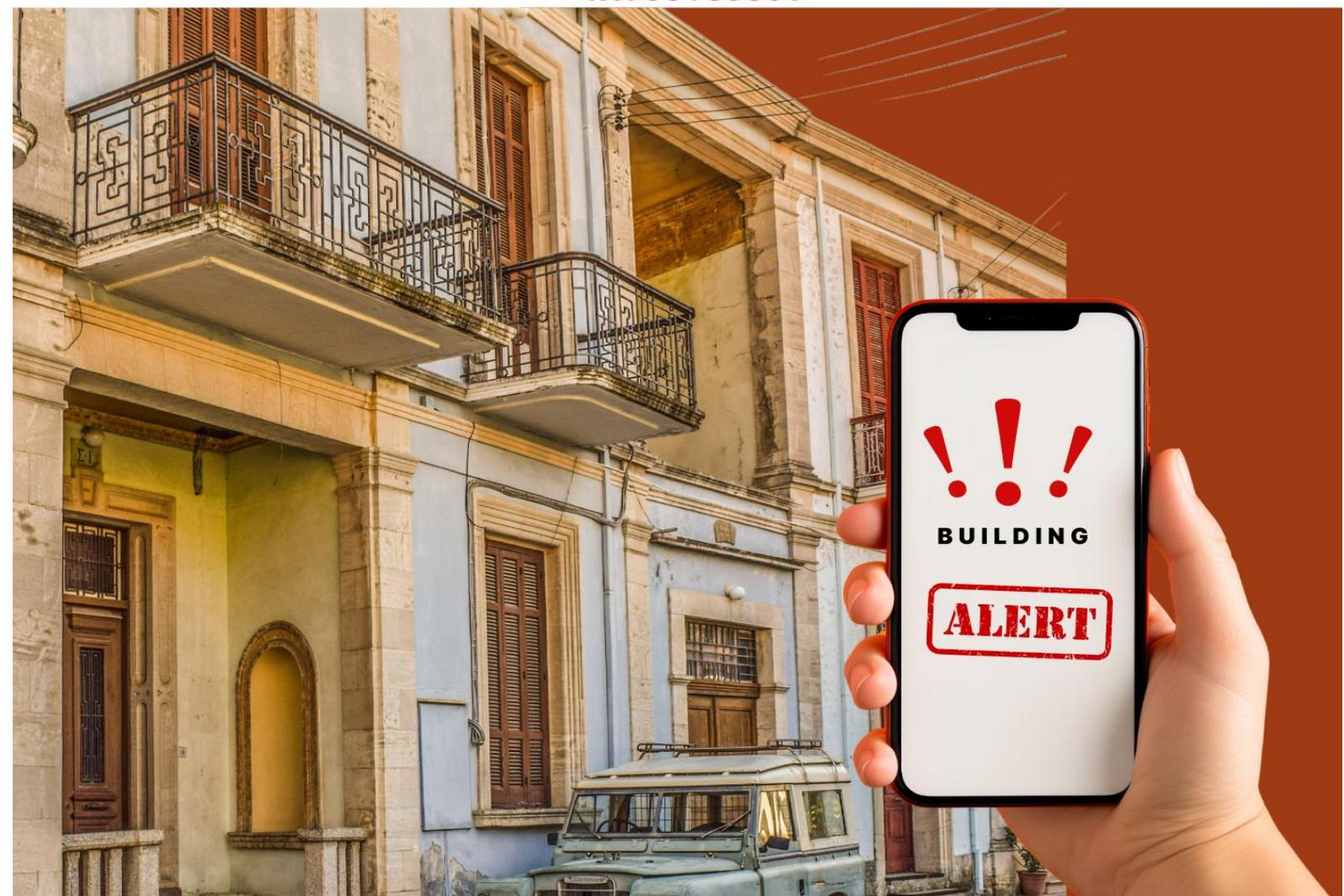




ΕΝΔΥΝΑΜΩΣΗ ΤΗΣ ΝΕΟΛΑΙΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙ ΕΚ ΝΕΟΥ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ

«ΠΩΣ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΜΙΑ
ΕΦΑΡΜΟΓΗ 'BUILDINGS ALERT!' ΓΙΑ
ΚΙΝΗΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ:

Ένας οδηγός βήμα προς βήμα για την ανάπτυξη μιας εφαρμογής για
κινητά με στόχο την έγκαιρη παρέμβαση για τη διάσωση κτιρίων που
κινδυνεύουν



Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ιδρύματος για τη Διαχείριση των Ευρωπαϊκών Προγραμμάτων Δια Βίου Μάθησης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η αρχή που χορηγεί τη χρηματοδότηση μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές. Αριθμός έργου: KA220-YOU-7A2D4D49

Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης





Πληροφορίες Παραδοτέου

Αριθμός Έργου:	2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646
Ακρωνύμιο Έργου:	ArchTech
Τίτλος Έργου:	Ενδυνάμωση της Νεολαίας για να Ανακαλύψει εκ Νέου την Ευρωπαϊκή Αρχιτεκτονική Κληρονομιά της Ευρώπης
Αποτέλεσμα:	R2.4 – Εκπαιδευτική Ενότητα 4: «Πώς να δημιουργήσετε μια εφαρμογή 'Buildings alert!' για κινητά τηλέφωνα: Ένας οδηγός βήμα προς βήμα για την ανάπτυξη μιας εφαρμογής για κινητά με στόχο την έγκαιρη παρέμβαση για τη διάσωση κτιρίων που κινδυνεύουν»
Συγγραφέας:	Βαλάντω Κωνσταντίνου, Citizens in Power (CIP)
Εγκρίθηκε από:	Όλους τους Εταίρους
Περίληψη:	Η Εκπαιδευτική Ενότητα 4 παρέχει έναν πρακτικό οδηγό για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και τις ομάδες τους, με σκοπό το σχεδιασμό και την κατασκευή μιας εφαρμογής για κινητά τηλέφωνα χωρίς κώδικα, η οποία εστιάζει στην ενημέρωση των κοινοτήτων σχετικά με κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς που κινδυνεύουν. Η εφαρμογή υποστηρίζει την αναγνώριση και την τεκμηρίωση της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς που βρίσκεται σε κίνδυνο και ενδυναμώνει τους νέους να ενεργούν ως καινοτόμοι πολίτες. Παρουσιάζει προσβάσιμα εργαλεία για τη δημιουργία εφαρμογών και δίνει έμφαση στην βελτιστοποίηση για κινητά τηλέφωνα, τη διαμόρφωση των ρόλων των χρηστών και τη ροή δεδομένων.
Λέξεις Κλειδιά:	ψηφιακά εργαλεία, διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, ενδυνάμωση των νέων, αστικός σχεδιασμός, εκστρατείες ευαισθητοποίησης, οικοδόμηση κοινοτήτων, κοινωνική καινοτομία, πολιτιστική κληρονομιά, ανάπτυξη ικανοτήτων, ανάπτυξη δεξιοτήτων



Παρακαλούμε
αναφέρετε ως:

Constantinou, V. (2025). *How to Create a “Buildings Alert!” Mobile App (R2.4)*. ArchTech Consortium. <https://archtech-project.eu>

Copyright:

Creative Commons – Attribution 4.9 International - CC BY 4.0



Δήλωση Αυθεντικότητας

Το παρόν παραδοτέο περιέχει πρωτότυπη, δημοσίευτη εργασία, εκτός εάν αναφέρεται διαφορετικά. Η αναγνώριση του ήδη δημοσιευμένου υλικού και του έργου άλλων έχει γίνει με κατάλληλη αναφορά, παράθεση ή και τα δύο.

Αποποίηση ευθύνης

 <p>Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης</p>	<p>Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές. Αριθμός Έργου: 2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646</p>
---	---



Σύμπραξη

Όνομα	Ρόλος	Χώρα
LUDICIUS INTERACTIVE SARL	Συντονιστής	Γαλλία
C.I.P. CITIZENS IN POWER	Εταίρος	Κύπρος
INNOVATION HIVE	Εταίρος	Ελλάδα
KLEMKA COLAB	Εταίρος	Ισπανία
UNIVERSITA TA MALTA	Εταίρος	Μάλτα

Λογότυπα όλων των εταίρων





ΕΙΚΟΝΕΣ

Εικόνα 1: Α Ένας οπτικός οδηγός για τον τρόπο με τον οποίο το «Buildings Alert!» χρησιμοποιεί την αστική τεχνολογία για να ενδυναμώσει τους νέους στην προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς που βρίσκεται σε κίνδυνο, μέσω της αναφοράς, της ευαισθητοποίησης και της ψηφιακής συμμετοχής.	11
Εικόνα 2: Ένα infographic που εξηγεί την αναγκαιότητα και την αξία της εφαρμογής για κινητά «Buildings Alert!», τονίζοντας πώς η αστική τεχνολογία με γνώμονα τη νεολαία μπορεί να προστατεύσει την πολιτιστική κληρονομιά που κινδυνεύει με εξαφάνιση μέσω της αναφοράς σε πραγματικό χρόνο, του συν-σχεδιασμού και της συμμετοχής της κοινότητας.	12
Εικόνα 3: Αυτό το infographic περιγράφει τα βασικά χαρακτηριστικά της εφαρμογής «Buildings Alert!», ενός εργαλείου τεχνολογίας για την αναφορά απειλούμενης πολιτιστικής κληρονομιάς. Περιλαμβάνει μεταφορτώσεις φωτογραφιών, ζωντανούς χάρτες, ειδοποιήσεις σε πραγματικό χρόνο, κοινοποίηση σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης και μια θεσμική διεπαφή για ενέργειες εξακρίβωσης.	16
Εικόνα 4: Μια επισκόπηση των βασικών τεχνικών στοιχείων πίσω από την εφαρμογή «Buildings Alert!», συμπεριλαμβανομένης της βάσης δεδομένων, του backend, του frontend, του γεωγραφικού εντοπισμού και των συστημάτων ειδοποίησης - σχεδιασμένα για φιλική προς τη νεολαία, χωρίς κώδικα αστική τεχνολογία που προστατεύει την πολιτιστική κληρονομιά.....	17
Εικόνα 5: Σύγκριση τεσσάρων κατασκευαστών εφαρμογών χωρίς κώδικα - Adalo, Glide Apps, Thunkable και AppGyver - που αναδεικνύει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά τους για τη δημιουργία εφαρμογών πολιτικής τεχνολογίας με πρωτοβουλία των νέων, όπως το «Buildings Alert!», χωρίς δεξιότητες προγραμματισμού.	19



