



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΝΙΑΙΟΣ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΠΟΡΩΝ

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

«ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ»

ΕΘΝΙΚΟ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΑΝΑΦΟΡΑΣ
ΕΣΠΑ 2007-2013

‘ΣΥΝΘΕΣΗ’ – Σύνθεση Ιδεών, Μορφών και Εργαλείων για την Πολιτιστική και
Καλλιτεχνική Εκπαίδευση



Π8 Πρώτο πρωτότυπο της «Σύνθεση»

ΙΕΛ – Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου / ΑΘΗΝΑ – Ερευνητικό Κέντρο
Καινοτομίας στις Τεχνολογίες της Πληροφορικής των Επικοινωνιών και της
Γνώσης



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΛΙΣΤΑ ΕΙΚΟΝΩΝ

| | |
|---|----|
| Εικόνα 1. Βασική δομή της πύλης | 6 |
| Εικόνα 2 Αρχική σελίδα Πύλης | 8 |
| Εικόνα 3 Σελίδα Πληροφοριών | 9 |
| Εικόνα 4 Εφαρμογές της Πύλης | 10 |
| Εικόνα 5 Σελίδα Εφαρμογών | 10 |
| Εικόνα 6 Διάγραμμα ροής σελίδας Χρηστών | 11 |
| Εικόνα 7 Το Blog της Σύνθεσης | 12 |
| Εικόνα 8 Το Forum της Σύνθεσης | 13 |
| Εικόνα 9 Σελίδα "Κοινωνικά Δίκτυα" | 13 |

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

| | |
|------------------------------------|----|
| Εισαγωγή..... | 4 |
| 1. Διαδικτυακή Πύλη..... | 5 |
| 1.1 Ανάγκες Συστήματος..... | 5 |
| 1.2 Δομή της Πύλης..... | 5 |
| 1.3 Πρώτο πρωτότυπο της πύλης..... | 7 |
| 1.3.1 Αρχική Σελίδα..... | 8 |
| 1.3.2 Πληροφορίες..... | 8 |
| 1.3.3 Εφαρμογές..... | 9 |
| 1.3.4 Χρήστες..... | 10 |
| 1.3.5 Blog..... | 11 |
| 1.3.6 Forum..... | 12 |
| 1.3.7 Κοινωνικά Δίκτυα..... | 13 |
| 1.3.8 Αναζήτηση..... | 14 |

Εισαγωγή

Με την ραγδαία αυξανόμενη χρήση των νέων τεχνολογιών αναπτύσσεται και η ηλεκτρονική μάθηση (e-learning) και συνεπώς τα μουσεία καλούνται να προσαρμόσουν τις υπηρεσίες τους με στόχο την καλύτερη και πιο αποδοτική εξυπηρέτηση των επισκεπτών. Στόχος της «Σύνθεσης» είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη μιας πλατφόρμας η οποία θα ικανοποιεί τις ανάγκες των επισκεπτών του Ιδρύματος Β&Μ Θεοχαράκη με τέτοιο τρόπο που το παιχνίδι θα συναντά την εκπαίδευση. Οι επισκέπτες ενός μουσείου, εκτός από τη φυσική τους παρουσία στο χώρο του μουσείου, τείνουν να περιηγούνται και στον κυβερνοχώρο προσδοκώντας την παρουσία του μουσείου και εκεί. Η πύλη έχει σκοπό να ενοποιεί όλες τις δυνατότητες που προσφέρονται στο πλαίσιο του έργου «Σύνθεση», κατά κύριο λόγο τις διαδικτυακές εκπαιδευτικές εφαρμογές, ενώ παράλληλα παρέχει τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης και κοινωνικοποίησης των χρηστών μέσω της πλατφόρμας συζητήσεων που θα προσφέρει και της δικτύωσής της με εξωτερικούς διαδικτυακούς τόπους, το YouTube και το Facebook, δίνοντας τη δυνατότητα κοινοποίησης άρθρων, εικόνων, βίντεο, κοκ, συναφών με το στόχο της πύλης.

Στην παρούσα αναφορά, παρουσιάζεται η Πύλη όπως έχει υλοποιηθεί ως πρώτο πρωτότυπο. Συγκεκριμένα, αρχικά παρουσιάζεται η δομή της πύλης όπως έχει σχεδιαστεί και ακολουθεί η ανάλυση της λειτουργίας, της μορφής, και του περιεχομένου του κάθε πεδίου ξεχωριστά.

Στήν διεύθυνση <http://synthesis.ipet.gr/portal/portal.zip> δίνεται πρόσβαση για το κατέβασμα του συμπιεσμένου αρχείου το οποίο περιλαμβάνει αρχεία του WordPress, πρόσθετα και γενικά ότι χρειάζεται για τη σωστή λειτουργία της πύλης. Στη διεύθυνση <http://synthesis.ipet.gr/portal/portal.zip> βρίσκεται η βάση δεδομένων.

