multiplatforma. Sono presenti numerosi moduli standard (news, links, forum, FAQ, download, galleria fotografica, banner, etc).

Le principali caratteristiche del prodotto sono:

- completamente basato su *database* (PHP-ADODB) ;

- personalizzabile con numerosi moduli sviluppati da terze parti;
- particolare attenzione riservata alla sicurezza (è dotato di un modulo per una gestione utenti multilivello);
- possibilità di personalizzare grafica e *layout*;
- si installa facilmente su tutte le principali piattaforme;
- compatibile con i principali standard per l'acquisizione da remoto dei contenuti di altri siti (RSS).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL, PostgreSQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows, MacOSX, Solaris, HP-UX, AIX..

Web server: Apache o IIS.

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio molto rapido. È dotato di una buona interfaccia di amministrazione (tramite la quale è possibile modificare il layout e la grafica). Sistema in crescita, da tenere sotto osservazione.

Difetti: sistema “giovane” e quindi non sono disponibili molti moduli aggiuntivi. Manca la gestione del workflow.

Target: medio.

Riferimenti:

- ❖ www.xaraya.com: sito del progetto originale.

Xoops

Xoops è un sistema basato su modulo per la gestione dinamica dei contenuti di un sito web. Oltre a realizzare in maniera automatica il layout del sito, permette agli utenti autorizzati di modificarne i contenuti multimediali (ovvero testi, immagini, suoni, video) senza necessità da parte dell'utente di particolari conoscenze tecniche. Il prodotto, sviluppato con scripting PHP, è stato concepito secondo un'architettura orientata agli oggetti da cui deriva una certa modularità del sistema e una conseguente maggiore semplicità nello sviluppo dei moduli stessi. Uno degli obiettivi di Xoops è quello di ottenere un codice il più semplice e pulito possibile in modo da facilitarne la personalizzazione. La pubblicazione delle news utilizza un'interfaccia amichevole e la composizione dei contenuti avviene con un editor molto completo che comprende l'upload di file e immagini. Il risultato è un testo html + immagini “uploadate” del materiale che si vuole allegare, del quale si può avere un'utilissima anteprima prima della pubblicazione.



Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: facile da installare e configurare, consente un settaggio molto rapido anche di portali complessi. Le funzioni di amministrazione sono numerose e complete. Esiste ampia documentazione e una folta comunità di sviluppatori (anche in Italia) disponibile a fornire supporto.

Difetti: manca la gestione di un vero *workflow*. Anche se sono disponibili temi differenti per personalizzare la grafica, le operazioni di personalizzazioni grafica possono risultare complesse.

Target: medio.

Riferimenti:

❖ www.xoops.org: sito del progetto Xoops.

WebGui

WebGUI è una piattaforma sviluppata dalla “Plain Black Software” con una particolare attenzione all’esigenza di creare un sistema per gestire contenuti modulare, scalabile,



personalizzabile, installabile su diverse piattaforme e semplice da usare. Queste caratteristiche ne fanno un buon strumento anche per esigenze sofisticate, quali possono essere quelle di un portale oppure quelle di una Intranet o Extranet aziendale, fino ad applicazioni di *ecommerce* o di *E-learning*. Costruire un’applicazione in WebGui vuol dire costruire un oggetto riutilizzabile (*Wobject*). Per esempio, una volta creata un’applicazione per un forum, è possibile inserire forum in varie sezioni differenti del sito (nella maggior parte degli altri sistemi occorre invece reindirizzare gli utenti alla "sezione forum" del tuo sito).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Perl.

Database: MySQL, PostgreSQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache, IIS.

Pregi: si tratta di un buon sistema, completo, flessibile, si adatta alle esigenze più disparate. È dotato di una buona interfaccia di amministrazione (tramite la quale è possibile modificare il layout e la grafica).

Difetti: essendo scritto in perl, l'installazione e la configurazione richiedono l'intervento di personale molto esperto (così come eventuali interventi di personalizzazione). Manca la gestione del workflow.

Target: alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.plainblack.com/webgui>: sito del progetto originale;
- ❖ <http://www.webgui.it/>: sito italiano di supporto al progetto.

Zope

Zope è il leader di mercato degli *Application Server* open source. Offre un'architettura di tipo "a oggetti" che permette di costruire portali Web potenti, modulari, dinamici e con ottime prestazioni di navigazione. Zope, che incorpora un server web e un database object oriented, rappresenta un vero e proprio strumento di sviluppo e di publishing dinamico, scritto nel linguaggio di scripting Python. Zope separa il livello dei dati (archiviati nel proprio database o in database relazionali esterni), dai livelli della logica, scritta con metodi Python, e della presentazione, realizzata con un HTML arricchito denominato DHTML (o con il linguaggio di template TAL).



Le principali caratteristiche di ZOPE comprendono:

- possibilità di utilizzo su piattaforme diverse: Windows, Linux, Solaris;
- linguaggi DHTML e TAL per la costruzione dinamica delle pagine Web;
- linguaggio Python per la implementazione delle classi di base dell'applicazione;
- organizzazione in gerarchie di oggetti;
- raffinata gestione interna delle problematiche di sicurezza;
- supporto di XML;
- database object oriented interno (ZODB);
- connettività con i principali database relazionali;
- *webserver* interno e supporto dei principali *webserver* presenti sul mercato;
- supporto nativo protocollo di SSL (Secure Sockets Layer).

Sul sito di ZOPE sono disponibili centinaia di moduli aggiuntivi prodotti da una nutrita comunità di sviluppatori sparsi in tutto il mondo.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: C e Python

Database: ZODB (Database nativo interno), database relazionali esterni (mysql, postgres, sybase, etc.)

Sistemi operativi: Linux, Windows, Mac Osx, Unix, Solaris

Web server: ZServer (Web Server nativo interno), Apache

Requisiti server: Apache (opzionale), MySQL o altro database esterno prescelto (opzionale)

Pregi: è considerato unanimemente il migliore prodotto della categoria.

Difetti: per personalizzare i moduli e il *layout* grafico è richiesta una buona conoscenza dello scripting C e di Python, oltre allo ZODB *database* e lo ZServer *web server* (insomma, se non si è dei veri esperti, meglio lasciar stare, ma è sempre possibile chiedere supporto alle decine di piccole aziende che anche in Italia offrono consulenza, anche molto qualificata).

Target: alto.

Riferimenti:

- ❖ www.zope.org: sito del progetto originale
- ❖ www.zope.it: comunità di utenti e sviluppatori in lingua italiana.

6.4 – Sistemi di supporto (help desk)

L'help desk è un servizio di assistenza tecnica che si rivolge tipicamente sia agli utilizzatori interni delle infrastrutture informatiche di una certa organizzazione (help desk interno) che ad una utenza esterna. È uno dei campi di applicazione dei *call center*. L'help desk gestisce le domande o gli incidenti con dei livelli di trattamento che dipendono dall'esperienza richiesta per rispondervi in un processo a cascata.

Crafty Syntax Live Help

Crafty Syntax è un sistema di supporto (live help) multi utente, multi operatore, multi dipartimento, basato su chat. Gli operatori possono vedere cosa stanno visitando gli utenti. Tra le caratteristiche aggiuntive: referer tracking, page tracking, chat notification, lascia un messaggio (se operatori offline).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: si tratta di un sistema efficace, duttile, si adatta alle esigenze più disparate.

Difetti: il processo di installazione e configurazione non risulta proprio semplicissimo.

Target: medio.

Riferimenti:

❖ <http://www.craftysyntax.com/>: sito del progetto originale;

Help Center Live

Help Center Live è un sistema di supporto (live help) molto completo. Multi utente, multi operatore, multi dipartimento, basato su chat. Tra le caratteristiche aggiuntive (moltissime): referer tracking, page tracking, chat notification, lascia un messaggio (se operatori offline), gestione evoluta dei ticket, alimentazione delle FAQ.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: si tratta di un sistema efficace, duttile, si adatta alle esigenze più disparate.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://www.helpcenterlive.com/>: sito del progetto originale;

osTicket

osTicket è un sistema di supporto (live help) leggero e facile da installare. Consente la definizione di utenti nell'ambito di ruoli, gruppi, dipartimenti.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: si tratta di un sistema efficace e molto semplice da installare e configurare.

Difetti: mancano alcune funzioni fornite da altri sistemi.

Target: medio-basso.

Riferimenti:

❖ <http://www.osticket.com/index.php>: sito del progetto originale.



Support services manager

Support services manager è un sistema di supporto (live help) completo, integrato in un ambiente di *Knowledge management*, e CRM. È dotato di una grande quantità di funzioni e opzioni per personalizzare al massimo il sistema.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL.

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: si tratta di un sistema efficace e molto semplice da installare e configurare.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://scripts.sheddtch.com/ssm/index.php>: sito del progetto originale

6.5 – Sistemi di Forum

Un forum è un'area di discussione all'interno di un sito Internet che consente agli utenti di scambiarsi pareri e discutere su uno specifico argomento di interesse tramite messaggi scritti che vengono sottoposti all'attenzione dei partecipanti al forum. Gli utenti possono accedere al forum gratuitamente, a pagamento o con formule che prevedono entrambe le modalità di accesso

phpBB

phpBB è un sistema di Forum completo, potente, altamente personalizzabile. È dotato di un'interfaccia "amichevole", supporta vari formati di database, multilingua, motore di ricerca interno, funzioni di messaggistica, moderazione delle discussioni.



Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL, PostgreSQL, MS SQL server, MS Access

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: si tratta di un sistema efficace e molto semplice da installare e configurare.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://www.phpbb.com/>: sito del progetto originale

OpenBB

OpenBB è un sistema di Forum completo, potente, altamente personalizzabile, dotato di un'interfaccia gradevole. Uno dei punti di forza riguarda la sicurezza: il sistema di login utilizza password cifrate con sessioni uniche di accesso; i messaggi vengono pubblicati per mezzo di un form sul quale viene calcolato il *checksum* della sessione; tutte le pagine sono protette da XSS (Cross-site Scripting).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache.

Pregi: si tratta di un sistema efficace e molto semplice da installare e configurare.

Difetti: nessuno.

Target: medio.

Riferimenti:

❖ <http://www.openbb.com>: sito del progetto originale

W-Agora

W-Agora è un sistema di Forum completo, potente, altamente personalizzabile, dotato di tutte le funzioni più evolute che si possano desiderare (multidatabase, modalità statica-dinamica, evidenziazione parole ricercate, notifiche via email, opzioni di moderazione discussioni, etc.).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL, Postgres, Oracle, MSSQL

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache, IIS, PWS.

Pregi: si tratta di un sistema efficace e molto semplice da installare e configurare.

Difetti: nessuno.

Target: medio.

Riferimenti:

❖ <http://www.w-agera.net>: sito del progetto originale

XMB

XMB (acronimo di eXtrem Message Board) è un sistema di Forum completo, potente, altamente personalizzabile, dotato di molte funzioni evolute.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL,

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema efficace e molto semplice da installare e configurare.

Difetti: nessuno.

Target: medio.

Riferimenti:

❖ <http://www.xmbforum.com/>: sito del progetto originale

6.6 – Sistemi di *e-Commerce*

“Commercio elettronico è l’espressione generale per definire un processo di acquisto e vendita supportato da mezzi elettronici.” (Ph. Kotler, G. Armstrong, J. Saunders e V. Wong Principles of Marketing, Prentice Hall). Ma praticamente, il termine e-Commerce riassume tutte le attività che possono essere svolte con il supporto delle nuove tecnologie nel campo della telematica (WWW, E-mail, EDI, EFT). Consiste nello svolgimento di attività commerciali e di transazioni per via elettronica e comprende attività diverse:

- commercio di beni e servizi
- consegna online di prodotti digitali
- trasferimento di fondi per via telematica
- aste commerciali
- collaborazione tra gruppi
- servizi pubblici
- servizi post vendita
- ricerca online di collaboratori e partner

Gli ambiti applicativi sono svariati, ma si possono riassumere nei seguenti:

- a) Business to Business (B2B), quando le transazioni riguardano le imprese;
- b) Business to Consumer (B2C), quando le transazioni riguardano impresa e consumatori;
- c) Consumer to Consumer (C2C), quando le transazioni riguardano consumatori senza intermediari;
- d) Public Administration to Citizens/Business, quando le transazioni riguardano i rapporti tra impresa o cittadino e pubblica amministrazione.

Per decidere quale software impiegare, occorre procedere con la valutazione dei seguenti elementi:

- a) database dei prodotti: dipende dalle esigenze, ma comunque deve consentire un accesso diretto e facile per l'aggiornamento tempestivo del sito;
- b) interfaccia utente: meglio seguire la cosiddetta "Regola dell'uovo alla cocque" (soft boiled egg rule), scegliere la semplicità in modo che le transazioni necessarie possano avvenire nel tempo di cottura richiesto da un uovo alla cocque (filosofia dei 3 click);
- c) carrello virtuale: indispensabile per consentire all'utente di concentrare le sue scelte, cioè fare la lista della spesa per richiedere il conto complessivo alla fine;
- d) per soddisfare categorie diverse di utenti, può essere utile poter gestire listini differenziati e personalizzabili;
- e) operazioni di "cassa": consentono la gestione dell'ordine vero e proprio (modalità di consegna, di pagamento, informazioni sulla compravendita, etc.);
- f) sicurezza della transazione elettronica: i processi di identificazione dell'acquirente e la garanzia dell'integrità delle informazioni scambiate devono essere gestiti con sistemi di criptazione dei dati (protocolli SSL e SET).

Esistono molte soluzioni software in grado di gestire la nostra attività in rete ma per assaggiare il fascino del commercio on line, senza rischi ed investimenti mastodontici, è possibile affidarsi a soluzioni open source. Comunque sia, anche queste soluzioni non possono essere adottate con leggerezza: il successo di iniziative di commercio elettronico implica un impegno costante.

Per ogni ulteriori approfondimenti, si segnalano due ottimi documenti scaricabili gratuitamente dalla rete - redatti a cura dell'Adiconsum -:

- ➔ "Guida al commercio elettronico per il consumatore" (<http://www.scambidigitali.it/OpuscoloAdiconsum.pdf>);
- ➔ "Guida al corretto business in rete per le imprese" (<http://www.scambidigitali.it/Guida%20e-commerce.pdf>).

osCommerce

osCommerce è un sistema per gestire un catalogo-negozio online completo, potente, dotato di innumerevoli funzioni di back-office (amministrazione e configurazione). Uno dei maggiori punti di forza consiste nella comunità di supporto e sviluppo, molto nutrita e attiva.



Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL,

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema efficace, semplice da installare e configurare. Esiste una folta comunità di supporto e sviluppo di nuovi moduli funzionali. Sicuramente il migliore della sua categoria.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://www.oscommerce.com>: sito del progetto originale

MyMarket

MyMarket è un sistema per gestire un catalogo-negozio online molto semplice, senza fronzoli, di facile configurazione e amministrazione. Questo sistema è stato ideato da Ying Zhang fondamentalmente per motivi pedagogici, per insegnare a chiunque come realizzare un sistema di commercio elettronico.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL,

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema efficace, semplice da installare e configurare.

Difetti: non è disponibile una folta comunità di supporto e sviluppo. Le sorti del progetto sono legate all'iniziativa dell'ideatore originale.

Target: basso.

Riferimenti:

❖ <http://mymarket.sourceforge.net>: sito del progetto originale

Zen Cart

Zen Cart è un sistema per gestire un catalogo-negozio online completo, potente, dotato di innumerevoli funzioni di back-office (amministrazione e configurazione), derivato da una reingegnerizzazione del progetto osCommerce.



Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL,

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema efficace, semplice da installare e configurare. Esiste una folta comunità di supporto e sviluppo di nuovi moduli funzionali.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://www.zen-cart.com>: sito del progetto originale

6.7 – Sistemi per gestire album e gallerie di immagini

I sistemi per gestire album e gallerie possono essere utilizzati per pubblicare e condividere immagini ma anche altri file multimediali come audio, video, filmati, etc.