Περιεχόμενα

Πληροφορίες Παραδοτέου	1
Σύμπραξη	3
ΕΙΚΟΝΕΣ	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Επισκόπηση Ενότητας	7
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Μαθησιακοί Στόχοι	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Περιεχόμενο	10
3.1 Εισαγωγή στην Αστική Τεχνολογία για την Προστασία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς	10
3.2 Γιατί χρειάζεται η εφαρμογή 'Building alert' για κινητά τηλέφωνα;	12
3.3 Βασικές Λειτουργίες της Εφαρμογής	13
3.4 Τεχνικά Στοιχεία που Απαιτούνται	15
3.5 Εισαγωγή στους DIY Κατασκευαστές Εφαρμογών	18
3.6 Πώς να Επιλέξετε το Σωστό Εργαλείο	21
3.7. Σύνοψη και Ανασκόπηση.....	23
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Δραστηριότητες και Ασκήσεις.....	25
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Αξιολογήσεις	30
5.1: Αξιολογήσεις με βάση τη γνώση	30
5.1.1 Κουίζ με Ερωτήσεις Πολλαπλής Επιλογής.....	30
5.1.2 Ερωτήσεις Σύντομων Απαντήσεων.....	32
5.2 Πρακτικές Εργασίες	33
5.2.1 Άσκηση Ανάπτυξης Πρωτοτύπου Εφαρμογής.....	33
5.2.2 Εργαστήριο Ρόλων: Προγραμματιστές της Κοινότητας	33
5.3 Αξιολόγηση από Ομοτίμους και Αυτοαξιολόγηση	34
5.3.1 Συνεδρία ανατροφοδότησης από ομοτίμους	34
5.3.2 Προτροπές για Αναστοχασμό	34
5.3.3 Κουίζ βασισμένο σε Σενάριο	34
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Πόροι και Αναφορές.....	35
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: Επίλογος και Σύνοψη	36



ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το πακέτο εργασίας 2 «ArchTech Εκπαίδευση σε δομοστοιχεία για εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας» προσφέρει πέντε εκπαιδευτικές ενότητες που έχουν σχεδιαστεί για την ευαισθητοποίηση γύρω από τις βασικές αρχές του έργου ArchTech. Βασισμένες σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο γνώσεων, οι ενότητες αυτές θα μπορούν να προσαρμοστούν στα διαφορετικά μαθησιακά πλαίσια των εκπαιδευομένων, λαμβάνοντας υπόψη τις ικανότητες, τις δεξιότητες και το κοινωνικό και πολιτισμικό υπόβαθρο των εκπαιδευομένων.

Το Πακέτο Εργασίας 2 θα διερευνήσει τον τρόπο με τον οποίο η δομημένη κληρονομιά συμβάλλει στη διαμόρφωση της αστικής εμπειρίας σε πόλεις σε όλη την Ευρώπη, παρέχοντας στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας πολύτιμες πληροφορίες και πόρους για την εμπλοκή ομάδων νέων (ηλικίας 16-35 ετών) με τις βασικές έννοιες, μεθόδους και εργαλεία του έργου.

Επιπλέον, θα ενισχύσει τις ψηφιακές δεξιότητες των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας, εστιάζοντας στη δημιουργία και τη λειτουργικότητα εφαρμογών για κινητά τηλέφωνα. Το «ArchTech Εκπαίδευση σε δομοστοιχεία για εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας» έχει ως στόχο να ενδυναμώσει τους εργαζόμενους σε όλη την Ευρώπη, να ενισχύσει τις δεξιότητές τους στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και να προωθήσει τη συμμετοχή των νέων στα κοινά. Με την εφαρμογή αυτών των εκπαιδευτικών ενοτήτων, το έργο οραματίζεται μια ενισχυμένη εμπλοκή της κοινότητας στην πολιτιστική κληρονομιά, οδηγώντας σε πιο ενημερωμένους και ενεργούς νέους υποστηρικτές της διατήρησης της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς.





ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Επισκόπηση Ενότητας

Αυτή η ενότητα έχει ως στόχο να καθοδηγήσει τους χρήστες στις λειτουργίες (βασικά χαρακτηριστικά όπως αναφορές (reporting), χαρτογράφηση (mapping), ειδοποιήσεις (notifications) και κοινοποίηση στην κοινότητα (community sharing) και τις τεχνολογικές απαιτήσεις (βάσεις δεδομένων (databases), γεωεντοπισμός (geolocation), ενσωμάτωση frontend/backend (frontend/backend integration) και push notifications (ειδοποιήσεις) για τη δημιουργία μιας πρωτότυπης τεχνολογικής λύσης για τους πολίτες. Η διαδικασία αυτή συμπληρώνεται με την εισαγωγή σε εργαλεία δημιουργίας εφαρμογών DIY (χωρίς κώδικα), όπου ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει πλήρεις εφαρμογές για κινητά χωρίς να χρειάζεται να μάθει προγραμματισμό. Οι πλατφόρμες Adalo, Glide και Thunkable παρουσιάζονται σαν παραδείγματα σύγκρισης με βάση τους στόχους του έργου και την ευκολία ως προς την τεχνική χρήση τους. Οι χρήστες θα αξιολογήσουν κριτικά τον ρόλο των ψηφιακών τεχνολογιών στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, θα μάθουν για την αξία της τεκμηρίωσης (documentation) που πραγματοποιείται από την κοινότητα και θα μάθουν πώς να σχεδιάσουν από κοινού ένα μοντέλο του εργαλείου Buildings Alert! Πέρα από τη δημιουργία μιας εφαρμογής, ο στόχος είναι να αυξηθεί η συμμετοχή των νέων στα κοινά, η ψηφιακή παιδεία και ο ακτιβισμός. Ο γενικός στόχος είναι να ευαισθητοποιηθεί το κοινό, να προωθηθεί η έγκαιρη δράση και να καταστεί δυνατή η αναπαραγωγή της πρωτοβουλίας, προτρέποντας τους νέους να μετατρέψουν την εικονική αλληλεπίδραση σε επιτυχημένο πολιτιστικό ακτιβισμό.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Μαθησιακοί Στόχοι