1. Διαδικτυακή Πύλη

1.1 Ανάγκες Συστήματος

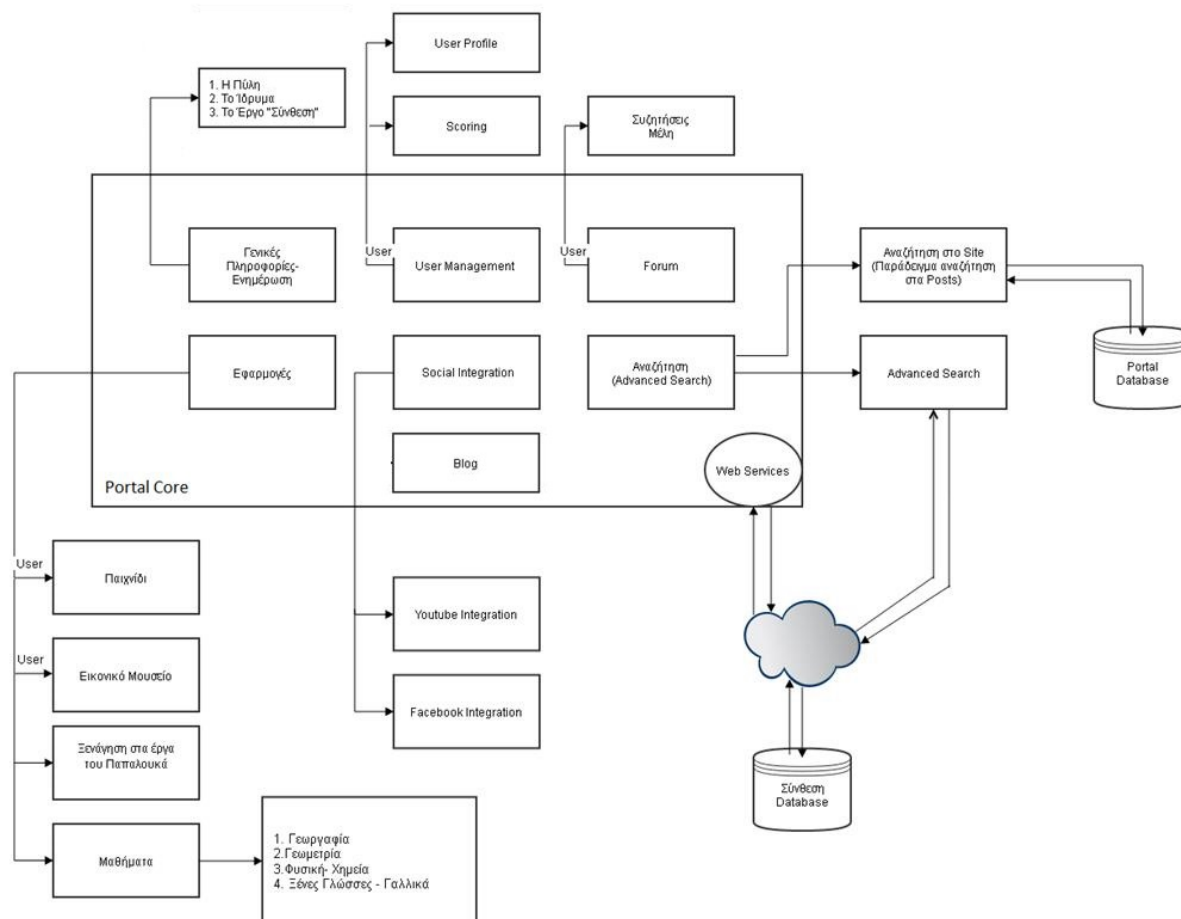
Για τη δημιουργία της πύλης έχουν ληφθεί υπόψη οι ανάγκες και απαιτήσεις του έργου όπως έχουν αναλυθεί και αποτυπωθεί στα πρώτα παραδοτέα του έργου. Αρχικά, το σύστημα είναι αναγκαίο να είναι δυναμικό, καθώς απαιτείται η σύνδεση με μια πρότυπη και εκτεταμένη βάση δεδομένων όπου περιέχονται όλες οι απαραίτητες πληροφορίες τις οποίες η πύλη καλείται να παρουσιάσει. Η δυναμικότητα του συστήματος προσφέρει πολλαπλές διευκολύνσεις για την ομαλή λειτουργία του μιας και είναι εύκολη η επεξεργασία του από οποιοδήποτε διαχειριστή της ιστοσελίδας ενώ παράλληλα επιτρέπει μεγαλύτερες δυνατότητες διαδραστικού περιεχομένου, όπως εγγραφή και διαχείριση χρηστών. Στο πρώτο στάδιο υλοποίησης έγινε η επιλογή λογισμικού της Πύλης βάσει συγκεκριμένων κριτηρίων. Αρχικά, η ευκολία χρήσης του λογισμικού αποτέλεσε το βασικότερο κριτήριο επιλογής. Ακολουθώντας, σημαντικό κριτήριο είναι η πληρότητα παραμετροποίησης καθώς και η δυνατότητα επέμβασης στον πηγαίο κώδικα. Η ποιότητα του χρησιμοποιούμενου από το λογισμικό κώδικα είναι επίσης σημαντικός παράγοντας για την απόδοση του συστήματος. Συνεπώς, η δυνατότητα επέμβασης στο χρησιμοποιούμενο κώδικα από το διαχειριστή, μπορεί να προσφέρει άμεση παρέμβαση, περιορισμό, ή και λύση ακόμη, σε ενδεχόμενα προβλήματα ενός λογισμικού που πληροί τις προϋποθέσεις ποιότητας κώδικα. Τέλος η προσφερόμενη τεχνική υποστήριξη για το συγκεκριμένο λογισμικό καθώς και η ευρεία χρήση του, η οποία εξασφαλίζει τη δοκιμή των δυνατοτήτων του από μεγάλο αριθμό χρηστών, αλλά και τη σωστή και γρήγορη εξέλιξη αυτού, αποτέλεσαν σημαντικά κριτήρια στην επιλογή της τεχνολογίας. Παράλληλα, ο διαχειριστής πρέπει να έχει δυνατότητα επέμβασης στον ίδιο τον κώδικα λειτουργίας του λογισμικού, οπότε κρίνεται απαραίτητη η χρήση ενός CMS (Content Management Systems- Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου) που να στηρίζεται σε κοινές γλώσσες προγραμματισμού όπως η PHP. Οι παραπάνω προϋποθέσεις αποδεικνύεται ότι πληρούνται από το CMS WordPress, το οποίο τελικά χρησιμοποιήθηκε.