Coppermine

Coppermine è un sistema per gestire una galleria di immagini molto potente e completo. Gli utenti possono memorizzare le immagini direttamente via internet con un normale web browser, aggiungere commenti, inviare cartoline elettroniche, votare, etc. Le funzioni di amministrazione sono molto evolute e comprendono anche la possibilità di eseguire l'upload tramite FTP programmato a tempo. Il software utilizza le librerie grafiche GD e ImageMagick.



Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL,

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace, con funzioni di amministrazione sofisticate.

Difetti: le operazioni di installazione e configurazione non sono proprio facilissime.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://coppermine.sourceforge.net/>: sito del progetto originale

Gallery

Gallery è un sistema per gestire una galleria di immagini molto potente e completo. Gli utenti possono memorizzare le immagini direttamente via internet con un normale web browser. Il sistema supporta la generazione dei *thumbnail* (immagini di anteprima), lo slideshow, la ricerca, etc. Le funzioni di amministrazione sono molto evolute.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL,

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace, con funzioni di amministrazione sofisticate.

Difetti: l'interfaccia grafica per la parte amministrativa potrebbe essere migliorata.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://gallery.menalto.com/>: sito del progetto originale

Photoshare

Photoshare è un sistema per gestire una galleria di immagini molto potente e completo, creato e sviluppato per essere specificamente utilizzato con CMS della famiglia Postnuke. Gli utenti possono memorizzare le immagini direttamente via internet con un normale web browser. Il sistema supporta la generazione dei *thumbnail* (immagini di anteprima), lo slideshow, la ricerca, etc. Le funzioni di amministrazione sono molto evolute.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL,

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace, con funzioni di amministrazione sofisticate.

Difetti: si tratta di un software da utilizzare come plugin (modulo aggiuntivo) di CMS Postnuke (non funziona come software singolo).

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://www.elfisk.dk/>: sito del progetto originale

6.8 – Sistemi di *Mailing lists*

La *mailing list* è un metodo per diffondere posta elettronica a più utenti. Normalmente vengono distinti due elenchi: quello delle persone autorizzate a scrivere e quello delle persone che riceveranno i messaggi. Quando un utente autorizzato spedisce un messaggio all'utente fittizio <nomelista>, questo viene diffuso a tutti gli utenti appartenenti alla lista. Tutti i messaggi in transito possono essere archiviati per una successiva consultazione. E' possibile creare liste chiuse, in cui l'amministratore del sistema decide chi può scrivere e chi può ricevere, o liste aperte, nelle quali chiunque può scrivere e leggere messaggi.

PhpList

PhpList è un sistema per gestire mailing list molto potente e completo, ideato e sviluppato dalla Tincan Ltd, piccola azienda inglese specializzata nel supporto a realtà impegnate nel sociale, non profit e terzo settore. Le funzioni di amministrazione sono veramente tantissime e consentono di configurare un sistema altamente sofisticato.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: PHP.

Database: MySQL,

Sistemi operativi: Linux.

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace, con funzioni di amministrazione sofisticate.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://tincan.co.uk/?lid=294>: sito del progetto originale

Dada mail

Dada mail è un sistema per gestire mailing list, ideale per progetti di media-piccola dimensione, ideato e sviluppato da Justin Simoni, eclettico giovane artista statunitense. Le funzioni di amministrazione sono molte e complete.



Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Perl.

Database: MySQL,

Sistemi operativi: Linux.

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace, con funzioni di amministrazione evolute.

Difetti: essendo scritto in perl, l'installazione e la configurazione iniziale non risultano essere proprio facilissime.

Target: medio.

Riferimenti:

- ❖ <http://mojo.skazat.com/>: sito del progetto originale

Mailgust

Mailgust è un sistema molto potente che in realtà incorpora tre software in uno - mailing list, newsletter e forum -, ideale per progetti di qualunque dimensione.



Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Php.

Database: MySQL,

Sistemi operativi: Linux, Windows.

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace, con funzioni di amministrazione evolute, uno dei migliori della categoria.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.mailgust.org>: sito del progetto originale

6.9 – Sistemi di sondaggi

Il sondaggio è uno strumento semplice ma molto efficace e valido per raccogliere le opinioni di chi naviga in Internet.

phpESP

phpESP è un software per configurare e gestire sistemi di sondaggio complessi. L'interfaccia di amministrazione consente di creare e modificare i questionari tramite web browser, consultare la situazione delle indagini in corso, esportare i risultati di indagini precedenti, etc.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Php

Database: MySQL

Sistemi operativi: Linux

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace, con funzioni di amministrazione evolute.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://phpesp.sourceforge.net/>: sito del progetto originale

PHP surveyor

PHP Surveyor è un software per configurare e gestire sistemi di sondaggio complessi. Con PHP Surveyor si possono creare sondaggi di tipo 'branching' (le condizioni proposte variano in base alle risposte fornite dall'utente compilatore), la rappresentazione grafica può essere personalizzata per mezzo di template. Sono inoltre disponibili delle funzioni di analisi statistica di base sui risultati ottenuti.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Php

Database: MySQL

Sistemi operativi: Linux

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace, con funzioni di amministrazione evolute, uno dei migliori della categoria.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://phpsurveyor.sourceforge.net/>: sito del progetto originale

UCCASS

UCCASS è un software per configurare e gestire sistemi di sondaggio complessi. Si possono creare sondaggi di tipo 'branching' (le condizioni proposte variano in base alle risposte fornite dall'utente compilatore), la rappresentazione grafica può essere personalizzata per mezzo di template. L'interfaccia di amministrazione è particolarmente "amichevole".

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Php

Database: MySQL

Sistemi operativi: Linux

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace, con funzioni di amministrazione evolute, uno dei migliori della categoria.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

- ❖ <http://www.bigredspark.com/survey.html>: sito del progetto originale

6.10 – Sistemi di annunci-aste

Un sistema di annunci consente di proporre le informazioni di un bene o servizio che viene messo a disposizione dall'inserzionista per essere venduto, regalato, prestato, etc.

Noah's Classified

Noah's Classified è un potente software per configurare e gestire sistemi di annunci. Le funzioni disponibili sono veramente moltissime e ne fanno un sistema molto completo: categorie-sottocategorie illimitate, definizione personalizzabile dei campi per ciascuna categoria, notifiche via email, motore di ricerca, statistiche, etc. La rappresentazione grafica può essere personalizzata per mezzo di template.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Php

Database: MySQL

Sistemi operativi: Linux, Windows

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace, con funzioni di amministrazione evolute, uno dei migliori della categoria.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://classifieds.phpoutsourcing.com/>: sito del progetto originale

Open-Realty

Open-Realty è un potente software per configurare e gestire sistemi di annunci, ideato in origine con particolare riferimento al settore immobiliare. Le funzioni disponibili sono veramente moltissime e ne fanno un sistema molto completo: categorie-sottocategorie illimitate, definizione personalizzabile dei campi, notifiche via email, interfaccia con i sistemi di mappe “Yahoo Map” e “Mapquest”, motore di ricerca, etc. La rappresentazione grafica può essere personalizzata per mezzo di template.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Php

Database: MySQL, Oracle, MS SQL

Sistemi operativi: Linux, Windows

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace, con funzioni di amministrazione evolute, uno dei migliori della categoria.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://www.open-realty.org/>: sito del progetto originale

PhpAdsNew

PhpAdsNew è un potente software per configurare e gestire sistemi di annunci. Una delle peculiarità più interessanti di questo software è il sistema di gestione dei banner; viene infatti utilizzato uno strumento di targeting che consente di proporre banner differenti in base a parametri definiti dall'amministratore (parole chiave, indirizzo IP, dominio di provenienza, giorno della settimana, orario, lingua, tipo di browser, sistema operativo, etc.).

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Php

Database: MySQL, Oracle, MS SQL

Sistemi operativi: Linux, Windows

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace, con funzioni di amministrazione evolute, uno dei migliori della categoria.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://phpadsnew.com/two/>: sito del progetto originale

6.11 – Sistemi di e-Learning

Con *e-Learning* si intende un nuovo approccio alla formazione, alternativo a quello tradizionale, erogato in un'aula di fronte a un docente. Sinonimo e traduzione di *e-Learning* è “formazione a distanza”, concetto che spiega abbastanza chiaramente di cosa si tratta: una metodologia di auto-apprendimento e formazione che utilizza un insieme integrato di strumenti tecnologici per la comunicazione a distanza.

ATutor

ATutor è un potente software per la formazione a distanza il cui obiettivo principale è l'accessibilità e la flessibilità di utilizzo. Punto di forza del sistema è la semplicità di configurazione e di riutilizzo dei pacchetti di corsi.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Php

Database: MySQL

Sistemi operativi: Linux, Windows

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace e tutto sommato abbastanza semplice da configurare.

Difetti: necessita di Apache 1.3 (pare non funzioni con Apache 2.0).

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://www.atutor.ca/index.php>: sito del progetto originale

DoceboLMS

DoceboLMS è un potente software per la formazione a distanza, ideato da un piccolo gruppo di sviluppatori italiani (in origine il progetto era denominato SpaghettiLearning). All'interno di DoceboLMS sono previsti più livelli di utenza, per ciascun corso possono essere definite le attività in capo ai singoli utenti. Il software, che fa parte di una suite comprendente un potente CMS ed un ottimo applicativo per la gestione documentale, si caratterizza per l'interfaccia particolarmente "amichevole" e pulita.



Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Php

Database: MySQL

Sistemi operativi: Linux, Windows

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace e tutto sommato abbastanza semplice da configurare.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://www.docebolms.org/>: sito del progetto originale

Claroline

Claroline è un potente software per la formazione a distanza, ideato inizialmente da Thomas De Praetere all'Università di Lovanio, è cresciuto grazie ad una rete internazionale di docenti. Il sistema prevede funzioni molto evolute e complete: aule e gruppi, forum, archivio documenti, calendario, chat, links, etc.

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Php

Database: MySQL

Sistemi operativi: Linux, Windows, Mac OSx

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace e tutto sommato abbastanza semplice da configurare.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://www.claroline.net/>: sito del progetto originale

Moodle

Moodle è un potente software per la formazione a distanza, utilizzabile su un ampio ventaglio di piattaforme. Punto di forza del sistema è l'elevatissimo grado di personalizzazione con cui si possono configurare i corsi per gli studenti e il supporto dell'autenticazione su moduli esterni (per esempio: LDAP, NNTP ma anche tabelle di portali come Postnuke) .

Tecnologia:

Linguaggio di scripting: Php

Database: MySQL, PostgreSQL

Sistemi operativi: Linux, Windows, Mac OSx

Web server: Apache

Pregi: si tratta di un sistema molto efficace e tutto sommato abbastanza semplice da configurare.

Difetti: nessuno.

Target: medio-alto.

Riferimenti:

❖ <http://moodle.org/>: sito del progetto originale

7 – Scegliere il sistema giusto

Nella ricerca e valutazione di un software (open source oppure commerciale) abbiamo già ricordato come non si possa affermare in linea di principio che un sistema sia in assoluto il migliore rispetto a tutti gli altri. Occorre avere bene chiare le esigenze da soddisfare e comprendere fino in fondo le caratteristiche delle versioni di software individuato. Per questo motivo, può essere molto utile seguire le indicazioni fornite da una semplice *check-list*:

1. tipologia di sito sviluppare: occorre chiarirsi bene, fin da subito, quali sono le esigenze che il sito dovrà soddisfare. Potrebbe servire un semplice sito informativo con pagine statiche oppure un vero portale, un sito di news oppure un blog, un sistema di *e-learning* (formazione a distanza) oppure un sistema di groupware per una intranet-extranet. Ma potrebbe servire un sistema che risulti dalla combinazione di una o più delle tipologie indicate.
2. caratteristiche e funzioni: occorre capire se dovranno essere gestite informazioni statiche o anche dinamiche (calendario eventi, upload/download documenti, galleria immagini, sondaggi, etc.). Per gestire contenuti dinamici si può fare ricorso a moduli e *plug-in* extra che potrebbe essere necessario aggiungere alle funzioni base del sistema. Occorre fare attenzione perché ci possono essere differenze molto significative da un sistema all'altro e anche alla versione del sistema prescelto. Potrebbe essere utile fare un elenco delle funzionalità ritenute necessarie (tipo lista della spesa) e verificare quale sistema è dotato del maggior numero di funzioni desiderate. In ogni caso, sarà molto utile fare qualche test preliminare.
3. grafica e layout: occorre capire che esigenze di personalizzazione grafica e di layout delle pagine sono necessarie (tema del sito, detto anche *skin*). L'aspetto grafico (detto anche *look&feel*) può essere un biglietto da visita fondamentale. Molti sistemi utilizzano i CSS (*cascading style sheet*, fogli di stile) e i template (modelli di layout e grafica preconfezionati) per consentire di cambiare rapidamente il *look&feel* del sito. Presentare lo stesso contenuto con differenti temi o *skin* può avere un notevole impatto sui visitatori del sito. Anche senza dover creare un proprio tema, si possono trovare in rete centinaia di temi compatibili con il proprio sistema; normalmente questi temi sono liberamente scaricabili e utilizzabili.
4. gestire i contenuti: il principale problema, a regime, dovrà essere la produzione dei contenuti da inserire nel sito. Senza contenuti interessanti, un sito, per quanto ben fatto, risulterà inutile ai visitatori e presto verrà abbandonato a sé stesso. Un visitatore tornerà ancora sul nostro sito solo se avrà la sensazione che potrà trovare dei contenuti utili e interessanti per lui. Le tecniche per riempire il sito di contenuti interessanti sono molte: pubblicare

articoli e storie, condividere oggetti multimediali (foto, immagini, video, file musicali), consentire anche ai visitatori di inserire propri contenuti, partecipare a discussioni o sondaggi, etc. Ovviamente molto dipende dal tipo di sistema utilizzato (blog, sito di news o di aggregazione contenuti da altri siti tramite RSS). Chiunque, visitando un sito, si aspetta di scoprire o imparare qualcosa di nuovo, indicendolo magari a tornare ancora su quello stesso sito.

5. manutenzione e sviluppo: ultima cosa da considerare (anche se non meno importante) è la necessità di pianificare futuri cambiamenti, specialmente nella prospettiva che il sito riscontri successo e debba quindi evolvere verso dimensioni maggiori e caratteristiche più raffinate. Sarà buona norma pensare anche ad un sistema di *disaster recovery*. I vari sistemi disponibili gestiscono in modi anche molto differenti queste esigenze. Potrebbe essere utile scambiare qualche parola e chiedere l'opinione ad altri amministratori di sistemi analoghi al proprio per capire come risolvono le problematiche indicate.

In rete è possibile visualizzare un'analisi comparata tra due o più soluzioni: il sito è <http://www.cmsmatrix.org/matrix>

8 – Provare un CMS prima di installarlo online

Prima di scegliere un CMS è buona regola provare il sistema (o i sistemi) che si ritiene più adatto alle proprie esigenze. Normalmente, conviene eseguire i test su una macchina (pc o server) locale e poi trasferire tutto su web server online.

Nel caso decidiate di provare un sistema della famiglia *LAMP* (Linux, Apache, MySQL, PHP), è possibile installare *EasyPHP* (scaricabile gratuitamente da www.easyphp.org), un pacchetto che installa e configura facilmente un ambiente integrato in cui aver a disposizione Apache, MySQL, e PHP su macchine Win32 (ovvero con sistema operativo di tipo MS Windows 95-98-NT-2000-XP). Una guida pratica all'installazione e configurazione di *EasyPHP* è disponibile in appendice. Se invece volete provare un sistema che utilizza una tecnologia che si appoggia sullo scripting ASP, nei sistemi operativi della famiglia MS Windows sono disponibili "PWS - Personal Web Server" oppure "IIS - Internet information server".

Un altro metodo molto comodo e rapido per "toccare con mano", prima di fare la scelta definitiva, consiste nel provare le demo di alcuni sistemi disponibili online. Basta accedere al sito internet <http://www.opensourcecms.com> e selezionare il sistema interessato nella barra sinistra in basso della home page.