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

#1 Άυξηση της Εμπλοκής των Χρηστών

- Συγκεκριμένος: Ανάπτυξη στρατηγικών για την ενεργό συμμετοχή των χρηστών μέσω διαδραστικού περιεχομένου, παιχνιδιοποίησης και δραστηριοτήτων με γνώμονα την κοινότητα.
- Μετρήσιμος: Επίτευξη αύξησης τουλάχιστον 20% στις μετρήσεις συμμετοχής των χρηστών εντός του χρονοδιαγράμματος της ενότητας.
- Εφικτός: Οι συμμετέχοντες θα λάβουν πρακτική εκπαίδευση σε τεχνικές αφοσίωσης, όπως ειδοποιήσεις τύπου push και λειτουργίες κοινοποίησης στο κοινωνικό δίκτυο.
- Σχετικός: Τα υψηλότερα επίπεδα συμμετοχής συμβάλλουν σε καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα και σε διαρκές ενδιαφέρον για την τεκμηρίωση της πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Χρονικά Καθορισμένος: Εφαρμογή και αξιολόγηση στρατηγικών εμπλοκής κατά τη διάρκεια της περιόδου κατάρτισης.



#2 Διευκόλυνση Πρακτικών Μαθησιακών Εμπειριών

- Συγκεκριμένος: Να δώσει στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας τη δυνατότητα να δημιουργήσουν πρακτικές ασκήσεις, προσομοιώσεις και εφαρμογές του πραγματικού κόσμου για την τεκμηρίωση της πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Μετρήσιμος: Επιτυχής σχεδιασμός και διεξαγωγή τουλάχιστον μίας διαδραστικής μαθησιακής δραστηριότητας στο πλαίσιο του μαθήματος.
- Εφικτός: Βήμα προς βήμα καθοδήγηση και βέλτιστες πρακτικές θα υποστηρίξουν τους συμμετέχοντες στην ενσωμάτωση της εμπειρικής μάθησης.
- Σχετικός: Οι πρακτικές εμπειρίες ενισχύουν τις θεωρητικές γνώσεις, εξασφαλίζοντας βαθύτερη κατανόηση και ανάπτυξη δεξιοτήτων.
- Χρονικά Καθορισμένος: Παράδοση μιας δομημένης μαθησιακής δραστηριότητας πριν από την ολοκλήρωση της ενότητας.



#3 Βελτίωση της Εμπειρίας του Χρήστη μέσω της Διαδραστικότητας

- Συγκεκριμένος: Χρήση διαδραστικών στοιχείων, όπως κουίζ, ζωντανή ανατροφοδότηση και πόροι πολυμέσων, για τη βελτίωση της συμμετοχής.
- Μετρήσιμος: Διασφάλιση ότι τουλάχιστον το 80% των συμμετεχόντων θα δηλώσει αυξημένη ικανοποίηση από τα εργαλεία μάθησης που χρησιμοποιήθηκαν.
- Εφικτός: Οι συμμετέχοντες θα λάβουν εκπαίδευση σχετικά με την αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων για τη δημιουργία μιας διαδραστικής εμπειρίας.
- Σχετικός: Μια δυναμική εμπειρία χρήστη προάγει τη μακροπρόθεσμη διατήρηση και την παρακίνηση.
- Χρονικά Καθορισμένος: Ενσωμάτωση διαδραστικών λειτουργιών στη διαδικασία μάθησης μέχρι το τέλος του μαθήματος.





ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

#4 Παροχή Εξατομικευμένων και Έγκαιρων Ειδοποιήσεων

- Συγκεκριμένος: Εφαρμογή εξατομικευμένων ειδοποιήσεων, υπενθυμίσεων και συστάσεων για να κρατάτε τους χρήστες ενεργούς.
- Μετρήσιμος: Αύξηση των ποσοστών αλληλεπίδρασης της εφαρμογής κατά τουλάχιστον 15% μέσω αποτελεσματικών στρατηγικών ειδοποίησης.
- Εφικτός: Οι συμμετέχοντες θα μάθουν να προσαρμόζουν και να προγραμματίζουν ειδοποιήσεις με βάση τη συμπεριφορά και τις προτιμήσεις των χρηστών.
- Σχετικός: Οι έγκαιρες και σχετικές ειδοποιήσεις συμβάλλουν στη διατήρηση του ενδιαφέροντος των χρηστών και στη συνέχιση της μάθησης.
- Χρονικά Καθορισμένος: Ανάπτυξη στρατηγικών κοινοποίησης εντός της διάρκειας της ενότητας.

#5 Ενθάρρυνση της Χρήσης της Εφαρμογής και των Μετατροπών

- Συγκεκριμένος: Ανάπτυξη μεθόδων για την προώθηση των λήψεων εφαρμογών (downloads), των εγγραφών και της συνεχούς χρήσης από τους συμμετέχοντες νέους.
- Μετρήσιμος: Επίτευξη τουλάχιστον 25% αύξησης της εμπλοκής των εκπαιδευομένων στην εφαρμογή.
- Εφικτός: Οι συμμετέχοντες θα εξερευνήσουν μελέτες περιπτώσεων και αποδεδειγμένες τεχνικές για την περαιτέρω ενίσχυση της υιοθέτησης εφαρμογών.
- Σχετικός: Η αυξημένη χρήση της εφαρμογής εξασφαλίζει συνεπή και αποτελεσματική τεκμηρίωση της πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Χρονικά Καθορισμένος: Εφαρμογή στρατηγικών εμπλοκής κατά τη διάρκεια της περιόδου κατάρτισης.