1.2 Δομή της Πύλης

Η Πύλη που έχει αναπτυχθεί για το Έργο «Σύνθεση», είναι ήδη καταστεί λειτουργική και επιχειρεί να ενσωματώσει όλες τις πληροφορίες που χρειάζεται ένας χρήστης για το έργο και τους συντελεστές του. Επιπλέον, επιχειρεί να παρέχει πρόσβαση στις υπηρεσίες που αναπτύχθηκαν και περιλαμβάνουν σειρά βασικών μαθημάτων της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης βασισμένων στην αξιοποίησης πολιτιστικής πληροφορίας του Ιδρύματος Β&Μ Θεοχαράκη, καθώς και σε εφαρμογές, οι οποίες θα βοηθήσουν τον επισκέπτη να μάθει παίζοντας. Παράλληλα προσφέρει χώρο συζητήσεων (Forum) στον οποίο μπορούν να συνομιλούν και να ανταλλάσσουν απόψεις οι χρήστες της πύλης. Επιπλέον, μέσω των παιχνιδιών, στα οποία θακρατιέται βαθμολογία (σκορ), δίνεται πρόσφορο έδαφος ανάπτυξης συναγωνισμού μεταξύ των χρηστών.

Εδώ, θα πρέπει να αναφερθεί ότι ο διαδικτυακός τόπος είναι πολύγλωσσος και υποστηρίζει ήδη Ελληνικά, Αγγλικά και Γαλλικά. Τα άρθρα και οι σελίδες δεν μεταφράζονται μέσω αυτόματης μετάφρασης αλλά με παρέμβαση του αρθρογράφου μιας και η αυτόματη μετάφραση έχει αντίκτυπο στην ποιότητα του κειμένου.

Στόχος της σχεδίασης που υιοθετήθηκε ήταν η δημιουργία της κατάλληλης υποδομής για την υποστήριξη των απαιτήσεων και των χαρακτηριστικών που αναλύθηκαν. Αναζητώντας τα συστατικά που ικανοποιούν τις προδιαγραφές της συγκεκριμένης ειδικευμένης πύλης και επιτρέπουν λειτουργίες που ικανοποιούν τα κριτήρια σχεδίασης, καταλήγουμε στην μορφή που παρουσιάζεται παρακάτω.



Εικόνα 1. Βασική δομή της πύλης

Συγκεκριμένα, όπως φαίνεται στην Εικόνα 1, τα βασικά δομικά χαρακτηριστικά της πύλης είναι έξι και περιλαμβάνονται στο κεντρικό πλαίσιο με τίτλο 'Portal Core'. Αδρομερώς, εξηγείται ο σκελετός της πύλης, όπως φαίνεται στην Εικόνα 1, ενώ στις επόμενες ενότητες θα δοθεί αναλυτική περιγραφή κάθε πεδίου χωριστά. Το πεδίο «Γενικές πληροφορίες- Ενημέρωση» περιλαμβάνει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για το σκοπό δημιουργίας της πύλης, στοιχειώδεις πληροφορίες για τους συντελεστές του έργου και φυσικά το ίδιο το έργο «Σύνθεση». Στο πεδίο «Blog» δημοσιεύονται άρθρα γενικού ή ειδικού ενδιαφέροντος από τους διαχειριστές της πύλης. Το «User Management» περιλαμβάνει τα στοιχεία και τη λειτουργικότητα υποστήριξης χρηστών, παρέχοντας δυνατότητες εγγραφής και επεξεργασίας των στοιχείων τους, καθώς επίσης και όλες τις πληροφορίες σχετικά με τις βαθμολογίες (score) στα παιχνίδια και παρέχει πρόσβαση στις λειτουργίες της πύλης που απαιτούν να είναι εγγεγραμμένος ο χρήστης. Το «Forum» είναι ένας τυπικός χώρος ανταλλαγής απόψεων και ομαδικών συζητήσεων μεταξύ των μελών της πύλης, παρέχοντας δυνατότητες δημιουργίας ομάδων και παρακολούθησης συζητήσεων με ενημέρωση μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Οι «Εφαρμογές» περιλαμβάνουν το «εκπαιδευτικό διαδικτυακό παιχνίδι στο Λόφο του Φιλοπάππου», την εφαρμογή του «Εικονικού Μουσείου», την

«Ξενάγηση στα έργα του Παπαλουκά» και τα «Μαθήματα». Τα μαθήματα καλύπτουν τους τομείς της Γεωγραφίας, της Γεωμετρίας, της Φυσικής-Χημείας και της Ξένης Γλώσσας (συγκεκριμένα των Γαλλικών). Η βασική δομή της πύλης περιλαμβάνει επίσης το «Social Integration» (ολοκλήρωση κοινωνικής δικτύωσης), όπου συνδέεται η πύλη με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, το Facebook Page, το Twitter και το κανάλι της πύλης στο YouTube (όπου αναρτώνται σχετικά video). Τέλος η «Αναζήτηση» χωρίζεται στην «Αναζήτηση στο Site» και στη «Σύνθετη-Προχωρημένη Αναζήτηση (Advanced Search)». Η απλή αναζήτηση αναφέρεται στα δεδομένα της πύλης (άρθρα, πληροφορίες, κοκ) ενώ η σύνθετη αναζήτηση στα πολιτιστικά και εκπαιδευτικά δεδομένα στο αποθετήριο του έργου. Όπως είναι εμφανές, η πύλη συνδέεται με δύο βάσεις δεδομένων, την «Portal Database» και τη «Σύνθεση Database». Στην πρώτη περιλαμβάνονται οι Γενικές Πληροφορίες, τα δημοσιευμένα άρθρα, τα στοιχεία των χρηστών και τα score των παιχνιδιών, καθώς και οι σελίδες των εκπαιδευτικών μαθημάτων. Στη «Σύνθεση Database» περιλαμβάνονται οι αναλυτικές πληροφορίες τεκμηρίωσης των πολιτιστικών αντικειμένων του έργου με την πρότυπη μορφή CIDOC-LRE-LOM που έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο του έργου.