9 – Un osservatorio permanente

La rassegna di alcuni dei principali sistemi open source per la gestione dei contenuti in Internet, così come sviluppata nel capitolo 6, è “viziata” dal limite temporale. Lo scenario di riferimento delle tecnologie esaminate potrebbe essere cambiato dal momento della stesura di questo libro, e anche di molto. Per questo motivo, suggerisco di consultare con attenzione le seguenti risorse disponibili in Internet:

- ⇒ www.cmsinfo.org: sito di una comunità virtuale di utenti e sviluppatori di sistemi di gestione contenuti in internet (CMS). Lo scopo del sito è quello di fornire notizie, informazioni e “dritte” sempre aggiornate sul panorama dei CMS, in particolare open source, ma anche di sistemi commerciali che non siano i soliti blasonati Broadvision, Vignette & Co.
- ⇒ <http://www.cmsreview.com/cmslisting.html>: sito che propone un’interessante rassegna di schede prodotto CMS (abbastanza aggiornato).
- ⇒ <http://www.intranetjournal.com/tools/cm/>: sito che propone una semplice raccolta di link verso pagine di approfondimento a vari CMS.
- ⇒ <http://www.cms-list.org/>: sito di riferimento della una mailing list di una comunità virtuale che si pone come obiettivo il confronto continuo tra utenti e sviluppatori di CMS relativamente a strategie di prodotto, aspetti tecnici, nuove tecnologie, standards.
- ⇒ www.openlabs.it: sito dell’omonima associazione culturale senza fini di lucro fondata con l’impegno di promuovere e sostenere progetti coerenti con la filosofia del software libero e/o open source. L’Associazione si propone di promuovere e diffondere l’esercizio cosciente della libertà sia riguardo alle scienze informatiche e telematiche sia all’uso delle relative tecnologie nella società civile, nonché di sostenere le forme di licenza e di distribuzione che consentano l’uso libero della produzione della attività intellettuale. Organizza corsi, seminari, convegni e workshop molto utili.
- ⇒ <http://opensource.dschola.it/>: sito dedicato al mondo della scuola, vuole fornire un punto di riferimento e di contatto a tutte le persone e alle organizzazioni interessate allo sviluppo del software open source. Si pone come obiettivo di poter contribuire allo sviluppo di un movimento che contribuisca al progresso dell’informatica non solo nel campo teorico, ma anche in quello economico e sociale, rendendo il mercato più aperto e più libero.
- ⇒ http://www.plainblack.com/product_comparison: interessante tabella di comparazione di alcuni CMS, a cura della Plain Black Software.

Appendici

1 - Da zero a Linux in cinque minuti, sul tuo pc!

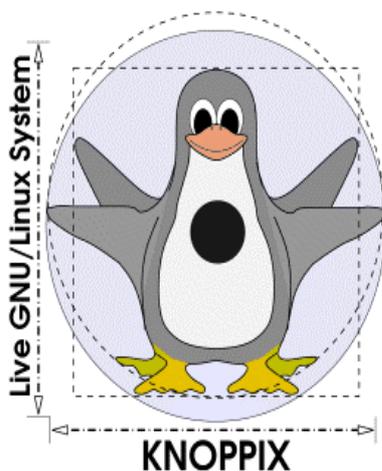
A chi non è venuta la curiosità, almeno una volta, di provare Linux sul proprio computer? Salvo poi rinunciare all'idea dopo aver ascoltato racconti di ore ed ore passate a configurare il sistema. Per fortuna, esistono oggi delle particolari distribuzioni di Linux - cosiddette *LiveCD* - che consentono di far partire il sistema direttamente da un CD, senza utilizzare l'hard disk e senza alcuna installazione di software, riconoscendo le periferiche del computer senza chiedere alcun intervento. In questi *LiveCD* oltre al sistema operativo è normalmente presente una grande quantità di programmi utilizzabili liberamente, tutti perfettamente funzionanti.

Il computer deve avere alcuni requisiti tecnici per poter utilizzare un *LiveCD*. In primo luogo deve potersi avviare da CD o da dischetto (occorre controllare il BIOS del pc: in alcuni casi è possibile modificare l'ordine delle unità per l'avvio). In secondo luogo il pc deve avere un minimo di memoria RAM (almeno 64 Mb, consigliati 128).

Per ottenere un *LiveCD* ci sono tre possibilità: il primo è cercarlo in qualche rivista specializzata di computer; il secondo modo è scaricarlo dalla rete (è necessario avere una connessione a internet veloce, adsl e simili, poiché si tratta di dimensioni pari a circa 700 Mb). Il terzo modo è quello più semplice: chiedete ad un collega "smanettane"; se ha un *LiveCD* sarà molto probabilmente felice di prestarvelo e vi fornirà utili consigli per l'uso.

Di seguito, proponiamo l'elenco di alcune delle versioni più popolari di *LiveCD* (riferimenti a quasi tutte le versioni disponibili sono reperibili sui seguenti siti: <http://drudo.altervista.org/distro.php> e <http://www.linuxlinks.com/Distributions>).

Knoppix



Knoppix è senz'altro la più nota distribuzione *LiveCD* di Linux (il nome deriva dal suo creatore, il tedesco Klaus Knopper). È possibile scaricare Knoppix dalla rete all'indirizzo <http://www.knopper.net/knoppix>. All'indirizzo <http://knopils.linux.it> è invece possibile scaricare una versione italiana (KNOPILS, curata dall'Italian Linux Society).

Ubuntu

Ubuntu è un *LiveCD* distribuito da un'organizzazione sudafricana. Ubuntu è una parola della lingua Zulu che si può tradurre come "una persona è tale attraverso altre persone" oppure "io sono io insieme agli altri". Tutte le info su <http://www.ubuntulinux.org/>

Stux

Stux è un *LiveCD* che contiene un'ampia collezione di software GNU/Linux. È particolarmente interessante per la caratteristica di riuscire ad autoconfigurarsi automaticamente riconoscendo agevolmente tutto l'hardware (schede audio e video, periferiche, porte, etc.). E' quindi particolarmente adatto ai principianti. Tutte le info su <http://gpstudio.com/stux>

VectorLinux Live

VectorLinux Live è la versione *LiveCD* della piccola e veloce distribuzione VectorLinux basata su Slackware, adatta per essere usata anche su pc un po' datati. Si caratterizza per le dimensioni contenute e per riuscire a funzionare anche su pc con soli 32 Mb di RAM. Tutte le info su <http://www.vectorlinux.com/>

Dynebolic

Dynebolic è un *LiveCD* comprendente una serie di programmi ideati specificamente per la manipolazione di file multimediali: consente di creare musica, suoni, immagini, animazioni, acquisire e montare filmati, fare spettacoli o "live-set" con effetti in tempo reale, creare una radio sul web, trasmettere immagini e condividere file. Tutte le info su <http://www.dynebolic.org/>

2 - Configurare un ambiente di test locale con EasyPHP

Prima di installare sulla Rete un sistema di *Content management*, è meglio eseguire tutti i test possibili - e le eventuali personalizzazioni - in ambiente "locale". Il trasferimento sul web server definitivo su Internet potrà essere fatto comodamente utilizzando un programma di FTP (File Transfer Protocol). Per testare i sistemi della famiglia LAMP (Linux, Apache, MySQL, Php) - su una macchina dotata di sistema operativo windows (quello mediamente più presente nei nostri uffici e nelle nostre case) - sono disponibili degli ambienti che integrano

in un solo pacchetto tutto il software necessario. Uno dei più pacchetti più utilizzati per questo scopo è EasyPHP.

Per ottenere EasyPHP, occorre andare sul sito www.easyphp.org (curato da una comunità francese) e cliccare su “Telechargements”. Da qui, selezionare la versione più recente e salvare il file di installazione sul disco fisso del pc.

Per installare EasyPHP, basta lanciare il file eseguibile appena scaricato (l'installazione è in francese, ma è tutto abbastanza intuitivo e basta confermare tutto quanto proposto a video). Completata l'installazione, occorre avviare EasyPHP. Apparirà un nuovo simbolo a forma di "e" in basso a destra sul desktop affianco all'orologio. Click col tasto destro del mouse e scegliete "Configurazione Easyphp". Nella finestra di configurazione che appare, spuntare la voce "Partenza automatica dei servers". Poi, nella sottostante casella di testo con la riga di comando di MySQL: Argomenti MySQL "-skip-name-resolve -skip-grant-tables -language=french", cancellare quel "french" finale e sostituirlo con "italian". Così faremo parlare italiano al nostro database. Clicca su " Apply " e poi su "Close". Bene: i server MySQL, PHPAdmin e Apache sono installati e funzionanti!

Possiamo verificare in locale che tutto funzioni: apri il browser e digita nella barra degli indirizzi l'URL della macchina (cioè l'indirizzo del dominio locale, che normalmente è <http://localhost> oppure <http://127.0.0.1>). Dovrebbe apparire la pagina di benvenuto di Php.

Ora, per testare un software CMS qualsiasi, prelevalo dalla rete (normalmente si tratta di un file zippato contenente tutte le cartelle ed i relativi file), scompattalo in una cartella temporanea, seleziona e copia la cartella appena creata (CTRL+C). Clicca poi con il tasto destro del mouse sull'icona in basso a destra di EasyPHP e clicca su “Explorer”. Si apre una finestra che esplora la root dei siti web del server locale (la cartella www). Incolla qui la cartella copiata in precedenza (CTRL+V). Perfetto, hai installato il software.

Per avviare il software, clicca con il tasto destro del mouse sull'icona in basso a destra di EasyPHP e poi clicca su “Sito locale”. A questo punto si apre il browser mostrando una pagina blu che elenca i nomi delle cartelle-software installati sul web server locale. Adesso basta cliccare sopra il nome della cartella che identifica il software desiderato. Se il sistema non è ancora stato configurato, è necessario seguire le istruzioni fornite normalmente con i file scaricati dalla rete (cerca dei file di testo denominati Readme, Install, oppure cartelle “docs”, “Manual” o simili). Nel sito internet del progetto sono poi di solito disponibili vari documenti, manuali, FAQ, Forum di supporto, etc.

3 - Glossario

ANSI: American National Standard Institute (Istituto nazionale americano di standardizzazione).

Ascii: American Standard Code For International Interchange, standard universale di codifica dei testi, che stabilisce una corrispondenza tra lettere dell'alfabeto e codici binari. Un testo Ascii è leggibile su qualsiasi computer senza bisogno di conversioni.

Cache: sistema di memorizzazione delle pagine - e degli oggetti in esse contenuti - la cui funzione è quella di migliorare le prestazioni di accesso alle risorse di un sito internet. Un buon sistema di cache rende la navigazione molto veloce.

Cracker: termine spesso confuso e assimilato all'*hacker*, è una persona esperta di informatica e di reti che sfrutta le proprie abilità per cercare di violare i sistemi di sicurezza di una rete con l'obiettivo di sottrarre dati o danneggiarli. Si differenziano dagli *hacker* proprio per le loro intenzioni illecite, ma attingono da questi ultimi per effettuare le proprie scorribande illegali.

Crm (Customer Relationship Management): il Crm ricopre l'insieme delle funzioni di un'organizzazione che mirano a conquistare ed a conservare la propria utenza. Raggruppa la gestione delle operazioni di marketing, aiuto alla vendita, servizio clienti, call center ed help desk.

Extranet: rete che collega diversi sistemi di rete aziendali sviluppati sulla base delle tecnologie Internet, ma è protetta da accessi incontrollati ed indesiderati. Mediante una Extranet, un'azienda è collegata a un numero ristretto e selezionato di reti esterne ad accesso regolato, appartenenti a soggetti con cui ha stabilito di condividere alcune informazioni. Questi soggetti sono generalmente fornitori, clienti o partner.

Firewall: sistema che gestisce il controllo degli accessi ad una rete aziendale (ad esempio una Intranet) o a sue aree da parte degli utenti di reti più ampie (Extranet o Internet). E' costituito da un particolare software installato su un elaboratore, che di solito svolge esclusivamente funzioni di protezione.

Hacker: per hacker si indica un appassionato di sistemi informatici e di reti che spende il proprio tempo (anche le proprie notti) a studiarne le loro caratteristiche e le loro vulnerabilità. Consolidata la propria conoscenza, condivide le proprie scoperte e informazioni con l'intera comunità. Ha però una propria etica che lo distingue nettamente dai *cracker* o dai *lamer*; ossia, a seguito delle proprie scoperte, non approfitta delle situazioni, evitando di compiere danni contro le medesime strutture e sistemi di cui ha scoperto le debolezze, né di rubare e tantomeno farsi scoprire. Quello che spinge un Hacker è la sfida ed il confronto a colpi di intelligenza, fantasia e genio, ma senza fine criminale.

Knowledge Management: insieme di sistemi e di strumenti che permettono di formalizzare un processo o una competenza. Questi strumenti si basano anche

sulle tecnologie del sistema esperto o di ragionamento alla base del caos in questione.

Lamer: si tratta di persone che si credono bravi *Hacker* senza in realtà avere le stesse loro competenze, fantasie, capacità. Solitamente i Lamer si riducono ad utilizzare tecniche e strumenti rimediati sulla rete, ma senza conoscerne appieni i meccanismi e i fondamenti. Solitamente i Lamer si trasformano nel tempo in *Cracker*.

LAMP: è il fortunato acronimo di Linux, Apache, MySql, Php, quattro progetti open source che integrati fra loro costituiscono una delle migliori piattaforme di sviluppo web-database (Linux offre il sistema operativo, Apache funge da web server, MySQL opera come database relazionale, PHP ci mette il linguaggio).

LAN: si intende per LAN una rete di collegamenti atti a connettere più computer presenti in uno spazio ristretto definito. Acronimo di Local Area Network, questa definizione viene utilizzata per indicare una piccola rete di collegamenti (solitamente in un ufficio, o in un palazzo), diversamente dai termini MAN o WAN.

Portale: sito Web che offre una serie di servizi e risorse quali ad esempio posta elettronica, notizie, motori di ricerca o possibilità di effettuare acquisti. Un portale deve essere in grado di generare interesse nei visitatori e assicurare un elevato livello di traffico alle aziende che fanno pubblicità e a quelle che offrono i propri prodotti nel sito. In ogni caso aggrega un grande numero di utenti abituali di Internet, offrendo degli specifici tipi di servizi. I portali possono essere "orizzontali", quando comprendono molte categorie diverse di funzioni, o "verticali", quando sono focalizzati su un'area specifica.

Proxy: è un elaboratore situato presso un nodo Internet che permette di effettuare servizi di controllo e di ottimizzare il flusso degli utenti connessi. Funziona anche come memoria di transito per inviare la ricerca di documenti. Un server proxy serve tra interfaccia tra gli utilizzatori e Internet. Le sue funzioni principali sono quelle di un server cache o di un firewall. Esso intercetta le richieste degli utilizzatori e, secondo i casi, le filtra, chiama le pagine Web richieste nella sua cache per proporle in tempi più rapidi. A parte il fatto che dispone di un indirizzo Ip, è invisibile da parte degli utilizzatori.

Rss: si tratta di un acronimo che esattamente significa *Really Simple Syndication* o *Rich site summary* e non è altro che una serie di formati espressi in Xml, che dalla forma più semplice, contengono una lista (i cosiddetti **feed**) di titoli, brevi sommari e link. L'RSS è stato "inventato" originariamente da **Netscape** alla fine degli anni '90, al fine di creare uno standard per la condivisione di notizie e news provenienti da altri portali. Rimaneggiato nel tempo, oggi trova spazio e grande uso nel mondo dei Blogger.

SQL – Structured Query Language: si tratta di un linguaggio standard (adottato come tale nel 1986 dall'ANSI) per la gestione e manipolazione di database di tipo

relazionale nato nel 1974. E' uno strumento piuttosto semplice da apprendere ed ha il grande vantaggio di essere, in pratica, accettato universalmente. Grazie a tale strumento è possibile ad esempio recuperare dati da un database, crearne uno o oggetti di database, effettuare modifiche sui dati esistenti, aggiungere nuovi dati, fino a funzioni anche più complesse.

TrackBack: protocollo aperto creato dalla Six Apart (Movabletype.org) per consentire una comunicazione *peer-to-peer* tra differenti weblogs. TrackBack è supportato da almeno una dozzina di strumenti di *publishing* e da migliaia di siti internet.