#6 Μέτρηση και Βελτιστοποίηση της Απόδοσης της Εφαρμογής

- Συγκεκριμένος: Παρακολούθηση βασικών δεικτών απόδοσης (KPIs), όπως η διατήρηση των χρηστών, τα ποσοστά ολοκλήρωσης και οι απαντήσεις ανατροφοδότησης.
- Μετρήσιμος: Ανάλυση των δεδομένων και εφαρμογή τουλάχιστον δύο στρατηγικών βελτιστοποίησης για τη βελτίωση της λειτουργικότητας της εφαρμογής.
- Εφικτός: Οι συμμετέχοντες θα λάβουν εκπαίδευση σε εργαλεία ανάλυσης και τεχνικές παρακολούθησης των αποδόσεων.
- Σχετικός: Η συνεχής βελτίωση εξασφαλίζει μια απρόσκοπτη και αποτελεσματική ψηφιακή εμπειρία για τους χρήστες.
- Χρονικά Καθορισμένος: Αξιολόγηση και βελτίωση της απόδοσης της εφαρμογής πριν από την ολοκλήρωση της ενότητας.





ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Περιεχόμενο

Το κεφάλαιο προσφέρει μια δομημένη εξερεύνηση των βασικών εννοιών, των μεθοδολογιών σχεδιαστικής σκέψης και των βασικών ψηφιακών ικανοτήτων που εμπλέκονται στη δημιουργία ενός έργου αστικής τεχνολογίας των πολιτών για τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Ξεκινώντας με μια επισκόπηση της αστικής τεχνολογίας (civic technology), το κεφάλαιο επιτρέπει στους μαθητές να διερευνήσουν πώς τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να ενδυναμώσουν τους ανθρώπους, ιδίως τους νέους, στη σχέση τους με το περιβάλλον τους με ουσιαστικό τρόπο. Στη συνέχεια, το κεφάλαιο περιγράφει την ανάγκη για μια εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα που προορίζεται να καταγράψει απειλούμενες δομές και διευκρινίζει πώς μια εφαρμογή μπορεί να ευαισθητοποιήσει, να οδηγήσει σε ακτιβισμό και να ενισχύσει τη συμμετοχή της κοινότητας. Το κεφάλαιο αυτό διαμορφώνει την ανάπτυξη εφαρμογών ως πρακτική δημιουργικού ακτιβισμού.

Οι νέοι καλούνται να προβληματιστούν με κριτικό πνεύμα σχετικά με τη σημασία της πολιτιστικής κληρονομιάς, τη δυνατότητα ενίσχυσης της ορατότητας της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω των δεδομένων και τον πιθανό ρόλο της τεχνολογίας στην προώθηση του δημόσιου συμφέροντος. Καθώς προχωρούν από την ιδέα στη λειτουργία και από τη λειτουργία στην υλοποίηση, οι νέοι μαθητές αναπτύσσουν μια βαθιά εκτίμηση για τον τρόπο με τον οποίο η γεωεντοπισμός, οι ειδοποιήσεις, η κοινή χρήση στα κοινωνικά δίκτυα και η αναφορά σε πραγματικό χρόνο μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία για τη διατήρηση του πολιτισμού. Σε όλη τη διάρκεια του προγράμματος, ο σκοπός δεν είναι απλώς η δημιουργία μιας εφαρμογής, αλλά η ανάπτυξη μιας ψηφιακής εκστρατείας με πρωτοβουλία των νέων, η οποία προσαρμόζει τη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς στα πιο ενεργά, ανήσυχα και δημιουργικά μέλη της κοινότητας.

3.1 Εισαγωγή στην Αστική Τεχνολογία για την Προστασία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Η αστική τεχνολογία - ή civic tech - αναφέρεται σε ψηφιακά εργαλεία που ενισχύουν τη σχέση μεταξύ των ανθρώπων και των τοπικών τους κοινοτήτων, συχνά υποστηρίζοντας την ενεργό συμμετοχή των πολιτών, τη διαφάνεια ή τη συμμετοχή του κοινού (UNESCO, 2011). Στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, η αστική τεχνολογία κερδίζει έδαφος ως μέσο για τη δημοκρατικοποίηση της προστασίας της κληρονομιάς. Αντί να βασίζονται αποκλειστικά σε φορείς ή εμπειρογνώμονες για τον εντοπισμό και την αντιμετώπιση απειλών, τα ψηφιακά εργαλεία προσφέρουν πλέον στις κοινότητες τη δυνατότητα να διαδραματίσουν άμεσο ρόλο στην παρακολούθηση, την τεκμηρίωση και την προάσπιση



R2.4 – Ενότητα 4: «Πώς να δημιουργήσετε μια εφαρμογή 'Buildings alert!' για κινητά τηλέφωνα»



Εικόνα 1: Α Ένας οπτικός οδηγός για τον τρόπο με τον οποίο το «Buildings Alert!» χρησιμοποιεί την αστική τεχνολογία για να ενδυναμώσει τους νέους στην προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς που βρίσκεται σε κίνδυνο, μέσω της αναφοράς, της ευαισθητοποίησης και της ψηφιακής συμμετοχής.

των πολιτιστικών αγαθών, ιδίως εκείνων που είναι παραμελημένα, ευάλωτα ή δεν αναγνωρίζονται επίσημα (Council of Europe, 2017; UNESCO, 2011).

Αυτή η αλλαγή αντικατοπτρίζει την αυξανόμενη είναι μόνο αυτό που διατηρείται επίσημα, αλλά και αυτό που οι άνθρωποι εκτιμούν, θυμούνται και προσπαθούν να διατηρήσουν (Συμβούλιο της Ευρώπης, 2017· UNESCO, 2011). Η εξέλιξη αυτή συνάδει με την αυξανόμενη αντίληψη ότι η πολιτιστική κληρονομιά δεν είναι απαραίτητα αυτό που ορίζεται νομικά, αλλά αυτό που οι άνθρωποι εκτιμούν, θυμούνται και προσπαθούν να διατηρήσουν (Συμβούλιο της Ευρώπης, 2017· UNESCO, 2011). Στην πράξη, η αστική τεχνολογία μπορεί να εκδηλώνεται με τη μορφή εφαρμογών για κινητά, ζωντανών χαρτών, ιστότοπων crowdsourcing ή εκστρατειών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης που επιτρέπουν την ενεργό συμμετοχή των πολιτών στη δημόσια ζωή.

