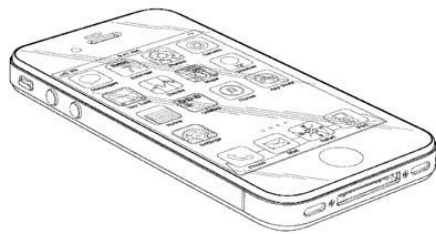


Αντλώντας πληροφορίες από Σημεία Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Γεώργιος Ε. Ράπτης

Κινητή εφαρμογή

- Οποιαδήποτε εφαρμογή μπορεί να εγκατασταθεί και να λειτουργήσει σε έξυπνες φορητές συσκευές.



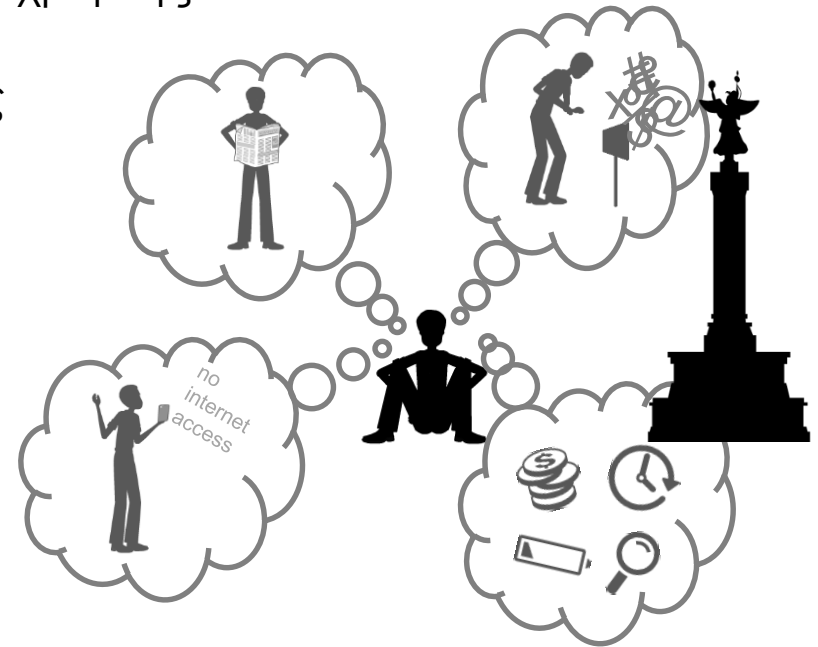
Σημείο πολιτιστικής κληρονομιάς

- Οποιοδήποτε σημείο αναδεικνύει τον πολιτιστικό πλούτο ανεξαρτήτως περιβάλλοντος και φυσικής τοποθεσίας.



Προκλήσεις

- Γρήγορη και ακριβής πληροφόρηση
- Ποικιλότητα και δυναμικά πλαίσια χρήσης
- Προσβασιμότητα της πληροφορίας
- Ενεργή συμμετοχή των χρηστών
- Εξατομικευμένο περιεχόμενο
- Εμπλουτισμός εμπειρίας χρήστη
- Παγκόσμια αποδεκτό πρότυπο



Δομή συστήματος

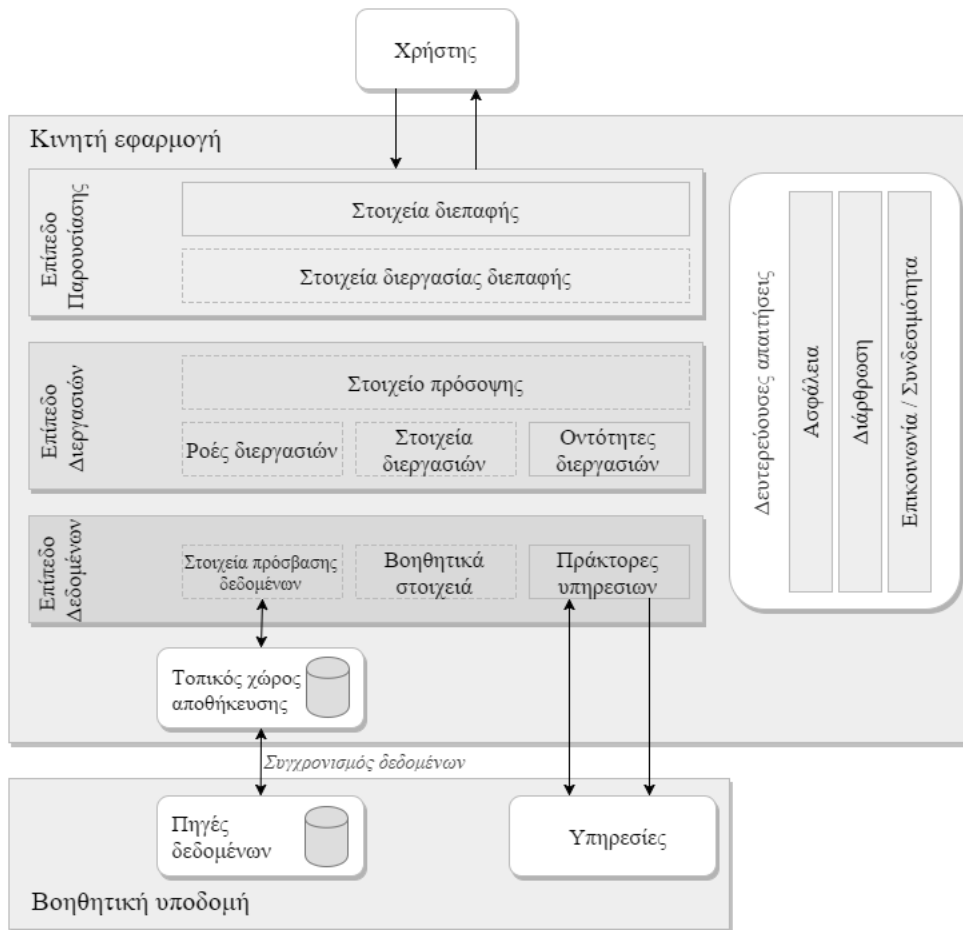
- Δυο βασικά τμήματα
 - Κινητή εφαρμογή
 - Βοηθητική υποδομή