Tracking: metodo per seguire un percorso in Rete e capire da quale altro sito provengono i visitatori. Nella lettura delle statistiche di accesso ad un sito inoltre indica anche l'analisi delle varie sezioni navigate, ad esempio quelle di entrata o di uscita di un navigatore. Questo tipo di informazioni sono molto utili per ottimizzare il servizio offerto nel rispetto delle esigenze degli utenti

XML: si tratta dell'acronimo di *Extensible Markup Language*. Standard del consorzio W3C considerato in origine come linguaggio destinato a facilitare la definizione, la validazione e la condivisione di differenti formati di documenti sul Web. Contrariamente a suo fratello Html (Hyper Text Markup Language), confinato alla sola presentazione delle informazioni su un posto Web, Xml si sforza di dare loro un senso e di strutturarle, come all'interno di una base di dati. Xml viene considerato un metalinguaggio: un linguaggio dedicato alla manipolazione dei dati che fanno riferimento al contenuto di un documento, e non unicamente al suo aspetto.

WAN: si intende per WAN una rete di grandi dimensioni, geograficamente multilocata e tipicamente costituita da connessioni tra più reti LAN.

Altre voci sono disponibili su:

<http://www.i-dome.com/glossario/>

4 - Comparazione delle caratteristiche di alcuni CMS open source

La tabella che segue espone l'elenco dei software descritti nella seconda parte del libro. Viene proposta dapprima (nella seconda colonna) la sintesi della tecnologia sulla quale si appoggia la soluzione. Nelle colonne successive viene fornito un punteggio (da uno * fino a cinque ***** asterischi) per indicare – con grado crescente – la qualità rilevata per ciascuna delle caratteristiche osservate (facilità di installazione, duttilità e semplicità di configurazione del sistema, maneggevolezza dell'interfaccia di amministrazione, disponibilità di moduli/funzioni aggiuntive, possibilità di personalizzazione della grafica e del layout delle pagine, semplicità ed efficacia della gestione di ruoli/utenti, disponibilità di una comunità di supporto). Sinteticamente, possiamo riassumere i punteggi nella seguente descrizione qualitativa:

- * : elemento di criticità
- ** : sufficiente
- *** : buono
- **** : pregevole
- ***** : eccellente

Nome prodotto	Tecnologia	Installazione	configurazione	Interfaccia amministrazione	Moduli/funzioni aggiuntive	Personalizzazione grafica/layout	Gestione ruoli utenti	Community
Sistemi di BLOG								
B2evolution	Linux, PHP, Apache, MySQL	***	***	****	**	***	***	***
Movable Type	Linux/Win, Perl, Apache, MySQL	*	*	*****	***	***	***	***
Nucleus	Linux/Win, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	***	**	**	***
pLog	Linux/Win, PHP, Apache, MySQL	***	**	***	**	***	**	**
PMachine free	Linux/Win, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	**	***	***	**
WordPress	Linux/Win, PHP, Apache, MySQL	***	***	****	***	***	**	**

Nome prodotto	Tecnologia	Installazione	configurazione	Interfaccia amministrazione	Moduli/funzioni aggiuntive	Personalizzazione grafica/layout	Gestione ruoli utenti	Community
Sistemi di groupware								
eGroupWare	Linux/Win, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	**	**	***	***
PhpCollab	Linux/Win, PHP, Apache, MySQL	***	***	**	**	**	**	**
PHPProject	Linux/Win, PHP, Apache, MySQL	***	***	**	**	**	**	**
Sistemi di portale								
APC ActionApps	Linux, PHP, Apache, MySQL	**	*	**	*	*	**	*
Ariadne	Linux, PHP, Apache, MySQL	*	*	***	***	**	***	*
Docebo	Linux, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	***	***	****	***
Drupal	Linux, PHP, Apache, MySQL	***	*	**	***	***	***	**
E107	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	****	****	***	***	**	**	**
EZPublish	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	*	*	**	****	**	*****	**
FlatNuke	Linux/Windows, PHP, flat file (no db)	***	***	***	**	**	**	**

Nome prodotto	Tecnologia	Installazione	configurazione	Interfaccia amministrazione	Moduli/funzioni aggiuntive	Personalizzazione grafica/layout	Gestione ruoli utenti	Community
FullXML	Windows, ASP, MS IIS, XML	****	****	****	***	***	***	***
Geeklog	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	**	**	**	**
JetBox One	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	**	****	****	***
Joomla!	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	****	***	***	***	***
MD-Pro	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	****	****	****	*****	*****	***	****
Midgard	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	**	*	****	****	***	****	****
MySource	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	*	*	****	***	***	****	*
PhPeace	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	**	**	**	**
PHPNuke	Linux/Win, PHP, Apache, MySQL	****	****	***	****	***	**	*****
phpWCMS	Linux/Win, PHP, Apache, MySQL	****	****	****	****	****	****	*****

Nome prodotto	Tecnologia	Installazione	configurazione	Interfaccia amministrazione	Moduli/funzioni aggiuntive	Personalizzazione grafica/layout	Gestione ruoli utenti	Community
Plone	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL, Zope	**	*	***	***	**	****	***
PostNuke	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	*****	*****	***	*****
Props	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	**	*	****	**
SiteFrame	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	****	****	***	**	**	**	**
SPIP	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	**	*	***	**
Typo3	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	****	*	*****	****	***	***	**
Xaraya	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	****	****	***	***	***	***	*
Xoops	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	****	****	***	**	**	**	**
WebGui	Linux/Windows, Perl, Apache, MySQL	*	*	**	**	***	***	*

Nome prodotto	Tecnologia	Installazione	configurazione	Interfaccia amministrazione	Moduli/funzioni aggiuntive	Personalizzazione grafica/layout	Gestione ruoli utenti	Community
Zope	Linux/Windows, C-Python, ZODB, Zserver, Apache	*	*	***	*****	***	*****	*****
Sistemi di supporto								
Crafty Syntax	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	**	**	**	**	**	**	**
Help Center Live	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	**	**	**	**
OsTicket	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	**	**	**	**
Support Services Manager	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	**	**	**	**
Sistemi di forum								
PhpBB	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	***	**	***	*****
OpenBB	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	***	**	**	**
W-Agora	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	***	**	**	**

Nome prodotto	Tecnologia	Installazione	configurazione	Interfaccia amministrazione	Moduli/funzioni aggiuntive	Personalizzazione grafica/layout	Gestione ruoli utenti	Community
XMB	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	***	***	**	**
Sistemi di ecommerce								
OsCommerce	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	****	****	****	****	***	***	*****
MyMarket	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	**	**	**	**	**	**	*
Zen Cart	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	***	***	***	***
Album e gallerie d'immagini								
Coppermine	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	**	**	**	**	**	**	**
Gallery	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	**	**	**	**	**	**
Photoshare	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	***	***	***	***

Nome prodotto	Tecnologia	Installazione	configurazione	Interfaccia amministrazione	Moduli/funzioni aggiuntive	Personalizzazione grafica/layout	Gestione ruoli utenti	Community
Sistemi di mailing list								
PhpList	Linux/Windows, PHP, Apache, MySQL	***	***	***	***	**	**	**
Dada mail	Linux/Windows, Perl, Apache, MySQL	*	*	***	***	***	***	**
Mailgust	Linux/Windows, Php, Apache, MySQL	***	***	*****	*****	***	***	**
Sistemi di sondaggi								
PhpESP	Linux/Windows, Php, Apache, MySQL	***	***	***	***	***	***	**
PHP Surveyor	Linux/Windows, Php, Apache, MySQL	***	***	*****	***	***	***	**
UCCASS	Linux/Windows, Php, Apache, MySQL	***	***	***	***	***	***	**
Sistemi di annunci-aste								
Noah's Classified	Linux/Windows, Php, Apache, MySQL	***	***	*****	***	***	***	**
Open-Realty	Linux/Windows,	***	***	***	***	***	***	***

	Php, Apache, MySQL							
Nome prodotto	Tecnologia	Installazione	configurazione	Interfaccia amministrazione	Moduli/funzioni aggiuntive	Personalizzazione grafica/layout	Gestione ruoli utenti	<i>Community</i>
PhpAdsNew	Linux/Windows, Php, Apache, MySQL	***	***	***	**	***	**	**
Sistemi di e-learning								
ATutor	Linux/Windows, Php, Apache, MySQL	***	***	****	***	***	**	**
DoceboLMS	Linux/Windows, Php, Apache, MySQL	***	***	***	**	**	**	**
Claroline	Linux/Windows, Php, Apache, MySQL	***	***	***	**	**	**	**
Moodle	Linux/Windows, Php, Apache, MySQL	***	***	***	****	**	****	**

5 - Comparazione delle applicazioni equivalenti tra Windows e Linux

Una delle maggiori difficoltà nella migrazione da Windows a Linux è la mancanza di software disponibile equivalente tra le due piattaforme. Chi si accosta a Linux, inizialmente cerca il software simile a quello che utilizzava già con il sistema operativo Windows. In realtà, la gamma di applicativi disponibili con Linux (normalmente gratuitamente) è enorme e si può dire che ormai tutti (o quasi) gli applicativi disponibili per Windows trovano un equivalente per Linux.

La lista riportata in questa appendice intende fornire una panoramica - per quanto parziale - degli applicativi equivalenti tra i due sistemi operativi. Si tratta di una lista che in queste pagine, evidentemente, non può che essere statica e andrà quindi integrata con le segnalazioni e le esperienze che emergeranno nel tempo.

1) Rete		
Web browser	Internet Explorer Netscape per Windows Mozilla per Windows, Opera	1) Netscape / Mozilla . 2) Galeon . 3) Konqueror . 4) Phoenix . 5) Nautilus . 6) Epiphany . 7) Links . 8) Dillo .
Web browser testuali	Lynx per Windows	1) Links . 2) Lynx . 3) w3m .
Client di posta	Outlook Express Mozilla per Windows Eudora Becky	1) Evolution 2) Netscape messenger 3) Mozilla messenger . 4) Sylpheed , Sylpheed-claws . 5) Kmail . 5) Gnus . 6) Balsa .
Lettori per le News	Xnews Outlook Netscape Mozilla	1) Knode . 2) Pan . 3) NewsReader . 4) Netscape / Mozilla . 5) Sylpheed / Sylpheed-claws .
Download files	Flashget Go!zilla Reget	1) Downloader per X . 2) Caitoo . 3) Prozilla .

	Getright <u>Wget per Windows</u>	4) <u>Wget</u> 5) <u>Kmago</u> , QTget, Xget (grafici) 6) <u>Aria</u> . 7) Axel. 8) Download Accelerator Plus.
Download di siti	Teleport Pro	1) <u>Httrack</u> . 2) WWW Offline Explorer. 3) <u>Wget</u> (testuale) <u>Kmago</u> , QTget, Xget (grafici) 4) <u>Downloader per X</u> . 5) <u>Pavuk</u> . 6) <u>Curl</u>
Clients FTP	Bullet Proof FTP CuteFTP WSFTP	1) <u>Gftp</u> . 2) Dpsftp. 3) <u>KBear</u> . 4) IglooFTP. 5) <u>Nftp</u> .
Client IRC	Mirc Klient VIRC Xircon Pirch <u>XChat per Windows</u>	1) <u>Xchat</u> . 2) <u>KVirc</u> . 3) <u>Irssi</u> . 4) <u>BitchX</u> . 5) Ksirc. 6) <u>Epic</u> . 7) <u>Sirc</u> .
Scambio messaggi locale con sistemi windows	WinPopUp	1) <u>LinPopUp</u> . 2) <u>Kpopup</u> .
Client per l'Instant Messaging	ICQ MSN AIM Trillian ICQ <u>Miranda</u>	1) <u>Licq</u> (ICQ). 2) <u>Centericq</u> (ICQ, console). 3) <u>Alicq</u> (ICQ). 4) <u>Micq</u> (ICQ). 5) <u>GnomeICU</u> (ICQ). 6) <u>Gaim</u> . 7) <u>Kopete</u> . 8) <u>Everybuddy</u> . 9) <u>Simple Instant Messenger</u> . 10) <u>Imici Messenger</u> . 11) <u>Ickle</u> (ICQ). 12) <u>aMSN</u> (MSN). 13) <u>Kmerlin</u> (MSN). 14) <u>Kicq</u> (ICQ).
Monitoraggio siti;	<u>WatzNew</u>	1) Knewsticker & korn. 2) watch -n seconds lynx -dump

visualizzazione messaggi news		
Video/audio conferenze	NetMeeting	<u>GnomeMeeting</u> .
Comunicazione vocale	Speak Freely	1) <u>Speak Freely for Unix</u> . 2) <u>TeamSpeak</u> .
Firewall	BlackICE ATGuard ZoneAlarm Agnitum Outpost Firewall	1) <u>Kmyfirewall</u> . 2) <u>Easy Firewall Generator</u> . 3) <u>Firewall Builder</u> . 4) <u>Shorewall</u> . 5) <u>Guarddog</u> . 6) <u>FireStarter</u> . 7) <u>Smoothwall</u> .
IDS (Intrusion Detection System)	BlackICE Agnitum Outpost Firewall	1) <u>Snort</u> . 2) <u>Portsenry / Hostsenry / Logsenry</u> .
Visual route	VisualRoute	1) <u>Xtraceroute</u> . 2) <u>VisualRoute for Linux</u> . 3) <u>Mtr</u> .
Filtro contenuti	Proxomitron ATGuard Agnitum Outpost Firewall, <u>Privoxy</u>	1) <u>Squid</u> . 2) <u>Squidguard</u> . 3) <u>Privoxy</u> . 4) <u>JunkBuster</u> . 5) <u>Fork</u> . 6) <u>Mozilla</u>
Restrizioni del traffico		1) <u>IP Relay</u> .
Accounting del traffico		1) <u>Tcp4me</u> . 2) <u>Getstatd</u> . 3) <u>Ipacct</u> . 4) <u>Ipac-ng</u> . 5) <u>Ipaudit</u> . 6) <u>Lanbilling</u> . 7) <u>SARG</u> . 8) <u>Talinux</u> .
Condivisione file (peer-to-peer)	Morpheus (Gnutella) WinMX, Napster, KaZaA (Fasttrack) eDonkey / <u>eMule</u> <u>TheCircle</u>	1) <u>LimeWire for Linux</u> . (Gnutella) 2) <u>Lopster</u> . (OpenNAP) 3) <u>Gnapster</u> . (OpenNAP) 4) <u>Mldonkey</u> . (eDonkey) 5) <u>eDonkey for Linux</u> . (eDonkey) 6) <u>cDonkey</u> . (eDonkey) 7) <u>Gift client / server</u> (Fasttrack) 8) <u>eMule</u> .