Η εφαρμογή "Buildings Alert!" θα πρέπει να είναι μια πρωτοβουλία πολιτών από τα κάτω προς τα πάνω (bottom -up approach). Θα επιτρέψει στους απλούς πολίτες, και ιδίως στους νέους, να συμμετάσχουν ενεργά στη διατήρηση της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς, αναφέροντας σε πραγματικό χρόνο κτίρια που βρίσκονται σε κίνδυνο. Αυτό δεν θα διευκολύνει απλώς την ευαισθητοποίηση της τοπικής κοινωνίας και την ενδεχόμενη παρέμβαση, αλλά θα δημιουργήσει και ζωντανά ψηφιακά αρχεία, καταγράφοντας την πολιτιστική μνήμη.



ΓΙΑΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΜΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗ "BUILDINGS ALERT!"

Πολιτιστική Κληρονομιά: Κάτι περισσότερο από παλιούς λίθους

Κληρονομιά = Ένα ζωντανό αρχείο ταυτότητας, ανθεκτικότητας και δημιουργικότητας. Δεν περιλαμβάνει μόνο κτίρια, αλλά και προφορικές παραδόσεις, χειροτεχνίες και κοινή μνήμη.



Τι είναι αυτό που την απειλεί;

- ⚠ Ταχεία αστικοποίηση
- ⚠ Οικολογική υποβάθμιση
- ⚠ Παραμέληση και φθορά
- ⚠ Δημόσια αδιαφορία
- ☑ Κάθε χαμένο κτίριο = μια ιστορία που διαγράφεται από τη μνήμη

Γιατί τώρα;

- Η επείγουσα ανάγκη είναι γεγονός: Χωρίς δράση, κινδυνεύουμε να χάσουμε αναντικατάστατες τοποθεσίες.
- Χρειαζόμαστε γρήγορα, καινοτόμα και συμπεριληπτικά εργαλεία για την προστασία.
- Οι εφαρμογές για κινητά μεταμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο ενεργούμε - σε πραγματικό χρόνο.



Τι μπορεί να κάνει μια Εφαρμογή για Κινητά;

- ✓ Ειδοποιήσεις και καταγραφή σε πραγματικό χρόνο
- ✓ Άμεση ανατροφοδότηση των χρηστών
- ✓ Διαδραστική μάθηση (χάρτες, φωτογραφίες, μελέτες περιπτώσεων)
- ✓ Πρόσβαση σε γνώσεις εμπειρογνομητών + συμβολή των πολιτών
- ✓ Αύξηση της κυριότητας, της επιρροής και της ευαισθητοποίησης

Γιατί οι Νέοι; Γιατί συν-σχεδιασμός;

Οι νέοι ως συνδημιουργοί της τεχνολογίας = ψηφιακή ενδυνάμωση
Χτίζει ψηφιακό γραμματισμό + πολιτιστική ευαισθητοποίηση



Εικόνα 2: Ένα infographic που εξηγεί την αναγκαιότητα και την αξία της εφαρμογής για κινητά «Buildings Alert!», τονίζοντας πώς η αστική τεχνολογία με γνώμονα τη νεολαία μπορεί να προστατεύσει την πολιτιστική κληρονομιά που κινδυνεύει με εξαφάνιση μέσω της αναφοράς σε πραγματικό χρόνο, του συν-σχεδιασμού και της συμμετοχής της κοινότητας.

3.2 Γιατί χρειάζεται η εφαρμογή 'Building alert' για κινητά τηλέφωνα;

Η καταγραφή της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι κάτι περισσότερο από μια συλλογή παλαιών κτιρίων και αρχαίων παραδόσεων. Πρέπει να θεωρηθεί ως μια ζωντανή μαρτυρία της ταυτότητας, της ανθεκτικότητας και της δημιουργικότητας των ανθρώπων του παρελθόντος. Από μνημεία αιώνων μέχρι άυλες τέχνες και προφορικές παραδόσεις, η πολιτιστική κληρονομιά συνδέει τους ανθρώπους με την κοινή τους κληρονομιά και εμπνέει οράματα για το μέλλον (Συμβούλιο της Ευρώπης, 2017). Παρά τη σημασία της, η πολιτιστική κληρονομιά απειλείται σοβαρά σήμερα. Η ταχεία αστικοποίηση, η περιβαλλοντική υποβάθμιση, η παραμέληση και η απόλυτη αδιαφορία του κοινού απειλούν όλο και περισσότερο τα κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς. Κάθε χαμένο κτίριο δεν είναι μόνο μια δομή που σβήνεται από το αστικό τοπίο, αλλά και ένα κομμάτι της ανθρώπινης ιστορίας που σβήνεται από τη μνήμη του κόσμου.

Δεδομένης της έντασης των απειλών αυτών, η ανάγκη για καταγραφή και δράση δεν υπήρξε ποτέ πιο έντονη. Ελλείψει έγκαιρης και ολοκληρωμένης παρέμβασης, πολυάριθμα ιστορικά μνημεία ενδέχεται να καταστραφούν ή να χαθούν για πάντα, απαγορεύοντας στις μελλοντικές γενιές να έχουν πρόσβαση και να επωφεληθούν από την πλούσια, κοινή κληρονομιά τους (Hassani, 2015). Οι πρωτοβουλίες διατήρησης πρέπει, επομένως, να αλλάξουν



και να γίνουν ταχύτερες, πιο καινοτόμες και συμπεριληπτικές.