Σημείο πολιτιστικής κληρονομιάς

- Ταυτότητα
 - Γεωγραφική θέση
 - Κώδικας QR
 - Σάρωση σημείου

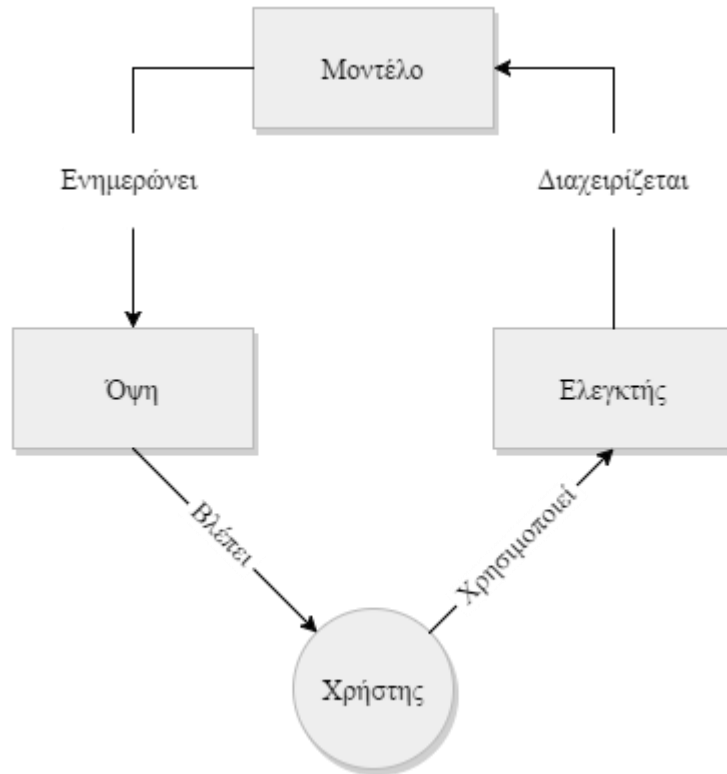
Πληροφορία

- Πακέτα πληροφορίας
- Ελεύθερη διάθεση
- Συμπύεση και κωδικοποίηση



Βασικά χαρακτηριστικά

- Εμπλουτισμένη εφαρμογή (rich client application)
- Τρία επίπεδα
- Τοπικός χώρος αποθήκευσης
- Βοηθητική υποδομή
- Δευτερεύουσες απαιτήσεις και λειτουργίες



Μοντέλο MVC

- Μοντέλο (model)
- Όψη (view)
- Ελεγκτής (controller)

Πλεονεκτήματα

- αποδοτικότητα
- ευελιξία
- επαναχρησιμοποίηση – επεκτασιμότητα
- ελεγχσιμότητα

Σχεδίαση για χρήση

- Από άτομα με αναπηρία
 - Οπτική και ακουστική μορφή πληροφορίας
 - Σύνθεση ομιλίας
 - Προσαρμογή περιεχομένου
- Από ομάδες πληθυσμού με διαφορετικά χαρακτηριστικά
 - Πολυγλωσσικότητα
 - Υποστήριξη σε δυο επίπεδα: κινητή εφαρμογή και βοηθητική υποδομή
- Συστημάτων σε δυναμικά και μη-συμβατικά πλαίσια χρήσης
 - Ανεξάρτητο της σύνδεσης με το δίκτυο
 - Εξοικονόμηση ενέργειας

Τέσσερις πυλώνες

- Ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς του τόπου
- Ανάπτυξη της τουριστικής ροής
- Ένταξη στην κοινωνία της πληροφορίας
- Κατάκτηση και διαμοίραση της γνώσης



Ευχαριστώ πολύ