		<p>9) <u>ed2k_gui</u>.</p> <p>10) <u>Gtk-Gnutella</u>. (Gnutella)</p> <p>11) <u>Qtella</u>. (Gnutella)</p> <p>12) <u>Mutella</u>. (Gnutella, testuale)</p> <p>13) <u>TheCircle</u>.</p> <p>14) <u>Freenet</u>.</p>
Fax	WinFax	<p>1) <u>HylaFax</u>.</p> <p>2) <u>Fax2Send</u>.</p> <p>3) <u>Efax</u>.</p>
Dialup	Vdialer, etñ	<p>1) <u>Kppp</u>.</p> <p>2) <u>X-isp</u>.</p> <p>3) <u>wvdial</u>.</p> <p>4) <u>Gppp</u>.</p> <p>5) Kinternet.</p> <p>6) Rp3.</p>
Gestione remota	VNC Remote Administrator Remote Assistance Symantec pcAnywhere, Windows Terminal Server, <u>Rdesktop</u>	<p>1) <u>VNC</u>.</p> <p>2) <u>ssh</u>.</p> <p>3) Remote management is built-in in <u>XFree86</u>.</p> <p>4) <u>Rdesktop Client</u>.</p>
Trasmissione di files via modem	HyperTerminal, Terminate, etc	<p>1) <u>minicom</u>.</p> <p>2) <u>Mstern</u>.</p> <p>3) <u>Xtel</u>.</p>
Lavorare con ssh	Putty, Irlex	<p>1) <u>Kssh</u>.</p> <p>2) <u>ssh</u>.</p> <p>3) <u>GTelnet</u>. (Telnet, SSH, Rlogin)</p>
Strumenti di monitoraggio rete	Dumeter Netmedic	<p>1) <u>Gkrellm</u>.</p> <p>2) <u>Big Brother</u>.</p> <p>3) <u>Etherape</u>.</p> <p>4) <u>Nagios</u>.</p> <p>5) <u>Tkined</u>.</p> <p>6) MRTG.</p> <p>7) Rrdtool.</p> <p>8) <u>PIKT</u>.</p> <p>9) <u>Autostatus</u>.</p> <p>10) <u>bcnu</u>.</p> <p>11) <u>mon</u>.</p> <p>12) <u>Sysmon</u>.</p> <p>13) <u>Spong</u>.</p> <p>14) <u>SNIPS</u>.</p>
Strumenti di	HP OpenView	<p>1) <u>Big Brother</u>.</p>

manutenzione rete		2) <u>Cheops</u> . 3) <u>Tkined</u> .
Analizzatori di protocollo	Sniffer EtherPeek <u>Windump</u> <u>Ethereal</u>	1) <u>Ethereal</u> . 2) <u>Tcpdump</u> . 3) <u>Etherape</u> .
Strumenti per l'analisi della sicurezza		1) <u>Nessus</u> . 2) <u>Bastille</u> . 3) <u>Nmap</u> .
Utility e librerie per analisi Ethernet/IP	<u>lcrzo</u>	<u>lcrzo</u>
Telefonia IP	Buddyphone [proprietario]	1) <u>GNU Bayonne</u> . 2) <u>Openh323</u> .
Condivisione files	Windows shares	Samba.
Amministrazione centralizzata	Windows Domain Active Directory	1) Samba. 2) Ldap. 3) yp.
Analizzatori reti Windows	Network neighborhood	1) Samba. 2) KDE Lan Browser, lisa 3) LinNeighborhood. 4) <u>xSMBrowser</u> .
2) Manipolazione files		
<i>File manager</i>	FAR Norton Commander	1) <u>Midnight Commander</u> . 2) <u>X Northern Captain</u> . 3) <u>Deco (Demos Commander)</u> . 4) <u>Portos Commander</u> . 5) <u>Konqueror in MC style</u> .
File manager in stile Windows Commander	Total Commander	1) <u>Midnight Commander</u> . 2) <u>Krusader</u> . 3) <u>Kcommander</u> . 4) FileRunner. 5) Linux Commander. 6) <u>LinCommander</u> . 7) Rox. 8) <u>Emelfm</u> .
File manager in stile Windows	Windows Explorer	1) <u>Konqueror</u> . 2) <u>Gnome-Commander</u> . 3) <u>Nautilus</u> . 4) <u>Endeavour Mark II</u> . 5) <u>XWC</u> .

Visualizzatore di documenti HTML	Internet Explorer	1) <u>Dillo</u> . 2) <u>Konqueror</u> . 3) <u>Nautilus</u> . 4) <u>Lynx</u> / <u>Links</u> .
Controllare le operazioni sui files	Filemon	<u>Filemon for Linux</u> .
Lavorare con UDF	Roxio (formalmente Adaptec) UDF Reader Roxio Direct CD	<u>Linux-UDF</u> .
Lavorare con CD multisessione e ripristinare informazioni da dischi difettosi	<u>IsoBuster</u>	<u>CDFS</u> .
3) Desktop e software di sistema		
Editor di testi	Notepad WordPad TextPad	1) Kedit (KDE). 2) Gedit (Gnome). 3) <u>Gnotepad</u> . 4) <u>Kate</u> (KDE). 5) KWrite (KDE). 6) Nedit. 7) <u>Vim</u> . 8) Xemacs. 9) pico, <u>joe</u> (testuale). 10) <u>Fte</u> (testuale). 11) <u>Xcoral</u> . 12) <u>Nvi</u> .
Editor multiuso e di codice sorgente	<u>SciTE</u> <u>UltraEdit</u> MultiEdit	1) <u>Kate</u> (KDE). 2) Nedit. 3) <u>CodeCommander</u> . 4) <u>SciTE</u> . 5) <u>Quanta Plus</u> . 6) Mcedit. 7) <u>Vim</u> . 8) Xemacs.
Editor di testo con supporto per la codifica del cirillico	Bred Rpad32 Aditor	1) <u>Kate</u> (KDE). 2) Nedit. 3) <u>Fte</u> (testuale). 4) Patched version of Midnight Commander. 5) <u>Vim</u> . 6) Xemacs.

Lavorare con file compressi	WinZip WinRar	1) FileRoller. 2) <u>Gnozip</u> . 3) LinZip. 4) Ark (kdeutils). 5) <u>KArchiveur</u> . 6) <u>Gnochive</u> . 7) <u>RAR for Linux</u> .
Visualizzatori PostScript	<u>RoPS</u>	<u>GhostView</u> .
Visualizzatori PDF	Adobe Acrobat Reader	1) <u>Acrobat Reader for Linux</u> . 2) <u>Xpdf</u> . 3) <u>GV</u> .
Editor PDF	Adobe Acrobat Distiller	1) PDFLatex. 2) Xfig. 3) <u>Ghostscript</u> .
Crittografia	PGP <u>GnuPG</u>	1) PGP. 2) <u>GnuPG</u> .
Sistemi di crittografazione dischi	EFS (standard) PGP-Disk BestCrypt Private Disk Light	1) <u>Loop-aes</u> . 2) CFS. 3) <u>TCFS</u> . 4) <u>BestCrypt</u> .
Task scheduler	Mstask nnCron	cron at (standard, console).
Riconoscimento caratteri (OCR)	Recognita FineReader	1) <u>ClaraOcr</u> . 2) <u>Goocr</u> .
Lavorare con gli scanner	Programmi forniti con gli scanner	1) <u>Xsane</u> . 2) <u>Kooka</u> .
Antivirus	AVG AntiVirus NAV Dr. Web <u>TrendMicro</u> <u>F-Prot</u> Kaspersky	1) <u>OpenAntivirus</u> + AMaViS / <u>VirusHammer</u> . 2) <u>Sophie</u> / <u>Trophie</u> .
Configurazione sistema	Mconfig	1) setup in Red Hat Linux. 2) <u>Linuxconf</u> . 3) Drakeconf. 4) Webmin. 5) yast e yast2 in SuSE. 6) sysinstall in FreeBSD. 7) /dev/hands :).
Boot managers	System Commander PowerQuest Boot Magic	1) <u>Grub</u> . 2) Lilo. 3) ASPLoader.

		<p>4) <u>Ranish Partition Manager</u>.</p> <p>5) <u>osbs</u>.</p> <p>6) <u>Symon</u>.</p> <p>7) <u>Smart Boot Manager</u>.</p>
Strumenti per la gestione delle partizioni	PowerQuest Partition Magic	<p>1) PartGUI. (GUI per partimage e parted)</p> <p>2) <u>GNU Parted</u>. (GUI - QTParted).</p> <p>3) <u>Partition Image</u>.</p> <p>4) fips.</p> <p>5) <u>Diskdrake</u> (Mandrake).</p>
Software di backup	ntbackup (standard) Legato Networker	<p>1) <u>Legato Networker</u>.</p> <p>2) <u>Lonetar</u>.</p> <p>3) <u>Disk Archive</u>.</p> <p>4) <u>Bacula</u>.</p> <p>5) <u>Taper</u>.</p> <p>6) <u>Amanda</u> (testuale).</p> <p>7) <u>Mondo Rescue</u>.</p>
Strumenti per la creazione di immagini disco/partizioni	DriveImage Ghostpe	<p>1) <u>PartitionImage</u> (GUI - PartGUI).</p> <p>2) dd (testuale).</p> <p>3) <u>Mondo Rescue</u>.</p>
Task manager	TaskMan (standard) TaskInfo ProcessExplorer NT.	<p>1) top (testuale).</p> <p>2) Gtop, Ktop.</p> <p>3) kSysGuard.</p>
Gestori Mouse	Sensiva	Kgesture.
Sistemi per dettatura	MS text to speech	<p>1) <u>KDE Voice Plugins</u>.</p> <p>2) <u>Festival</u>.</p> <p>3) <u>Emacspeak</u>.</p>
riconoscimento vocale	ViaVoice DragonNaturally Speaking	<p>1) ViaVoice.</p> <p>2) <u>Sphinx</u>.</p>
Programmi per il confronto tra files	Araxis Merge <u>Minimalist GNU per Windows (diff.exe)</u>	<p>1) <u>WinMerge</u>.</p> <p>2) Mgdiff.</p> <p>3) diff, patch.</p>
Processori di flussi di testo	<u>Minimalist GNU per Windows (sed.exe)</u>	<p>1) sed, awk.</p> <p>2) <u>perl</u>.</p>
PIM / DB / notebook with tree view	TreePad Lite, Leo	<p>1) <u>TreePad Lite for Linux</u>.</p> <p>2) <u>Yank</u>.</p> <p>3) TreeLine.</p> <p>4) <u>Gjots</u>.</p> <p>5) <u>Leo</u>.</p>
Programmi per la modifica	Integrato nel sistema, arriva	<p>1) <u>Multires for Linux</u>.</p> <p>2) Ctrl+Alt+"-", Ctrl+Alt+"+".</p>

rapida di frequenze e risoluzione.	solitamente col CD della scheda video	3) <u>Fbset</u> .
Programmi per le metaricerche	Integrato nel sistema servizio indicizzazione	1) <u>Gsearchtool</u> 2) <u>Kfind</u> .
Monitoraggio sistema	System monitor (integrato nel sistema)	1) <u>Gkrellm</u> .
Programmi per la visualizzazione dei log	Event-viewer	1) <u>Xlogmaster</u> . 2) <u>Analog</u> . 3) <u>Fwlogview</u> . (firewall)
Strumenti per il recovery dei dati	R-Studio (supporta anche partizioni Linux)	1) <u>e2undel</u> . 2) <u>myrescue</u> . 3) <u>TestDisk</u> . 4) <u>unrm</u> . 5) <u>Channel 16</u> .
Encoder per documenti testo con riconoscimento automatico set di caratteri	Total Recoder	1) <u>Enca</u> .
4.1) Multimedia (audio).		
Players musicali	Winamp	1) <u>XMMS (X multimedia system)</u> . 2) <u>Noatun</u> . 3) <u>Zinf</u> . (formalmente <u>Freeamp</u>) 4) Winamp for Linux. 5) Xamp. 6) <u>GQmpeg</u> . 7) <u>SnackAmp</u> .
Programmi per masterizzazione	Nero Roxio Easy CD Creator,	1) <u>K3b</u> . (KDE) 2) <u>XCDRoast</u> . 3) <u>KOnCd</u> . 4) <u>Eclipt Roaster</u> . 5) <u>Gnome Toaster</u> . 6) <u>CD Bake Oven</u> . 7) <u>KcreateCD</u> . 8) <u>SimpleCDR-X</u> . 9) <u>GCombust</u> . 10) <u>WebCDWriter</u> .
CD player	CD player	1) <u>KsCD</u> . 2) <u>Orpheus</u> .

		<ul style="list-style-type: none"> 3) <u>Sadp.</u> 4) <u>WorkMan.</u> 5) <u>Xmcd.</u> 6) <u>Grip.</u>
CD ripping / grabbing	Windows Media Player, AudioGrabber, Nero, VirtualDrive, VirtualCD, ...	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>Grip.</u> 2) <u>Audacity.</u> 3) <u>RipperX.</u> 4) <u>tkcOggRipper.</u> 5) <u>cdda2wav.</u> 6) <u>Gnome Ooaster.</u> 7) <u>Cdparanoia.</u> 8) <u>Cd2mp3.</u> 9) <u>Dagrab.</u> 10) <u>SimpleCDR-X.</u> 11) <u>RatRip.</u>
Mp3 encoders	Lame	<ul style="list-style-type: none"> 1) Lame. 2) Bladeenc. 3) <u>NotLame.</u> 4) gogo.
Lavorare con protocollo Real	RealPlayer	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>RealPlayer for Linux.</u> 2) <u>Mplayer</u> + libraries.
Programmi per ricevere stazioni radio	VC Radio FMRadio Digband Radio	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>xradio.</u> 2) <u>cRadio.</u> 3) Xmradio. 4) RDJ. 5) <u>RadioActive.</u> 6) <u>XMMS-FMRadio.</u>
Editor Audio	SoundForge Cooledit	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>Sweep.</u> 2) <u>WaveForge.</u> 3) <u>Sox.</u> 4) <u>Audacity.</u> 5) <u>GNUSound.</u> 6) <u>Ecasound.</u>
Processori audio multitrack	Cubase	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>Ecasound.</u>
Tracker audio	Fasttracker ImpulseTracker	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>Soundtracker.</u> 2) <u>Insotracker.</u> 3) CheeseTracker.
Mixer audio	sndvol32	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>Opmixer.</u> 2) aumix. 3) mix2000. 4) Mixer_app (per WindowMaker)
Editor di note	Finale, Sibelius,	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>LilyPond.</u>

	<u>SmartScore</u>	2) <u>Noteedit</u> . 3) <u>MuX2d</u> .
Midi-sequencer	Cakewalk	1) <u>RoseGarden</u> . 2) Brahms.
Creazione di musica	Cakewalk FruityLoops	1) <u>RoseGarden</u> . 2) <u>Ardour</u> .
Sintetizzatori	Virtual waves <u>Csound</u>	1) <u>Csound</u> .
4.2) Multimedia (grafica).		
Visualizzatori grafici	ACDSee IrfanView	1) <u>Xnview</u> . 2) <u>GQview</u> . 3) CompuPic. 4) <u>Kuickshow</u> . 5) GTKSee. 6) pornview. 7) <u>imgv</u> . 8) <u>Gwenview</u> . 9) <u>Gliv</u> . 10) <u>Showimg</u> . 11) Fbi.
Editor grafici avanzati	Adobe Photoshop <u>Gimp for Windows</u> Paint Shop Pro	1) <u>Gimp</u> <u>FilmGimp</u> . 2) <u>ImageMagick</u> .
Programmi per la grafica vettoriale	Adobe Illustrator Corel Draw 14 Freehand	1) <u>Sodipodi</u> . 2) <u>xfig</u> . 3) <u>Sketch</u> . 4) <u>Karbon14 e Kontour</u> . 5) <u>OpenOffice Draw</u> . 6) <u>Dia</u> . 7) <u>Tgif</u> . 8) <u>Gestalter</u> . 9) <u>ImPress</u> .
	Corel Draw 9	Corel Draw 9 per Linux.
	Corel PhotoPaint 9	Corel PhotoPaint 9 per Linux.
Programmi per decorazioni testuali	Wordart	<u>OpenOffice Draw</u> .
Programmi per ASCII-drawing	ANSI DRAW	<u>CanvASCII</u> .
Visualizzatori flash	Flash Player	1) <u>SWF Macromedia Flash Player</u> . 2) <u>Flash Player per Linux</u>

		3) <u>Plugin per Netscape/Mozilla</u>
Editor flash	Macromedia Flash	1) <u>DrawSWF</u> . 2) <u>Ming</u> .
Creazione di grafica per il web	Macromedia Fireworks	<u>Gimp</u> .
Grafica 3D	3D Studio MAX <u>Maya</u> <u>Povray</u> , ...	1) <u>Blender</u> . 2) <u>Maya</u> . 3) <u>KPovModeler</u> . 4) <u>K3Studio</u> . 5) <u>Moonlight</u> . 6) <u>GIG3DGO</u> . 7) <u>Povray</u> . 8) <u>K3D</u> .
Editor di icone	Microangelo	1) Gnome-iconedit. 2) Kiconedit.
Breve programma per screenshots	Integrato col sistema (PrintScreen) Snag it	1) Ksnapshot. 2) Xwpick. 3) Xwd, xgrabsc. 4) Motv (xawtv) 5) Streamer (video)
Disegnare diagrammi di struttura dei DB	Access	1) <u>Dia</u> . 2) <u>Toolkit for Conceptual Modelling</u> .
4.3) Multimedia (video)		
Player video / mpeg4	BSplayer, Zoomplayer, Windows Media Player	1) <u>Mplayer</u> . 2) <u>Xine</u> . 3) <u>Sinek</u> . 4) <u>VLC</u> . 5) <u>VideoLAN</u> .
DVD player	PowerDVD WinDVD MicroDVD Windows Media Player	1) <u>Ogle</u> . 2) <u>Mplayer</u> . 3) <u>Xine</u> .
DivX- DVD - to multiple CD splitter	Gordian Knot	Dvdrip.
Editor video semplici	Windows Movie Maker	1) <u>iMira Editing</u> . 2) MainActor. 3) Broadcast 2000.
Editor video professionali	Adobe Premiere Media Studio Pro	1) <u>iMira Editing</u> . 2) <u>Cinelerra</u> .