Η τεχνολογία κινητής τηλεφωνίας υπόσχεται κάτι πρωτοφανές από αυτή την άποψη. Οι εφαρμογές κινητών τηλεφώνων έχουν γίνει βασικά εργαλεία για τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, επιτρέποντας τη συλλογή δεδομένων σε πραγματικό χρόνο, την ενισχυμένη συμμετοχή του κοινού και τη γρήγορη διάδοση πληροφοριών (UNESCO, 2011). Οι τεχνολογίες αυτές μετατρέπουν την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς από ένα εξειδικευμένο έργο σε μια προσιτή ευθύνη των πολιτών, δίνοντας τη δυνατότητα στους απλούς πολίτες να γίνουν ενεργοί διαχειριστές του περιβάλλοντός τους.

Για τους νέους ο συν-σχεδιασμός μιας εφαρμογής για κινητά όπως το «Buildings Alert!» δεν είναι απλώς μια τεχνολογική δραστηριότητα, αλλά μια πράξη συμμετοχής και ενδυνάμωσης των πολιτών. Με την ανάπτυξη και τη χρήση μιας πλατφόρμας που καταγράφει τα κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς που βρίσκονται υπό απειλή, οι νέοι όχι μόνο ενισχύουν τον ψηφιακό τους γραμματισμό αλλά και δημιουργούν ισχυρότερους δεσμούς με τις κοινότητές τους και τα πολιτιστικά τοπία. Όπως τονίζει ο Hassani (2015), «οι τεχνικές ψηφιακής καταγραφής μπορούν να αποτελέσουν έναν αποτελεσματικό τρόπο διατήρησης και διάδοσης της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και ενθάρρυνσης της συμμετοχής των νέων στη διαχείριση της κληρονομιάς» (σελ. 16).

Για να είναι επιτυχημένη η εφαρμογή «Buildings Alert!», θα πρέπει να περιλαμβάνει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: πρέπει να μπορεί να προσφέρει άμεση ανατροφοδότηση, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να παρακολουθούν τη συμβολή τους και αυξάνοντας το αίσθημα της επιρροής και της κυριότητας. Πρέπει να προσφέρει εύληπτες, ελκυστικές πληροφορίες σχετικά με την αρχιτεκτονική κληρονομιά, συνδυάζοντας μελέτες πραγματικών περιπτώσεων με απόψεις ειδικών. Χρησιμοποιώντας διαδραστικά εργαλεία, όπως η χαρτογράφηση απειλούμενων χώρων και η καταγραφή με φωτογραφίες, η εφαρμογή μετατρέπει τη μαθησιακή εμπειρία σε μια περιπέτεια ανακάλυψης. Ειδικότερα, δημιουργεί την ευθύνη των πολιτών, κάνοντας τους νέους να συμμετέχουν ενεργά στη διατήρηση των πολιτισμών εν ζωή.

Τέλος, μια εφαρμογή όπως το «Buildings Alert!» μπορεί να δημιουργήσει την επόμενη γενιά ενθουσιωδών φίλων της πολιτιστικής κληρονομιάς που μπορούν να μετατρέψουν τους μεμονωμένους χρήστες σε δικούς τους εμπλεκόμενους φορείς της πολιτιστικής και ιστορικής ταυτότητας των περιοχών τους.

3.3 Βασικές Λειτουργίες της Εφαρμογής

Η επιτυχία της εφαρμογής για κινητά «Buildings Alert!» έγκειται στην ικανότητά της να συνδέει άμεσα τους πολίτες με τις επείγουσες ανάγκες διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Για τους νεαρούς χρήστες, μια εφαρμογή πρέπει να είναι κάτι περισσότερο



από λειτουργική - πρέπει να είναι διαισθητική, παρακινητική και ικανή να μετατρέψει τις καθημερινές ενέργειες σε πράξεις ουσιαστικής εμπλοκής των πολιτών.

Στο επίκεντρο της εφαρμογής πρέπει να βρίσκεται η **λειτουργία αναφοράς (report)**, η οποία πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο εύκολη για τους χρήστες ώστε να καταγράφουν τα απειλούμενα κτίρια στο περιβάλλον τους. Με έναν απλό αριθμό καρτελών (tabs), οι χρήστες πρέπει να μπορούν να προσθέτουν πολύτιμες πληροφορίες, όπως φωτογραφίες, σύντομες περιγραφές της κατάστασης του κτιρίου και την ακριβή τοποθεσία του με τη χρήση της τεχνολογίας GPS. Το σύστημα αυτό πρέπει να διασφαλίζει ότι ακόμη και η τυχαία συνάντηση με κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς που απειλούνται μπορεί να καταγράφεται και να κοινοποιείται σε πραγματικό χρόνο, εξαλείφοντας τα εμπόδια για την έγκαιρη ανάληψη δράσης.