Όπως φαίνεται στην Εικόνα 1 με την ένδειξη 'User' σηματοδοτούνται τμήματα της πύλης στα οποία παρέχεται πρόσβαση μόνο σε πιστοποιημένους χρήστες. Αυτό γίνεται κατ' ανάγκην, καθώς στις αντίστοιχες λειτουργίες πρέπει είτε να παρέχεται ταυτοποίηση, όπως στο forum και στην εφαρμογή του «Εικονικού Μουσείου», είτε να παρέχεται δυνατότητα διατήρησης score, όπως στο «εκπαιδευτικό παιχνίδι στο Λόφο του Φιλοπάππου».

1.3 Πρώτο πρωτότυπο της πύλης

Η πρώτη, πλήρως λειτουργική έκδοση της Πύλης έχει ολοκληρωθεί. Σε αυτή την ενότητα παρουσιάζεται η λειτουργία των επιμέρους πεδίων και κάποια στιγμιότυπα από τις επιμέρους σελίδες, στην τρέχουσα μορφή. Το περιεχόμενο της πύλης δίνεται σε τρεις γλώσσες.

Γενικά, σε κάθε σελίδα, εκτός της αρχικής, η οποία έχει διαφορετική δομή, έχει επιλεγεί να εμφανίζεται μια σειρά από επιμέρους βοηθητικά μικρο-προγράμματα (widgets), τα οποία βοηθούν το χρήστη να επιλέξει συγκεκριμένες λειτουργίες άμεσα και εύκολα. Έτσι, η αναζήτηση είναι η πρώτη λειτουργία που μπορεί να εκτελέσει ο χρήστης.

- Μέσω ενός πεδίου, της «Αναζήτησης», ο χρήστης μπορεί να πληκτρολογήσει την λέξη-φράση που αναζητεί και πατώντας "Enter", εμφανίζεται μια νέα σελίδα με τα αποτελέσματα που επέστρεψε η αναζήτηση. Σε αυτή την έκδοση, η λειτουργικότητα της αναζήτησης περιορίζεται στην αναζήτηση λέξεων-κλειδίων οι οποίες περιέχονται σε άρθρα και σελίδες της Πύλης. Το επόμενο widget αναφέρεται στη εγγραφή του χρήστη στο newsletter της Σύνθεσης, το οποίο αποστέλλει ενημερώσεις για την Πύλη στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του χρήστη.
- Εισάγοντας τη διεύθυνση του ηλεκτρονικού του ταχυδρομείου ο κάθε χρήστης εγγράφεται στην βάση δεδομένων από την οποία εξάγονται οι διευθύνσεις στις οποίες θα αποσταλούν τα νέα της Πύλης.
- Στο πεδίο των Widget, δίνεται ακόμη ο αριθμός των επισκεπτών που είναι συνδεδεμένοι την εκάστοτε στιγμή.
- Ακολουθεί η ροή πληροφοριών από τη σελίδα της Πύλης Facebook και του λογαριασμού της στο Twitter. Έτσι εμφανίζονται με χρονική σειρά,

ταξινομημένες από τις πιο πρόσφατες στις παλαιότερες, οι τελευταίες δημοσιεύσεις της Πύλης στους παραπάνω λογαριασμούς.

- Ακόμη παρέχονται σύνδεσμοι RSS για τα άρθρα και τα σχόλια, μέσω των οποίων ο κάθε χρήστης μπορεί να ενημερώνεται αυτομάτως για γεγονότα και νέα από την Πύλη, αρκεί να έχει εγγραφεί στο RSS της Πύλης.

Τέλος, στο κάτω μέρος όλων των σελίδων εμφανίζονται εικονίδια για την κοινοποίηση της σελίδας σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης, για κοινή χρήση μέσω του Google+, αποστολή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και λειτουργία PinIt. Με την προσθήκη PinIt στις σελίδες της Πύλης επιτρέπεται στους χρήστες να αποθηκεύσουν τη σελίδα στο Pinterest.

1.3.1 Αρχική Σελίδα

Στην τρέχουσα πρώτη έκδοση έχει επιλεγεί ένας μινιμαλιστικός σχεδιασμός, ο οποίος στην αρχική σελίδα περιλαμβάνει ως φόντο μια σειρά στιγμιότυπων από τις εφαρμογές του έργου Σύνθεση που εναλλάσσονται διαδοχικά, ενώ στα δεξιά εμφανίζεται ένα μενού επιλογών σε μορφή λίστας. Οι επιλογές αυτές παρουσιάζονται ξεχωριστά στη συνέχεια. Ακόμη περιέχονται και γραφικά εικονίδια (widgets) για την εύκολη και άμεση σύνδεση του χρήστη με τους λογαριασμούς της Πύλης στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπως το Facebook, το Twitter και το Google+. Στην Εικόνα 2 παρουσιάζεται ένα στιγμιότυπο από την αρχική σελίδα της Πύλης.