		3) <u>MainActor</u> . 4) <u>Broadcast 2000</u> . 5) <u>Lives</u> .
Montaggio video	Virtual Dub	1) <u>Avidemux</u> . 2) <u>Kino</u> .
Convertitori video	Virtual Dub	1) <u>Mencoder</u> (derivato da Mplayer). 2) <u>Transcode</u> .
Lavorare con sintonizzatori TV	AverTV PowerVCR 3.0 CinePlayer DVR, ...	1) <u>Kwintv</u> . 2) <u>Xawtv</u> . 3) <u>Zapping</u> . 4) <u>GnomeTV</u> . 5) <u>Mplayer</u> .
Lavorare col formato QuickTime	QuickTime Player	1) QuickTime Player per Linux. 2) <u>Mplayer</u> + Sorenson codec.
Generatori di paesaggio	Bryce	<u>Terraform</u> .
Modelli per lo sviluppo di applicazioni video		<u>Gstreamer</u> .
5) Office automation		
Prodotti per l'Office automation	MS Office <u>StarOffice</u> <u>OpenOffice</u> 602Software	1) <u>Openoffice</u> . 2) <u>Staroffice</u> . 3) <u>Koffice</u> . 4) <u>Gnome Office</u> . 5) <u>Applixware Office</u> . 6) <u>Siag Office</u> . 7) <u>TeX</u> , <u>LaTeX</u> , ...
Word processor	Word, <u>StarOffice</u> / <u>OpenOffice</u> Writer, 602Text	1) <u>Abiword</u> . 2) <u>WordPerfect</u> . 3) <u>Ted</u> . 4) <u>StarOffice</u> Writer <u>OpenOffice</u> Writer. 5) <u>Kword</u> . 6) <u>LyX</u> . 7) <u>Kile (KDE Integrated LaTeX Environment)</u> .
Fogli elettronici	Excel <u>StarOffice</u> <u>OpenOffice</u> Calc 602Tab	1) <u>Gnumeric</u> . 2) <u>Abacus</u> . 3) <u>StarOffice</u> / <u>OpenOffice</u> Calc. 4) <u>Kspread</u> .

Disegnare grafici	Excel	1) <u>Kivio</u> . 2) <u>Dia</u> . 3) <u>KChart</u> . 4) <u>xfig</u> . 5) <u>Gnuplot</u> . 6) <u>GtkGraph</u> .
Creare presentazioni	MS PowerPoint <u>StarOffice</u> Presentatio <u>OpenOffice</u> Impress	1) <u>StarOffice</u> Presentation. 2) <u>OpenOffice</u> Impress. 3) <u>Kpresenter</u> . 4) <u>MagicPoint</u> . 5) <u>Kuickshow & gimp</u> .
Database locali	Access	1) <u>KNoda</u> . 2) <u>Gnome DB Manager</u> . 3) <u>OpenOffice + MySQL</u> . 4) <u>InterBase</u> . 5) <u>BDB</u> . 6) <u>Rekall</u> .
Gestore finanziario personale	MS Money, Quicken	1) <u>GNUcash</u> . 2) <u>GnoFin</u> . 3) <u>Kmymoney</u> . 4) <u>Grisbi</u> .
Gestione progetti	MS Project Project Expert 7	<u>Mr Project</u> .
Automazione d'impresa	"1C: Enterprise"	1) <u>IceB</u> . 2) <u>Compiere</u> .
6) Giochi.		
Giochi per linux	-	http://www.icculus.org/igfaq/gamelist.php
	Tetris	1) <u>LTris</u> . 2) <u>XWelltris</u> .
-	Giochi standard di windows	<u>Kdegames</u> .
-	Mines	1) <u>K Mines</u> . 2) <u>Perlmines</u> .
-	Civilization	<u>FreeCiv</u> .
-	Civilization: Call to Power	Civilization: Call to Power for Linux.
-	Sid Meyer Alpha Centauri	Sid Meyer Alpha Centauri for Linux.
-	Sim City 3000	Sim City 3000 for Linux.
-	Command&Conquer	<u>FreeCNC</u> .

-	Warcraft 2, Starcraft	<u>FreeCraft</u> .
-	(Win)Digger	1) <u>Digger</u> . 2) <u>XDigger</u> .
-	Arkanoid, Zball, ...	<u>Lbreakout2</u> .
-	Quake 1, 2, 3	<u>Quake 1, 2, 3 for Linux</u> .
-	Urban Terror	Urban Terror for Linux.
-	DOOM	1) <u>Jdoom</u> . 2) <u>Zdoom</u> . 3) <u>DOOM Legacy</u> . 4) <u>LxDOOM</u> . 5) <u>PrBoom</u> .
-	Return to Castle Wolfenstein	<u>Return to Castle Wolfenstein for Linux</u> .
-	Descent	Descent for Linux.
-	Never Winter Nights	Never Winter Nights for Linux.
-	Unreal Tournament / Unreal Tournament 2003	Unreal Tournament / Unreal Tournament 2003 for Linux.
-	Soldier Of Fortune	Soldier Of Fortune for Linux.
-	Tribes 2	Tribes 2 for Linux.
-	Blood 1	<u>Qblood</u> .
-	Worms	Nil.
-	Lines	<u>GtkBalls</u> .
-	MS Flight Simulator	FlightGear
-	Lemmings	Pingus
7) Programmazione e sviluppo		
IDE	Microsoft VisualStudio .net	1) <u>CodeForge</u> . 2) <u>Kdevelop + Qt3 Designer</u> . 3) <u>Eclipse</u> . 4) <u>Glade + Motor</u> o + <u>Xwpe</u> o qualsiasi editor 5) Emacs, XEmacs.
Visual C++ IDE	Borland C++ Builder MS Visual C	1) <u>Anjuta + Glade + Devhelp</u> . 2) <u>KDE Studio Gold</u> . 3) <u>Dev-C++</u> . 4) <u>Kylx</u> . 5) <u>vtkBuilder</u> . 6) <u>foxBuilder</u> .

		<ul style="list-style-type: none"> 7) <u>wxDesigner</u>. 8) <u>Arriba</u>. 9) <u>Code Crusader</u>. 10) <u>CodeWarrior</u>. 11) <u>Gbuilder</u>. 12) <u>Source Navigator</u>. 13) <u>TimeStorm</u>. 14) <u>Understand for C++</u>. 15) <u>SlickEdit</u>.
C++ IDE	Borland Turbo C++ 3.0 per DOS <u>Minimalist GNU For Windows</u> (mingw32-gcc.exe)	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>GCC</u> (+ <u>Motor</u> or + <u>Xwpe</u>). 2) <u>LinEdit</u>. 3) <u>Rhide</u>. 4) <u>Wxstudio</u>. 5) <u>Eclipse</u>.
Object Pascal IDE	Delphi	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>Kylix</u>. 2) <u>Lazarus + FPC</u>.
Pascal	Pascal, BP	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>FreePascal</u>. 2) <u>GNU Pascal</u>. 3) <u>RShell</u>
Basic	Basic	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>Hbasic</u>. 2) <u>X-basic</u>. 3) <u>Yabasic</u>. 4) <u>SmallBASIC</u>.
Prolog	<u>VisualProlog</u> , <u>Mercury</u>	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>GNU Prolog</u>. 2) <u>Mercury</u>. 3) <u>SWI-Prolog</u>.
Assembler	TASM, MASM, <u>NASM</u>	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>NASM</u>. 2) <u>FLAT Assembler</u>.
Debugger	<u>Minimalist GNU For Windows (gdb.exe)</u>	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>gdb</u>. 2) <u>ddd</u> (frontend per gdb).
Editor html WYSIWYG	Macromedia Dreamweaver, Frontpage	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>Netscape / Mozilla Composer</u>. 2) <u>Openoffice HTML editor</u>. 3) <u>Amaya</u>. 4) <u>GINF (Ginf non è Frontpage)</u> 5) <u>NVU</u>
Editor HTML	HomeSite	<ul style="list-style-type: none"> 1) <u>Quanta Plus</u>. 2) <u>Bluefish</u>. 3) <u>WebMaker</u>. 4) <u>Screen</u>. 5) <u>Toppage</u>. 6) <u>WebDesigner</u>. 7) <u>ScriptEditor</u>. 8) <u>August</u>.

Java IDE	JBuilder	Link: Java Tools for Linux . 1) Jbuilder äy Linux . 2) NetBeans . 3) Eclipse . 4) Sun ONE Studio .
IDE per sviluppo di DB Oracle	T.O.A.D. SQL Navigator PL/SQL Developer	Tora .
Utility CASE per UML	ArgoUML , Together ControlCenter [Proprietario]	1) Umbrello UML Modeller . 2) Dia+Dia2Code . 3) PocidonCE (community edition) . 4) ArgoUML .
Compilatori e preprocessor clipper	CA-Clipper, The Harbour Project	1) Clip . 2) The Harbour Project .
8) Server software.		
Web-server	Internet Information Server, Apache for Windows, roxen / roxen2, wn cern-httpd dhttpd caudium aolserver boa	1) Apache . 2) Xitami. 3) Thttp. 4) Tux. 5) PublicFile .
FTP-server	Internet Information Server, ServU	1) pure-ftpd . 2) vsftpd. 3) wu-ftpd . 4) proftpd . 5) gl-ftpd . 6) ftp. 7) PublicFile .
Linguaggi per lo sviluppo applicazioni web	PHP for Windows Perl for Windows ASP	PHP . Perl . ASP module for Apache
Database	MS SQL MySQL for Windows IBM DB2 Oracle per windows Informix Borland Interbase	1) Sybase Adaptive Server Enterprise . 2) PostgreSQL . 3) MySQL . 4) mSQL. 5) SAP DB .

	FireBird	
Email server	<u>MDaemon</u> , Hamster	1) <u>Sendmail</u> . 2) <u>Qmail</u> . 3) <u>Postfix</u> . 4) <u>Exim</u> .
Email + Groupware	Microsoft Exchange	1) <u>CommuniGate Pro</u> . 2) <u>Bynari's Insight GroupWare Suite</u> . 3) <u>Samsung Contact</u> . 4) <u>Teamware Office for Linux</u> . 5) <u>Novell Netmail</u> . 6) <u>Amphora</u> . 7) <u>Tutos</u> . 8) 9) <u>SuSe Linux Openexchange Server</u> . 10) <u>phpGroupWare</u> . 11) <u>SCOoffice Mail Server</u> .
Filtri posta / spam		1) <u>SpamAssassin</u> . 2) <u>Procmail</u> . 3) Mailfilter. 4) <u>Ñyrus-imap</u> .
Mail downloader	MDaemon	<u>Fetchmail</u> .
Proxy server	MS Proxy Server, WinGate	1) <u>Squid</u> . 2) <u>Paco</u> . 3) <u>Privoxy</u> . 4) <u>Wwwoffle</u> .
Server con supporto servlet Java e JSP che funzionano con apache	<u>Tomcat</u>	<u>Tomcat</u> .
9) Programmi scientifici e speciali		
Sistemi matematici in stile MathCad	Mathcad	Gap.
Sistemi matematici in stile Matlab	<u>Matlab</u>	1) <u>Matlab for Linux</u> . [FTP] 2) <u>Octave</u> . (+ Gnuplot) 3) <u>Scilab</u> . 4) R. 5) Yorick. 6) rlab. 7) <u>Yacas</u>
Sistemi	<u>Mathematica</u>	1) <u>Mathematica per Linux</u> .

matematici in stile Mathematica		2) Maxima. 3) MuPad.
Editor di equazioni esteso	Mathtype, MS Equation Editor	1) <u>OpenOffice Math</u> . 2) <u>MathMLed</u> . 3) <u>Kformula (Koffice)</u> .
Programmi per la modellazione 3D	SolidWorks	<u>ProEngineer Linux</u> .
Engineering	ANSYS per Windows	ANSYS.
CAD/CAM/CAE	Autocad, Microstation	1) <u>Varkon</u> . 2) <u>Linuxcad</u> . 3) <u>Varicad</u> . 4) <u>Cycas</u> . 5) <u>Tomcad</u> . 6) <u>Thancad</u> . 7) <u>Fandango</u> . 8) <u>Lignumcad</u> . 9) <u>Giram</u> . 10) <u>Jcad</u> . 11) <u>QSCad</u> . 12) <u>FreeEngineer</u> . 13) <u>Ocadis</u> . 14) <u>Microform</u> .
CAD/CAM/CAE, semplificato	ArchiCAD	<u>Qcad</u> .
Sistemi minori per il desktop publishing	MS Publisher	1) <u>Scribus - Desktop Publishing per Linux</u> . 2) <u>KWord</u> .
Editor di diagrammi e schemi	Microsoft Visio	1) <u>Kivio (Koffice)</u> . 2) <u>Dia</u> . 3) <u>KChart</u> . 4) <u>xfig</u> . 5) <u>Tgif + dotty</u> . 6) <u>Tulip</u> .
Programmi per l'elaborazione di immagini geografiche	Erdas Imagine, <u>ER Mapper</u> , ENVI	ENVI per Linux.
GIS (Geographical information)	ArcView	1) <u>Grass</u> . 2) <u>Quantum GIS</u> .

system)		
Software CNC, controlling machine tools	<u>OpenCNC</u>	<u>EMC</u> .
Sistemi di text processing in stile TeX avanzati	MikTeX, emTeX (DOS)	1) TeX. 2) TeTeX / <u>LaTeX</u> 3) <u>LyX</u> (WYSIWYM). 4) Kile.
Editor convenienti, funzionali ed user-friendly per file TeX e dvi	WinEdt	1) <u>Kile (KDE Integrated LaTeX Environment)</u> . 2) Ktexmaker2. 3) <u>Tk LaTeX Editor</u> . 4) Texmacs.
Linguaggio ed ambiente statistico per computer	<u>S-PLUS</u>	<u>R</u> .
Analisi statistica	Statistica	<u>"Probability and Statistics Utilities for Linux users"</u>
Emulatore di circuiti	Electronic Workbench	1) Geda. 2) Oregano.
Programmi per la modellazione di strutture chimiche	<u>Chemdraw</u> , <u>Isisdraw</u>	<u>Xdrawchem</u> .
Modellatore di circuiti elettronici	PCAD	1) <u>Eagle</u> . 2) Geda.
Emulatore di oscilloscopio	Winoscillo	Xoscope.
Misuratore di voltaggio e temperatur della motherboard	MBMonitor, PCAAlert	<u>KHealthCare (KDE)</u> .
Test della memoria	SiSoft SANDRA	<u>Memtest86</u> .
Programmi per il monitoraggio di ventole e temperature.	SiSoft SANDRA, SiSoft SAMANTHA	1) <u>Ksensors</u> . 2) lmsensors.
Test e	SiSoft SANDRA,	1) hdparm.

benchmark degli HDD	SiSoft SAMANTHA	2) Bonnie++. 3) Iozone. 4) Dbench.
Test e benchmark del video	Final Reality	1) X11perf. 2) Viewperf.
10) Varie		
driver TV	-	<u>RivaTV</u> .
Sistemi funzionanti da CD senza installazione(Live CD)		1) <u>Knoppix</u> . 2) <u>Cool Linux</u> . 3) <u>Blin</u> . 4) <u>DemoLinux</u> . 5) <u>DyneBolic</u> . 6) <u>Gentoo (live CD con UT2003)</u> . 7) <u>Lonix</u> . 8) <u>Freedom Linux</u> . 9) <u>Virtual Linux</u> .
Dischi e strumenti di boot e rescue	Windows system diskette	1) Linux system diskette. 2) <u>Tomsrtbt</u> . 3) <u>BanShee Linux</u> .
Montaggio file systems	<u>ext2fs</u> <u>explore2fs</u>	<u>Linux-NTFS</u> .
Installazione e rimozione del software	InstallShield WISE GhostInstaller Microsoft Installer	1) Rpm & frontends. 2) Urpmi. 3) <u>Apt</u> & frontends.
Installazione e rimozione del software dai sorgenti	<u>Minimalist GNU For Windows</u>	1) make install, make uninstall 2) <u>CheckInstall</u> . 3) <u>Sinstall</u> .
Aggiornamento sistema	Windows Update	1) <u>Ximian Red Carpet</u> . 2) <u>Red Hat Network</u> . 3) <u>MandrakeOnline</u> . 4) <u>SuSE YaST Online Update</u> . 5) <u>Caldera Volution Online</u> . 6) <u>Apt</u> . 7) Gentoo ebuilds 8) <u>Debian GNU/Linux package search</u> . 9) <u>Yum</u> .
Certificazioni	MCSD, MCT, MCSE	1) <u>Red Hat Certification</u> . 2) <u>Sair Linux and GNU Certification</u> . 3) <u>Linux Professional Institute</u>

		<p><u>Certification (LPIC).</u> 4) <u>Linux+</u>. 5) <u>Prometric.</u> 6) <u>VUE.</u></p>
Emulatore ZX Spectrum	UnrealSpeccy	<p>1) <u>Xzx.</u> 2) <u>Glukalka.</u> 3) <u>Fuse.</u></p>
Macchine virtuali	VMWare per Windows	<p>1) <u>VMWare for Linux.</u> 2) <u>Win4Lin.</u> 3) <u>Bochs.</u> 4) <u>Plex86.</u></p>
Lavorare con i palm	Palm Desktop	<p>1) <u>Kpilot.</u> 2) <u>Jpilot.</u></p>
Trasferire file html sul Palm	iSilo	<p>1) <u>iSilo perr Linux.</u> 2) <u>Plucker.</u></p>
ottimizzazione	WinBoost, TweakXP, Customizer XP, X-Setup, PowerToys, etc	<u>Powertweak-Linux.</u>
Bibbie	On-Line Bible, The SWORD	<p>1) <u>BibleTime (KDE)</u> 2) <u>Gnomesword (Gnome)</u></p>
Icone sul desktop	Explorer	<p>1) Desktop File Manager. 2) <u>Idesk.</u></p>
Screensaver	Desktop properties	<p>1) xset. 2) <u>xlockmore.</u> 3) <u>xscreensaver.</u> 4) <u>kscreensaver.</u></p>
Gestione file "rimossi"	Trash	<u>Trash Can.</u>
Controllare gli hard disk	Scandisk	<u>fsck -check or reiserfsck -check.</u>
Emulatore windows	-	<p>1) <u>Wine.</u> 2) <u>Transgaming WineX.</u> 3) <u>Crossover Office.</u></p>

6 - Dichiarazione di Ginevra sul Futuro dell'Organizzazione Mondiale per la Proprietà Intellettuale (WIPO)

L'umanità è di fronte ad una crisi globale nella gestione della conoscenza, della tecnologia e della cultura. La crisi si manifesta in molti modi:

- ➔ milioni di persone soffrono e muoiono, senza l'accesso a medicine essenziali;
- ➔ una diseguaglianza moralmente ripugnante nell'accesso all'istruzione, alla conoscenza e alla tecnologia mina lo sviluppo e la coesione sociale;
- ➔ pratiche anticompetitive nell'economia della conoscenza impongono dei costi enormi sui consumatori e ritardano l'innovazione;
- ➔ gli autori, gli artisti e gli inventori fronteggiano barriere sempre più elevate all'innovazione incrementale;
- ➔ la concentrazione della proprietà e del controllo della conoscenza, della tecnologia, delle risorse biologiche e della cultura danneggia lo sviluppo, la diversità e le istituzioni democratiche;
- ➔ le misure tecnologiche dirette ad imporre l'applicazione i diritti di proprietà intellettuale negli ambienti digitali minacciano le eccezioni di base alle leggi sul copyright per le persone disabili, le biblioteche, gli educatori, gli autori e i consumatori, e minano alla base la privacy e la libertà;
- ➔ i meccanismi di base per ricompensare e sostenere gli individui e le comunità creative sono ingiusti sia nei confronti delle persone creative che dei consumatori;
- ➔ interessi privati accaparrano beni sociali e pubblici e incatenano il pubblico dominio.

Allo stesso tempo esistono innovazioni incredibilmente promettenti nel campo delle tecnologie dell'informazione, della medicina e di altri settori essenziali, così come all'interno dei movimenti sociali e dei modelli di business. Siamo testimoni del grande successo di campagne per l'accesso alla medicina contro l'AIDS, ai giornali scientifici, alle informazioni del genoma e ad altre basi di dati, e di sforzi collaborativi per creare beni pubblici, come Internet, il World Wide Web, Wikipedia, Creative Commons, GNU Linux e altri progetti di software libero e aperto, come di strumenti per l'istruzione a distanza e per la ricerca medica. Sistemi come Google forniscono potenti strumenti per la ricerca di informazioni a decine di milioni di individui. Sistemi alternativi di compensazione sono stati proposti al fine di espandere l'accesso e l'interesse alle opere culturali, fornendo sia agli artisti che ai consumatori sistemi efficienti e giusti per essere ricompensati. Assistiamo ad un rinnovato interesse verso le regole di responsabilità compensatoria, premi per l'innovazione, intermediatori competitivi come modelli di incentivazione economica per la scienza e la tecnologia che possano facilitare l'innovazione sequenziale e incrementale ed

evitare abusi monopolistici. Nel 2001, l'Organizzazione Mondiale del Commercio (OMC o WTO, World Trade Organization) ha dichiarato che gli stati membri dovrebbero "promuovere l'accesso ai medicinali per tutti".

L'umanità si trova di fronte ad un bivio - una svolta nel nostro codice morale ed una prova della nostra capacità di adattarci e crescere. Valuteremo, impareremo e trarremo profitto dalle migliori di queste idee e opportunità, o risponderemo con richieste prive di fantasia volte a sopprimere tutto ciò a favore di politiche intellettualmente deboli, ideologicamente rigide e a volte brutalmente ingiuste e inefficienti? Molto dipenderà dalla direzione futura dell'Organizzazione Internazionale per la Proprietà Intellettuale (WIPO, World Intellectual Property Organization), un ente globale che decide gli standard che regolano la produzione, la distribuzione e l'uso della conoscenza.

Una Convenzione del 1967 ha cercato di incoraggiare l'attività creativa, assegnando al WIPO il compito di promuovere la protezione della proprietà intellettuale. La missione è stata espansa nel 1974, quando il WIPO è divenuto parte delle Nazioni Unite, con un accordo che richiede al WIPO di "intraprendere le azioni appropriate per promuovere l'attività intellettuale creativa" e di facilitare il trasferimento di tecnologia ai paesi in via di sviluppo, "al fine di accelerare lo sviluppo economico, sociale e culturale".

Come organizzazione intergovernativa, tuttavia, il WIPO si è messo nella direzione di creare ed espandere privilegi monopolistici, spesso senza badare alle conseguenze. L'espansione continua di questi privilegi e dei loro meccanismi di applicazione ha causato gravi costi sociali ed economici e ha ostacolato e minacciato altri importanti sistemi per la creatività e l'innovazione. Il WIPO deve far sì che i suoi membri capiscano le vere conseguenze sociali ed economiche che una eccessiva protezione della proprietà intellettuale comporta, e l'importanza di raggiungere un equilibrio tra la competizione ed il dominio pubblico da un lato, e l'ambito dei diritti di proprietà dall'altro. I mantra "di più è meglio" e "di meno non è mai un bene" sono stupidi e pericolosi -- e hanno grandemente compromesso la posizione del WIPO, specialmente tra gli esperti delle politiche di proprietà intellettuale. Il WIPO deve cambiare.

Non chiediamo che il WIPO abbandoni gli sforzi di promuovere la protezione appropriata della proprietà intellettuale, o abbandoni tutti gli sforzi di armonizzare e migliorare queste leggi. Ma insistiamo perché il WIPO lavori a partire dalla più ampia cornice descritta nell'accordo del 1974 con le Nazioni Unite ed assuma una visione più equilibrata e realistica dei benefici sociali e dei

costi dei diritti di proprietà intellettuale come strumento, ma non l'unico strumento, per sostenere l'attività culturale creativa.

Il WIPO deve anche assumere una visione più equilibrata dei rispettivi benefici di armonizzazione e diversità e cercare di imporre la conformità globale solo quando è essa di reale beneficio per tutta l'umanità. L'approccio "stessa taglia per tutti" che applichi i livelli massimi di protezione della proprietà intellettuale per tutti porta a risultati ingiusti e gravosi per quei paesi che stanno lottando per garantire le necessità minime dei propri cittadini.

All'Assemblea Generale del WIPO è stato ora richiesto di stabilire un'agenda per lo sviluppo. La proposta iniziale, avanzata per primi dai governi di Argentina e Brasile, rimodellerebbe profondamente l'agenda del WIPO verso lo sviluppo e verso nuovi approcci per sostenere l'innovazione e la creatività. Questo è un primo passo, atteso da tempo e fortemente necessario, verso una nuova missione e un nuovo programma di lavoro del WIPO. Non è perfetto. La Convenzione del WIPO dovrebbe riconoscere formalmente, come è stato proposto, la necessità di prendere in considerazione le "necessità di sviluppo dei propri Stati Membri, in particolare dei paesi in via di sviluppo o non sviluppati", ma ciò non è abbastanza. Alcuni hanno sostenuto che il WIPO dovrebbe soltanto "promuovere la protezione della proprietà intellettuale" e non considerare alcuna politica che respinga le pretese della proprietà intellettuale o protegga e migliori il dominio pubblico. Questa visione limitata impedisce il pensiero critico. È possibile trovare espressioni migliori della missione del WIPO, compreso il requisito dell'accordo tra ONU e WIPO che quest'ultimo "promuova l'attività intellettuale creativa e faciliti il trasferimento di tecnologia legata alla proprietà industriale". Le funzioni del WIPO non dovrebbero essere solo promuovere la "protezione efficiente" e la "armonizzazione" delle leggi di proprietà intellettuale, ma di abbracciare formalmente le nozioni di equilibrio, appropriatezza e stimolo dei modelli sia competitivi che collaborativi di attività creativa all'interno dei sistemi di innovazione nazionale, regionale e transnazionale.

La proposta di un'agenda per lo sviluppo ha creato la prima vera opportunità per discutere del futuro del WIPO. Non è un'agenda solo per i paesi in via di sviluppo. È un'agenda per tutti, Nord e Sud. Deve andare avanti. Tutte le nazioni e le genti devono abbracciare ed allargare la discussione sul futuro del WIPO.

Dev'esserci una moratoria sui nuovi accordi e sull'armonizzazione degli standard che espandono e rafforzano i monopoli e restringono ulteriormente

l'accesso alla conoscenza. Per generazioni il WIPO ha risposto in primo luogo alle settoriali preoccupazioni di potenti editori, industrie farmaceutiche, coltivatori e altri interessi commerciali. Di recente il WIPO si è aperto di più alla società civile e ai gruppi di interesse pubblico, e questa apertura è la benvenuta. Ma WIPO deve ora rispondere alle preoccupazioni sostanziali di questi gruppi, come la protezione dei diritti dei consumatori e dei diritti civili. Dev'essere data priorità a preoccupazioni a lungo ignorate per i poveri, i malati, gli ipovedenti ed altri.

L'agenda per lo sviluppo che è stata proposta va nella giusta direzione. Fermando gli sforzi per adottare nuovi accordi sulla legge sostanziale sui brevetti, sui diritti dei "broadcaster" e dei database, il WIPO creerà lo spazio per occuparsi di bisogni ben più urgenti.

Le proposte per la creazione di comitati permanenti e di gruppi di lavoro sul trasferimento tecnologico e sullo sviluppo sono benvenute. Il WIPO dovrebbe considerare la creazione di una o più entità volte a controllare sistematicamente le pratiche anticompetitive e la protezione dei diritti dei consumatori.

Appoggiamo la richiesta di un Accordo sull'Accesso alla Conoscenza e alla Tecnologia (Treaty on Access to Knowledge and Technology). Il Comitato Permanente sui Brevetti e il Comitato Permanente sul Copyright e Diritti Collegati dovrebbero richiedere l'opinione degli Stati Membri e del pubblico sugli elementi di tale accordo.

I programmi di assistenza tecnica del WIPO devono essere riformati nella sostanza. I paesi in via di sviluppo devono avere gli strumenti per implementare la Dichiarazione di Doha dell'OMC su TRIPS e Salute Pubblica e "utilizzare pienamente" i punti di flessibilità di TRIPS per "promuovere l'accesso ai medicinali per tutti". Il WIPO deve aiutare i paesi in via di sviluppo ad affrontare i limiti e le eccezioni nelle leggi sui brevetti e sul copyright che sono essenziali per la giustizia, lo sviluppo e l'innovazione. Se il Segretariato del WIPO non riesce a capire le preoccupazioni e a rappresentare gli interessi dei poveri, l'intero programma di assistenza tecnica deve essere affidato ad un'entità indipendente che sia responsabile nei confronti dei paesi in via di sviluppo.

Enormi differenze nel potere di contrattazione portano a risultati ingiusti tra gli individui e le comunità creative (sia moderne che tradizionali) e le entità commerciali che vendono cultura e beni conoscitivi. Il WIPO deve onorare e sostenere gli individui e le comunità creative, investigando sulla natura delle

rilevanti pratiche commerciali scorrette e deve promuovere modelli di "migliori pratiche" e riforme che proteggano gli individui e le comunità creative in queste situazioni, in maniera consistente con le norme delle comunità pertinenti.

Alle delegazioni che rappresentano gli stati membri del WIPO e al Segretariato del WIPO è stato chiesto di scegliere un futuro. Vogliamo un cambio di direzione, nuove priorità e risultati migliori per l'umanità. Non possiamo aspettare un'altra generazione. E' tempo di cogliere l'attimo e andare avanti.