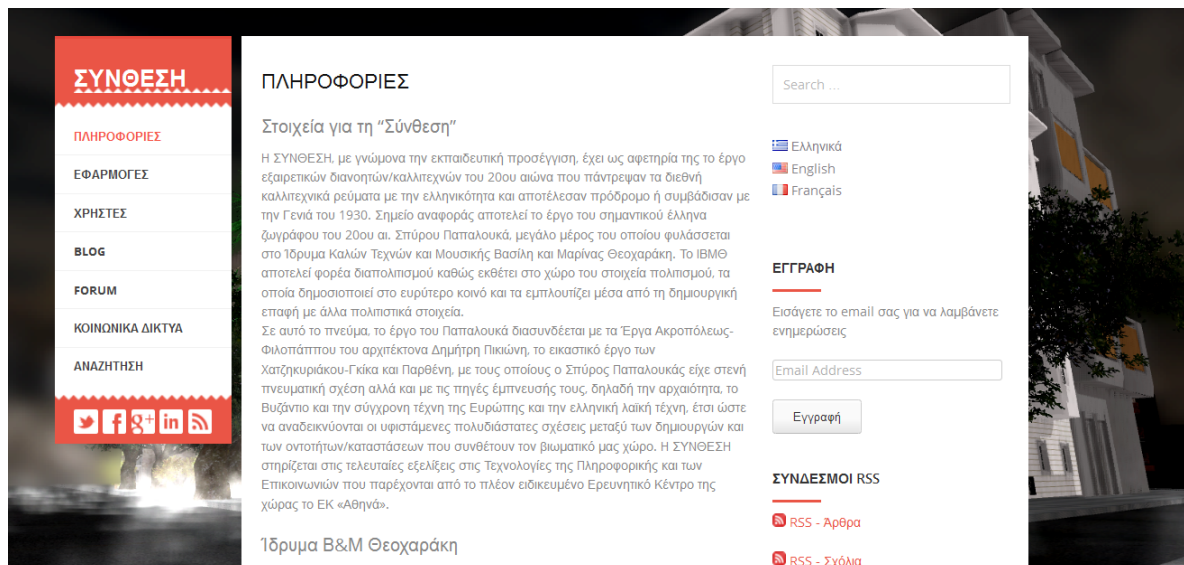


Εικόνα 2 Αρχική σελίδα Πύλης

1.3.2 Πληροφορίες

Στο πεδίο «Πληροφορίες» έχουν ενσωματωθεί βασικές πληροφορίες για το έργο «Σύνθεση», τους συντελεστές και το στόχο για τον οποίο δημιουργήθηκε η Πύλη. Παράλληλα, παρέχεται η δυνατότητα στο χρήστη να γνωρίζει πόσα μέλη είναι συνδεδεμένα και το συνολικό αριθμό των χρηστών που έχουν επισκεφτεί την Πύλη. Δεξιά, στις πληροφορίες, όπως και σε όλες τις σελίδες, δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες να έχουν άμεση πρόσβαση σε συγκεκριμένες λειτουργίες, μέσω μιας σειράς widget, όπως τα τελευταία αναφέρθηκαν ήδη. Η εμφάνιση της σελίδας αποτελείται από την κεντρική σελίδα των «Πληροφοριών», τη στήλη των widget που βρίσκεται στα δεξιά, το μενού (όπως εμφανίζεται και στην αρχική σελίδα), ενώ όλα τα

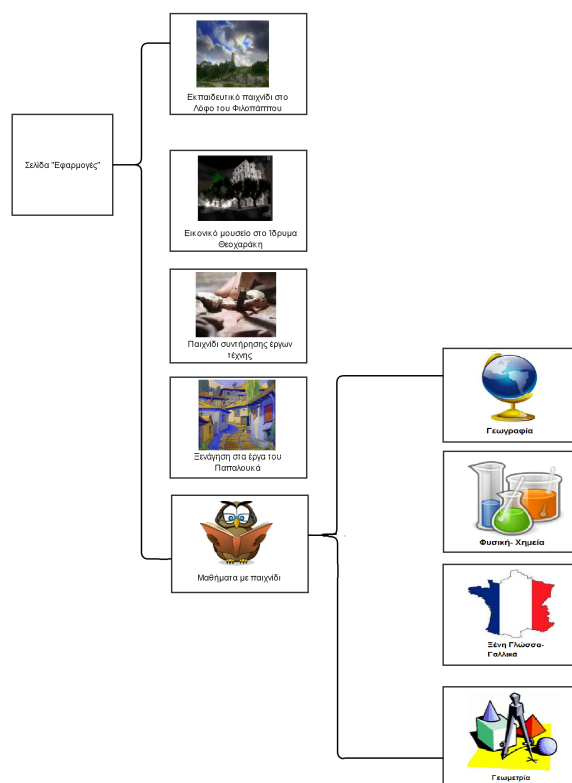
προαναφερθέντα συνοδεύονται και συμπληρώνονται από ένα στιγμιότυπο των εφαρμογών που φέρει θέση φόντου. Ακολουθεί ένα στιγμιότυπο της σελίδας των «Πληροφοριών» στην Εικόνα 3.