Ginevra, 4 ottobre 2004

Webliografia

- ⇒ <http://copydown.inventati.org>: tentativo di praticare e diffondere la libera circolazione delle informazioni e delle autoproduzioni, uno spazio per parlare di diritto d'autore, copyleft, licenze libere, hacking, arte
- ⇒ http://europa.eu.int/information_society/activities/opensource/cases/index_en.htm: casi di riconoscimento o adozione di Free e open source Software (F/OSS) da parte di governi e pubbliche amministrazioni
- ⇒ <http://faber.linux.it>: associazione di promozione sociale impegnata nel contrasto al "digital divide" attraverso il riutilizzo di hardware dismesso (trashware) e il software libero
- ⇒ <http://golem.linux.it>: Gruppo Operativo Linux Empoli (in pratica un LUG), pioniere in Italia del trashware
- ⇒ <http://punto-informatico.it>: quotidiano sui temi delle nuove tecnologie, on line dal 1996
- ⇒ <http://tlc.discovery.com/convergence/hackers/bio/bio.html>: storia e gloria degli smanettoni più famosi del mondo
- ⇒ <http://www.2600.com>: sito di 2600, storica rivista americana di cultura hacker.
- ⇒ <http://www.annozero.org/nuovo/pages.php?page=etica+e+ragione>: il software libero come scelta etica e come scelta razionale (di Andrea Glorioso).
- ⇒ <http://www.apogeonline.com/openpress/libri/545/index.html>: Open Sources, voci dalla rivoluzione open source (raccolta di saggi scritti dai 'guru' del software open source)
- ⇒ http://www.apogeonline.com/openpress/linux_faq.html: tutto su linux e domande ricorrenti (di Marco Iannacone).
- ⇒ <http://www.bridges.org>: organizzazione internazionale no profit che promuove l'uso effettivo delle ICT nei paesi in via di sviluppo
- ⇒ <http://www.cordis.lu/ist/home.html>: sito ufficiale del programma IST dell'UE sulle priorit  e i finanziamenti per lo sviluppo della societ  dell'informazione in Europa
- ⇒ <http://www.criticamente.it>: per un'informazione consapevole
- ⇒ <http://www.digitaldividend.org>: ampio database sui progetti in corso (Attualmente ne contiene 800!) e newsletter sul digital divide nel mondo
- ⇒ <http://www.digitaldividenetwork.org>: informazioni, notizie e documenti per saperne di pi  sul digital divide nel mondo
- ⇒ <http://www.equiliber.org>: associazione dedicata alla ricerca delle conseguenze ambientali, sociali e culturali dell'innovazione tecnologica, grazie alla collaborazione di ricercatori, scienziati, intellettuali e giornalisti che contribuiscono alla creazione di un "motore della cultura equilibrata"

- ⇒ http://www.eu.conecta.it/paper/Economics_open_source.html: analisi della sostenibilità economica dei progetti open source (di Jesus M. Gonzalez).
- ⇒ <http://www.freego.it>: notizie dal software libero
- ⇒ <http://www.fsf.org>: il sito ufficiale della Free Software Foundation
- ⇒ <http://www.geekcorps.org>: associazione non profit USA che invia volontari a lavorare in progetti IT nei paesi in via di sviluppo
- ⇒ <http://www.globalcn.org>: sito che si occupa di iniziative dal basso cresciute nell'ambito dell'informazione da e per le comunità in una piattaforma di network comunitari
- ⇒ <http://www.hackmeeting.org>: il sito dei meeting degli *hacker*.
- ⇒ <http://www.ilsecolodellarete.it/ISDRWeb/index.html>: associazione nata con l'obiettivo di riunire soggetti diversi intorno ad una piattaforma comune e concreta tesa a sostenere quelle caratteristiche dell'economia di rete che la oppone come irriducibile antagonista dell'economia di guerra che oggi tenta di gerarchizzare il mondo
- ⇒ <http://www.ipjustice.org>: organizzazione che promuove la ricerca di leggi eque per la proprietà intellettuale nell'era digitale
- ⇒ <http://www.kuht.it/>: community nata dalla volontà di alcuni appassionati di condividere e diffondere valori quali la libertà, lo spirito di gruppo e di comunità, che ruotano attorno alle conoscenze tecnologiche
- ⇒ <http://www.laboratoriodellaconoscenza.org>: Blog laboratorio per la promozione dell'accesso e della condivisione della conoscenza
- ⇒ <http://www.linux.org>: uno dei tanti siti dedicati a Linux.
- ⇒ <http://www.linuxboxitalia.rules.it>: portale italiano dedicato a Linux e open source
- ⇒ <http://www.linuxclub.it>: associazione culturale che persegue le finalità di promozione e diffusione del software libero, intese come difesa della libertà di ricerca scientifica ed informatica, come diritto alla trasmissione della cultura e del sapere e come tutela dei diritti fondamentali dell'individuo
- ⇒ <http://www.mediachannel.org>: canale sui problemi della democrazia nell'ambito dei media, con particolare riferimento ai problemi della concentrazione proprietaria e delle nuove forme di censura legate all'accumulazione del potere economico nelle mani di pochi magnati dell'etere
- ⇒ <http://www.newbrainframes.org>: risorse di pensiero critico: comunicazione, globalizzazione, sviluppo sostenibile
- ⇒ http://www.openlabs.it/faq.php?myfaq=yes&id_cat=2&categories=Open+Source+%26+Free+Software: raccolta di FAQ sul software open source.
- ⇒ <http://www.opensource.org>: sito istituzionale della *Open Source Initiative*.
- ⇒ <http://www.peacelink.org>: Telematica per la pace

- ⇒ <http://www.progettolazzaro.it>: iniziativa dell'Associazione Culturale Didasca "avente per oggetto la rivitalizzazione ed il recupero funzionale delle LAN e dei PC obsoleti presenti nelle scuole italiane"
- ⇒ <http://www.programmazione.it>: portale italiano sull'Information technology
- ⇒ <http://www.s0ftpj.org>: sito italiano di cultura hacker.
- ⇒ <http://www.softwarelibero.it/altri/economia-sl.shtml>: un'economia del software libero: vantaggi e pericoli (di Robert J. Chassell – tradotto a cura dell'Associazione Software Libero).
- ⇒ <http://www.softwarelibero.it>: associazione software libero, ha come obiettivi principali la diffusione del software libero in Italia ed una corretta informazione sull'argomento
- ⇒ <http://www.sourceforge.net/>: principale raccolta mondiale di progetti open source (il sito raccoglie codice e applicativi già compilati, e mette a disposizione servizi ad utenti e sviluppatori).
- ⇒ http://www.steptwo.com.au/papers/kmc_evaluate/index.html: indicazioni utili su come valutare un CMS
- ⇒ <http://it.wikipedia.org>: enciclopedia libera universale
- ⇒ <http://www.wired.com>: mitica rivista on line sul mondo dell'Information technology e non solo
- ⇒ <http://www.worldwatch.org>: storica organizzazione di studio e diffusione della consapevolezza sulle conseguenze dello sviluppo per la vita del pianeta
- ⇒ <http://www.zeusnews.com>: notiziario dedicato a quanto avviene nel mondo di Internet, dell'informatica, delle nuove tecnologie e della telefonia fissa e mobile

Bibliografia

- ➔ AAVV, “La Banca del tempo”, Macroedizioni, Sarsina (FO), 1996
- ➔ AAVV, “Dal dominio alla partecipazione”, Etas, 1997
- ➔ AAVV, "Dalla società industriale alla società della rete", Glob.Act (Alisei), Roma, 2002
- ➔ AAVV, “Dare voce al Sud del mondo”, Cipsi, 1998
- ➔ AAVV, “Geografia del supermercato mondiale”, EMI, Bologna, 1996
- ➔ Albini Christian, “Internet come luogo di scelte”, in *Aggiornamenti sociali* 01/2003
- ➔ Bassi Nicola, “Open Source, analisi di un movimento”, Apogeo
- ➔ Belsey A. – Chadwick R., “Etica e giornalismo”, SEI, 1997
- ➔ Berardi, F. (a cura di), “Cibernauti. Tecnologia, comunicazione, democrazia”, Roma, Castelvechi, 1996
- ➔ Berra M., Meo A.R., “Informatica solidale”, Bollati Boringhieri, 2001
- ➔ Berra, M. e Meo A.R., “Informatica solidale. Storia e prospettive del software libero”, Torino, Bollati Boringhieri, 2001
- ➔ Bettetini, G., Garassini, G., Gasperini, B., Vittadini, N., “I nuovi strumenti del comunicare”, Bompiani, 2001
- ➔ Calvani S., “Povertà e malsviluppo globale”, Piemme, 1997
- ➔ Castells Manuel, “The rise of the networked society. The information age: economy, society and culture”, Oxford: Blackwell. (trad. it. La nascita della società in rete. Milano: EGEA, 2002)
- ➔ Castells Manuel, "Galassia Internet", Feltrinelli, Milano, 2002
- ➔ Chiccarelli S., Monti A., “Spaghetti hacker: storie, tecniche e aspetti giuridici dell'hacking in Italia”, Apogeo, 1997
- ➔ Decreto Legge 1188 “Norme in materia di pluralismo informatico e sulla adozione e diffusione del Software Libero nella Pubblica Amministrazione.”
- ➔ Erickson, Jon, "L'arte dell'hacking. Le idee, gli strumenti e le tecniche degli hacker", Apogeo, Milano 2004
- ➔ Ferraro Matilde (a cura di), “Dalla società industriale alla società della rete.” Alisei, 2003
- ➔ Formenti Carlo, “Incantati dalla rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'epoca di Internet.” Raffaello Cortina
- ➔ Fuggetta. A. “Open source software: an evaluation”, *Journal of Systems and Software*, Volume 66, Issue 1, Pages 1-90, 2003
- ➔ Gamucio Dagrón Alfonso, “Making Waves: Stories of participatory communication for social Change”, New York, The Rockefeller Foundation, 2002
- ➔ Grasso F., “Autorità per l'informatica nella pubblica amministrazione, Il Software Open Source (OSS)”, Giugno 2002 - N. 10 - supplemento al N. 3/2002 di Informazioni

- ➔ Gubitosa C., Marcandalli E., Marescotti A. "Telematica per la pace: cooperazione, diritti umani, ecologia", Apogeo, Milano, 1996
- ➔ Himanen Pekka, "L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione", Ed. Feltrinelli, Milano, 2001
- ➔ Iuzzolino G., "La struttura dell'offerta nella filiera dell'information and communication technology in Italia: consistenza del settore e divari internazionali", Banca d'Italia, Temi di Discussione del Servizio Studi n° 421, 2001
- ➔ Kogut B., Metiu A., "Open-source software development and distributed innovation", Oxford Review of Economic Policy, vol.17 no.2, 2001,
- ➔ Latouche Serge, "Internet. La mégamachine et les luttes sociales", in Le culture della tecnica, vol. 5
- ➔ Martin H. P., Schumann H., "La trappola della globalizzazione", Raetia, Bolzano, 1997
- ➔ Mastrolilli P., "Hackers: i ribelli digitali", GLF Laterza, Bari, 2001
- ➔ Meo Angelo Raffaele, "Breve storia del software libero", in Mondo digitale Giugno 2002
- ➔ Meo A., Berra A., "Informatica solidale", Bollati Boringhieri, 2001
- ➔ Meadows, R., "Oltre i limiti dello sviluppo", Il Saggiatore, Milano, 1993
- ➔ Miles, Rush, Turner, Bessant, "I.T. Information Technology. Orizzonti ed implicazioni sociali delle nuove tecnologie dell'informazione", Baskerville, Bologna, 1993
- ➔ Moody Glyn, "Codice ribelle. La vera storia di Linux e della rivoluzione open source", Hops Libri, Milano, 2001
- ➔ Morawski Paolo, "Il divario digitale ridisegna il pianeta ", in Quaderni speciali di Limes, 1, 2001
- ➔ Morin Edgar, "Memorie vissute per un'esistenza poetica" in Casalegno F. (a cura di) "Memoria quotidiana. Comunità e comunicazione nell'era delle reti.", Le vespe, 2001
- ➔ Padovani Claudia, "Comunicazione Globale. Democrazia, sovranità,culture" Torino,Utet, 2001
- ➔ Pasquinelli Matteo, "Media activism", Derive Approdi, Bologna
- ➔ Pedemonte Enrico, "Personal media. Storia e futuro di un'utopia", Bollati Boringhieri, 1998
- ➔ Ramonet Ignacio, "La tirannia della comunicazione", Trieste, Asterios editore, 2001
- ➔ Rheingold Howard, "Smart Mobs. Tecnologie senza fili, la rivoluzione prossima ventura", Raffaello Cortina Editore, Milano, 2003
- ➔ Rifkin Jeremy, "La fine del lavoro", Baldini&Castoldi, Milano, 1997
- ➔ Rifkin Jeremy, "L'era dell'accesso. La rivoluzione della New Economy", Mondadori, Milano, 2001
- ➔ Roncaglia A., Roncaglia G., "La nuova economia della conoscenza e dell'informazione e l'economia di Internet: un'introduzione", Moneta e Credito vol 54 n° 213, 2001

- ➔ Salvino A. Salvaggio, “Open Source: a r/evolution in the software industry?”, 2004, scaricabile da <http://www.salvaggio.net>
- ➔ Sberna Mario, “Questione di stile, di vita”, CMD Brescia, 1997
- ➔ Sias Gianfranco, “Società dell ’informazione e conoscenza.Un futuro ineguale?”, Milano,FrancoAngeli, 2002
- ➔ Sissa Giovanna, “*Open Source* e Pubblica Amministrazione”, in Mondo Digitale numero 3, Settembre 2003
- ➔ Stagliano' Riccardo, "Circo Internet, Manuale critico per il nuovo millennio", Feltrinelli, Milano 1997
- ➔ Statera Gianni, Introduzione all’edizione italiana, in Unesco, “Comunicazione e società oggi e domani:il rapporto MacBride sui problemi della comunicazione nel mondo”, Torino,ERI, 1982
- ➔ Thompson J., “Mezzi di comunicazione e modernità.”, Il mulino, 1998
- ➔ Thompson John, “Mezzi di comunicazione e modernità.Una teoria sociale dei media”, Bologna,il Mulino, 1998
- ➔ Torvalds Linus, Diamond David, "Rivoluzionario per caso. Come ho creato Linux (solo per divertirmi)", Garzanti libri 2001
- ➔ UNDP, "Rapporto 2001 su Lo Sviluppo Umano, Come usare le nuove tecnologie", Rosenberg & Sellier
- ➔ United Nations Development Programme (UNDP), “Human development report. Globalisation with a human face.”, New York: Oxford University Press, 1999
- ➔ United Nations Development Programme (UNDP), “Human development report. Making new technologies work for human development.”, New York: Oxford University Press, 2001
- ➔ Vittachi Anuradha, “The right to communicate”, in Thussu D.K.(ed), “Electronic Empires.Global Media and Local Resistance”, London,Arnold, 1998
- ➔ Zamagni S., “Le nuove frontiere dello sviluppo”, ECP, 1994
- ➔ Ware.it, “Primo rapporto sull’Open Source in Italia”, 2004
- ➔ Wuppertal Institut, “Futuro sostenibile”, EMI, 1998

LIBERO COME UN SOFTWARE

Usare Internet con gli strumenti liberi e/o open source per comunicare, lavorare, imparare

Praticare una forma di consumo critico e responsabile nell'utilizzo del software è possibile. Questa è la tesi che cerca di dimostrare l'autore, suggerendo l'utilizzo di software libero per affermare il rifiuto dei monopoli e della sudditanza nei confronti delle grandi multinazionali, ma anche per promuovere l'alfabetizzazione informatica, per una più equa distribuzione delle risorse (in termini di sapere, informazione, competenze, strumenti), contro un accesso riservato alla tecnologia, non alla portata di tutti.

Il libro spiega dunque come utilizzare software libero per realizzare applicazioni, anche di livello professionale, per sviluppare siti internet-intranet da dedicare agli scopi più diversi: per un sito di informazione (con i sistemi di Blog o di portale), per un ambiente collaborativo in rete aziendale (con i sistemi di groupware, immagini, cataloghi, etc.), per un servizio di assistenza-consulenza (con i sistemi di forum, mailing list, helpdesk, sondaggi), per attivare un sistema di commercio elettronico o di formazione a distanza, etc. Il lettore, passando in rassegna le analisi e le prove "sul campo" delle varie soluzioni, viene inoltre guidato nel processo di valutazione del sistema più adatto alle proprie esigenze.

Il libro si rivolge ad un pubblico interessato ad approfondire la conoscenza del software libero, sia dal punto di vista etico e filosofico, ma soprattutto da un punto di vista pratico, per capire concretamente come utilizzare tali soluzioni per gli utilizzi più disparati. Si tratta quindi di un pubblico variegato che va dai semplici curiosi, interessati ad un primo approccio senza troppi fronzoli al software libero, fino agli "smanettoni" che cercano uno strumento agile e soprattutto utile per testare, provare, sperimentare tutta una serie di soluzioni che possono così conoscere e confrontare.

Versione originale di Nicola Furini (nick@criticamente.it). Questo libro, in tutte le sue versioni per volontà dell'autore, può essere riprodotto anche integralmente senza violare nessuna legge in quanto questo libro è rilasciato sotto licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial 2.0 Italy (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/it/>)

Nicola Furini

Giornalista pubblicitario, si occupa di comunicazione sociale e di nuove tecnologie applicate al mondo dell'informazione. Fondatore di un'associazione che promuove la pratica del consumo critico (cfr. www.graces.it), fondatore e direttore responsabile della rivista telematica "Criticamente" (cfr. www.criticamente.it), Nicola Furini ha curato lo sviluppo di webzine di informazione indipendente (cfr. www.grillonews.it e www.altreconomia.it), ha collaborato con le riviste mensili "Volontari per lo sviluppo" e "Altreconomia".