Εικόνα 3 Σελίδα Πληροφοριών

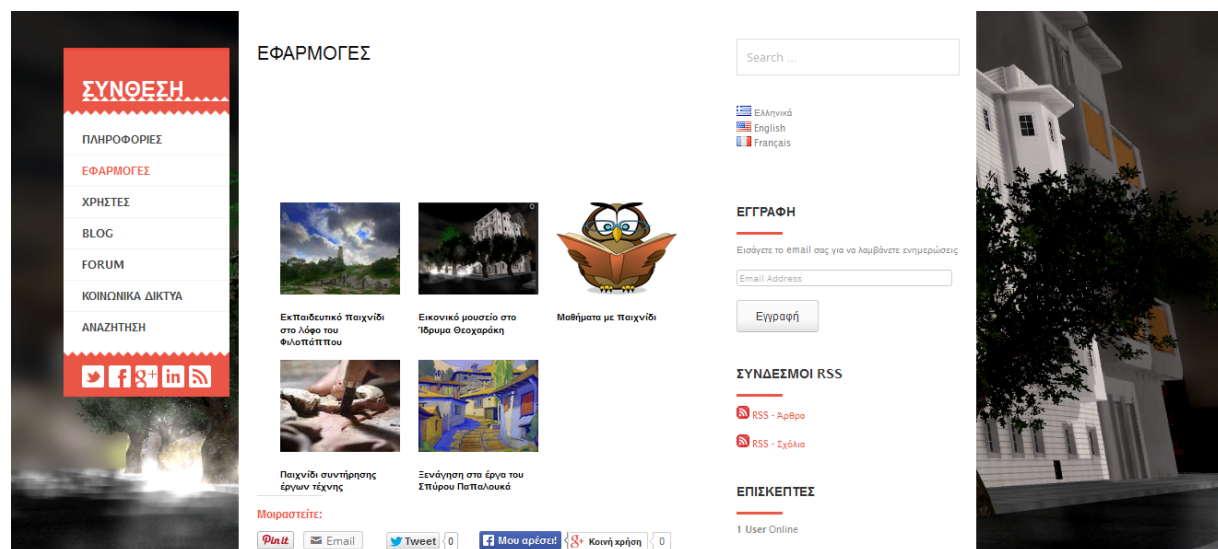
1.3.3 Εφαρμογές

Οι εφαρμογές που περιλαμβάνονται στην Πύλη είναι συνολικά πέντε και παρουσιάζονται ως πλέγμα στη σελίδα «Εφαρμογές». Μέσα από αυτή τη σελίδα, ο χρήστης επιλέγοντας την αντίστοιχη μικρογραφία μεταβαίνει στη σελίδα της εκάστοτε εφαρμογής. Το «εκπαιδευτικό παιχνίδι στο Λόφο του Φιλοπάππου», το «εικονικό μουσείο στο Ίδρυμα Θεοχαράκη», τα «μαθήματα με παιχνίδι», το «παιχνίδι συντήρησης έργων τέχνης» και η «ξενάγηση στα έργα του Παπαλουκά», αποτελούν τις εφαρμογές που μπορεί να επιλέξει ο χρήστης. Στην Εικόνα 4 παρουσιάζεται ένα διάγραμμα των εφαρμογών σε ιεραρχική μορφή.



Εικόνα 4 Εφαρμογές της Πύλης

Η ενσωμάτωση των εφαρμογών, όπως ήδη αναφέρθηκαν, είναι σε εξέλιξη όπως και τα μαθήματα. Έχει ενσωματωθεί ήδη το «Εικονικό Μουσείο στο Ίδρυμα Θεοχαράκη», το οποίο είναι πλήρως λειτουργικό. Στην Εικόνα 5 παρουσιάζεται ένα στιγμιότυπο από τη σελίδα των εφαρμογών.

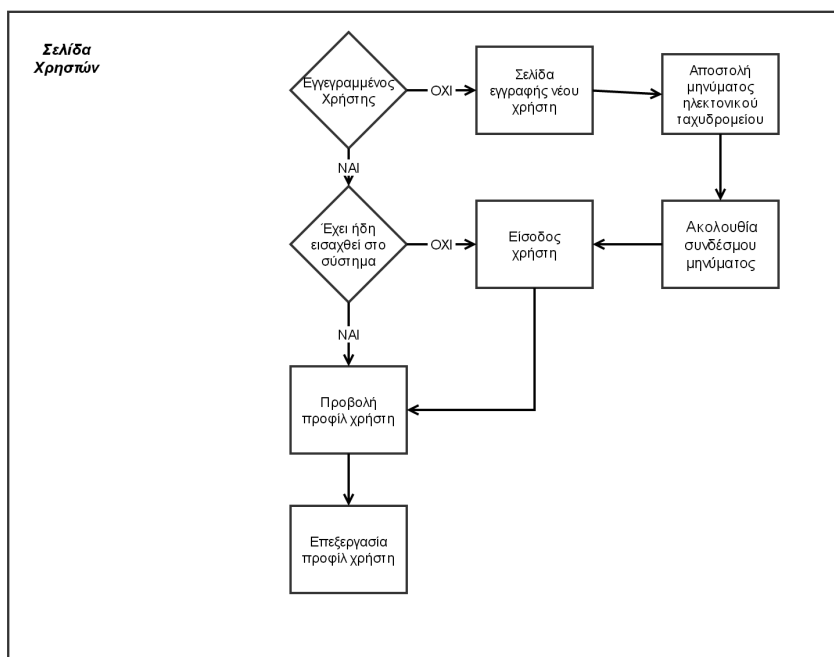


Εικόνα 5 Σελίδα Εφαρμογών

1.3.4 Χρήστες

Η σελίδα των χρηστών έχει διπλή λειτουργία. Αρχικά, ελέγχεται εάν ο χρήστης είναι εγγεγραμμένος, οπότε και δίνεται η δυνατότητα εγγραφής (registration) μέσω αντίστοιχης φόρμας. Με τη συμπλήρωση των στοιχείων ο χρήστης δέχεται μήνυμα στη διεύθυνση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που έχει δηλώσει, το οποίο τον

καλωσορίζει και του ζητά να ακολουθήσει ένα σύνδεσμο που οδηγεί στην Πύλη για την επιβεβαίωση της εγγραφής. Μόνο τότε ο χρήστης θεωρείται εγγεγραμμένος και έχει πρόσβαση στις λειτουργίες που απαιτούν εγγραφή.

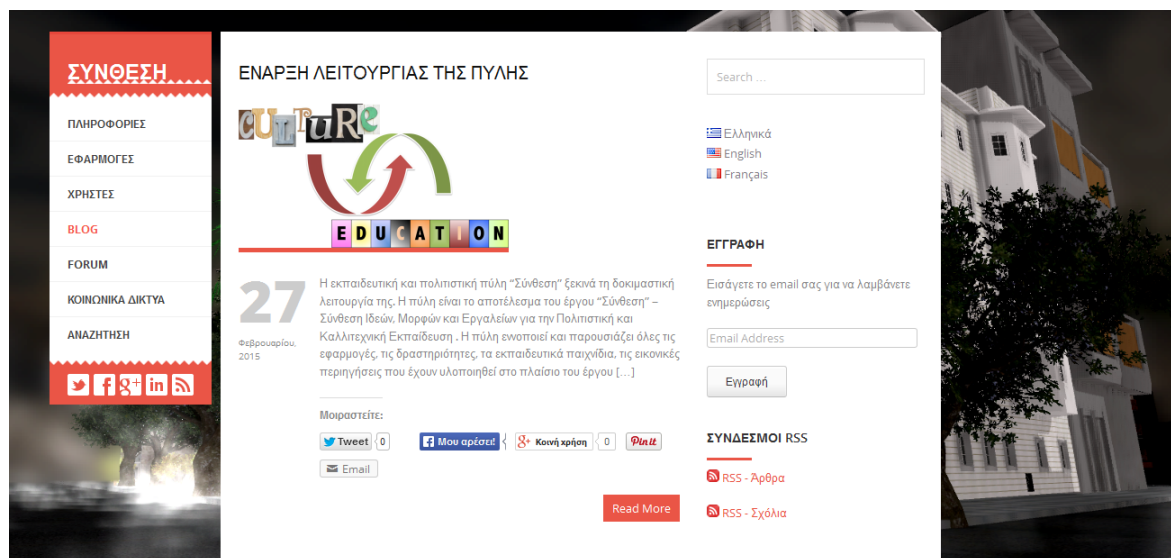


Εικόνα 6 Διάγραμμα ροής σελίδας Χρηστών

Στη συνέχεια δέχεται ένα τελικό μήνυμα επιβεβαίωσης στη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του. Στην περίπτωση που ο χρήστης είναι ήδη μέλος, μπορεί μέσω του πεδίου 'Χρήστες' να επεξεργαστεί το προφίλ του. Με την εγγραφή του ο χρήστης έχει πλήρη πρόσβαση στην πύλη και στις εφαρμογές, ενώ μπορεί να σχολιάσει και να αναρτήσει κάποιο θέμα στο forum. Ένας μη εγγεγραμμένος χρήστης μπορεί να πλοηγηθεί σε όλες τις σελίδες, ωστόσο δεν μπορεί να θέσει νέο θέμα στο forum ούτε να απαντήσει σε υπάρχον. Επίσης, δεν έχει δικαίωμα να σχολιάσει αναρτήσεις όπως για παράδειγμα αναρτήσεις του Blog. Τέλος, δεν μπορεί να δραστηριοποιηθεί στα παιχνίδια, συνεπώς ούτε να αποθηκεύσει οποιαδήποτε πληροφορία στο σύστημα. Στην Εικόνα 6 φαίνεται ένα σχεδιάγραμμα ροής σχετικά με τη λειτουργία της σελίδας «Χρήστες».

1.3.5 Blog

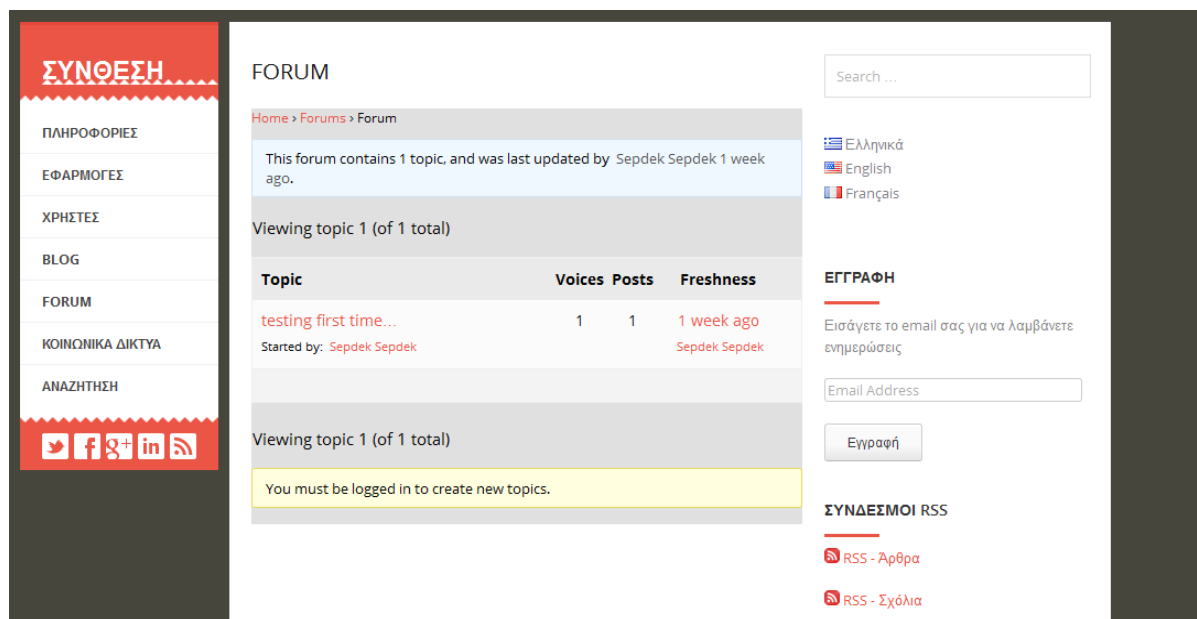
Στο πεδίο του Blog οι χρήστες μπορούν να διαβάσουν άρθρα και νέα που έχουν αναρτήσει οι αρθρογράφοι. Το ιστολόγιο (blog) είναι μορφή ιστοχώρου, ο οποίος περιλαμβάνει λίστα καταχωρήσεων από την πιο πρόσφατη καταχώρηση στην παλαιότερη. Οι αρθρογράφοι είναι εγγεγραμμένοι χρήστες που τους έχει δοθεί δικαίωμα ανάρτησης άρθρων, το οποίο ορίζεται από το διαχειριστή. Παρακάτω παρουσιάζεται ένα στιγμιότυπο από το Blog της Πύλης.



Εικόνα 7 Το Blog της Σύνθεσης

1.3.6 Forum

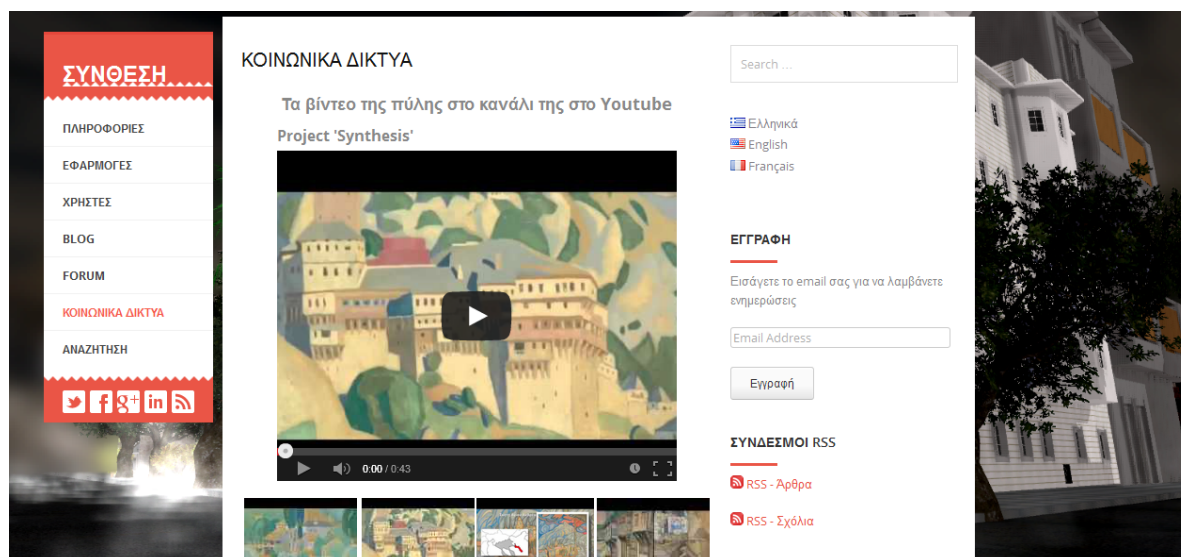
Ένα Διαδικτυακό Φόρουμ (forum) είναι ένας online χώρος συζήτησης όπου οι χρήστες του μπορούν να κρατήσουν συνομιλίες υπό μορφή αναρτημένων μηνυμάτων. Στόχος του Φόρουμ της «Σύνθεσης» είναι η διατήρηση της αίσθησης της κοινότητας, καλύπτοντας τη δυνατότητα συζήτησης και ανοιχτού διαλόγου, μεταξύ των μελών για πληθώρα θεμάτων και αντικειμένων συναφών με το αντικείμενο της πύλης. Το πλέον επιθυμητό είναι τα μέλη να συνδιαλέγονται να ανταλλάσσουν απόψεις και να εκφράζουν απορίες και ανησυχίες. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα ανάλογα με το επίπεδο πρόσβασης ενός χρήστη ή της οργάνωσης ενός φόρουμ, ένα αναρτημένο μήνυμα να χρειάζεται έγκριση από το διαχειριστή πριν γίνει ορατό. Το Φόρουμ που παρουσιάζεται είναι ιεραρχικό, δύναται να περιέχει διάφορα υπο-φόρα, καθένα από τα οποία μπορεί να έχει διάφορα θέματα. Μέσα στο θέμα ενός φόρουμ, κάθε νέα συζήτηση που αρχίζει (thread) μπορεί να απαντηθεί μόνο από εγγεγραμμένους χρήστες. Οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν να παρακολουθούν θέματα κι έτσι με κάθε νέα ανάρτηση σχολίου ενημερώνονται μέσω μηνύματος.



Εικόνα 8 Το Forum της Σύνθεσης

1.3.7 Κοινωνικά Δίκτυα

Η χρήση των κοινωνικών δικτύων σε εκπαιδευτικό και διδακτικό πλαίσιο μπορεί να θεωρηθεί μια ισχυρή μέθοδος μάθησης μιας και οι μαθητές περνούν πολύ χρόνο σε online δραστηριότητες δικτύωσης και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπως το Facebook και το Twitter είναι ιδιαίτερως δημοφιλή ακόμη και σε μικρές ηλικίες. Θα ήταν, λοιπόν, παράλειψη να μην υπάρχει σελίδα κοινωνικής δικτύωσης στην Πύλη.



Εικόνα 9 Σελίδα "Κοινωνικά Δίκτυα"

Στην σελίδα «Κοινωνικά Δίκτυα» περιλαμβάνονται τα βίντεο της «Σύνθεσης» στο YouTube, και τα περιεχόμενα της σελίδα της στο Facebook, καθώς και οι ενημερώσεις στο Twitter. Στην Εικόνα 9 παρουσιάζεται ένα στιγμιότυπο από τη σελίδα «Κοινωνικά Δίκτυα».

1.3.8 Αναζήτηση

Στη σελίδα της αναζήτησης ο χρήστης μπορεί μέσω λέξεων-κλειδιών και φράσεων να εκτελέσει αναζήτηση στις σελίδες της Πύλης και τα άρθρα. Στόχος είναι στην τελική έκδοση να παρέχεται προχωρημένη αναζήτηση στην οποία θα επιστρέφονται αποτελέσματα τόσο από τις σελίδες της πύλης καθώς και συναφή αποτελέσματα από το αποθετήριο της Europeana. Αυτό θα επιτευχθεί μέσω της λειτουργίας διαδικτυακών υπηρεσιών (Web services) που επιτυγχάνουν τη διαλειτουργικότητα του συστήματος με διασύνδεση με την κεντρική βάση δεδομένων του «Σύνθεσης» και την Europeana. Οι υπηρεσίες αυτές κατά κύριο λόγο παρέχουν διαλειτουργικότητα σε επίπεδο δεδομένων με την υποστήριξη αναζητήσεων με προτυποποιημένο τρόπο και επιστρέφουν δεδομένα με τη μορφή JSON. Αυτές βρίσκονται ακόμη υπό εξέλιξη όπως επίσης και το πεδίο της Σύνθετης Αναζήτησης.