Μια δεύτερη βασική λειτουργία πρέπει να είναι το **διαδραστικό σύστημα χαρτογράφησης**. Όλα τα αναφερόμενα κτίρια πρέπει να χαρτογραφούνται σε έναν ηλεκτρονικό χάρτη, δίνοντας στους χρήστες μια ζωντανή εικόνα «από ψηλά» των χώρων που κινδυνεύουν στην κοινότητά τους - και όχι μόνο. Ο χάρτης θα εξυπηρετεί τόσο εκπαιδευτικό όσο και συναισθηματικό σκοπό: θα δείχνει την έκταση του προβλήματος αλλά και τη συλλογική δύναμη της κοινοτικής δράσης. Οι χρήστες θα μπορούν να κάνουν ζουμ, να εξερευνήσουν και ακόμη και να δημιουργήσουν τις δικές τους «περιηγήσεις πολιτιστικής κληρονομιάς», μετατρέποντας τις καθημερινές μετακινήσεις σε μαθησιακές εμπειρίες που ενισχύουν τη μεγαλύτερη αίσθηση σύνδεσης με την τοπική ιστορία.

Οι ειδοποιήσεις push (push notifications) θα είναι το μυστικό για την εμπλοκή των ανθρώπων και τη δημιουργία μιας ενεργής κοινότητας για την εφαρμογή. Πρέπει να λαμβάνουν ειδοποιήσεις για νέα απειλούμενα κτίρια που καταγράφονται στην περιοχή τους, κάθε φορά που ανακοινώνονται νέες εξελίξεις από τους αρμόδιους ή όταν επιτυγχάνονται ορόσημα στις προσπάθειες διατήρησης. Μετατρέπουν την εφαρμογή σε μια ζωντανή εμπειρία όπου οι νέοι θα μπορούν να βλέπουν από πρώτο χέρι την πραγματική διαφορά που κάνει η συμμετοχή τους, δίνοντάς τους την αίσθηση του ανήκειν και της ολοκλήρωσης.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό πρέπει να είναι η **ενσωμάτωση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης**, με την οποία οι χρήστες μπορούν εύκολα να μοιράζονται τις αναφορές, τους χάρτες ή τις αγαπημένες τους τοποθεσίες που απειλούνται σε διάφορες πλατφόρμες. Με την πρόσκληση και την κοινοποίηση η εφαρμογή θα εκμεταλλευτεί τις επικοινωνιακές συμπεριφορές των νέων, μετατρέποντας τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς σε ένα viral, αλληλέγγυο φαινόμενο (Martin & Erhardt, 2021). Οι αφηγήσεις των κτιρίων που απειλούνται με κίνδυνο θα ενσωματωθούν στις αφηγήσεις των ίδιων των χρηστών, πυροδοτώντας ευρύτερες συζητήσεις και προωθώντας την περαιτέρω εμπλοκή.

Τέλος, η εφαρμογή θα πρέπει να περιλαμβάνει ένα **διοικητικό backend**, όπου οι συντονιστές ή οι συνεργαζόμενοι οργανισμοί θα μπορούν να επικυρώνουν τις



R2.4 – Ενότητα 4: «Πώς να δημιουργήσετε μια εφαρμογή 'Buildings alert!' για κινητά τηλέφωνα»

καταχωρήσεις, να διασφαλίζουν την ακρίβεια των πληροφοριών και να συντονίζονται με τις δημοτικές αρχές ή τις αρχές πολιτιστικής κληρονομιάς. Αυτό διασφαλίζει όχι μόνο την αξιοπιστία των δεδομένων, αλλά και δημιουργεί πραγματικούς διαύλους για την αναφορά των πολιτών που θα οδηγήσει σε δράση των φορέων. Ειδικότερα, οι νέοι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν ότι η συνεισφορά τους δεν χάνεται - αντίθετα, γίνεται μέρος μιας συντονισμένης προσπάθειας για τη διατήρηση του δομημένου περιβάλλοντος

Στο σύνολό τους, αυτές οι λειτουργίες καθιστούν την εφαρμογή «Buildings Alert!» πολύ περισσότερο από ένα πληροφοριακό εργαλείο. Γίνεται ένα σημείο εισόδου από τον άνθρωπο στον θεσμό, από τον κυβερνοχώρο στο έδαφος και από το παρελθόν στο μέλλον. Επιτρέπει στους νεαρούς καταναλωτές να δράσουν, να διδαχθούν και να καθοδηγήσουν, κάνοντας το παθητικό άγχος να δώσει τη θέση του στην ενεργητική ιδιοκτησία των πολιτιστικών περιβαλλόντων όπου ζουν.

3.4 Τεχνικά Στοιχεία που Απαιτούνται

Η κατασκευή μιας εφαρμογής όπως το «Buildings Alert!» μπορεί να φαίνεται περίπλοκη με την πρώτη ματιά, αλλά η τεχνική δομή που κρύβεται πίσω από αυτήν μπορεί να είναι προσιτή και συναρπαστική, ειδικά για τους νέους που θέλουν να συνδυάσουν τη δημιουργικότητα με την τεχνολογία. Η κατανόηση των βασικών συστατικών που απαιτούνται για την υλοποίηση αυτού του οράματος είναι το πρώτο βήμα προς τη μετατροπή των ιδεών σε εντυπωσιακά ψηφιακά εργαλεία.



R2.4 – Ενότητα 4: «Πώς να δημιουργήσετε μια εφαρμογή 'Buildings alert!' για κινητά τηλέφωνα»

Αρχικά, η εφαρμογή πρέπει να τροφοδοτείται από μια βάση δεδομένων - ένα εικονικό αρχείο που αποθηκεύει όλα τα σημαντικά δεδομένα που θα συνεισφέρουν οι χρήστες.

Κάθε φωτογραφία που ανεβαίνει, κάθε περιγραφή που γράφεται, κάθε συντεταγμένη GPS που υποβάλλεται χρειάζεται ένα ασφαλές και αξιόπιστο μέρος για να ζήσει. Οι πλατφόρμες που βασίζονται στο σύννεφο, όπως η Firebase ή η Airtable, είναι δημοφιλείς επιλογές επειδή είναι εύχρηστες, επεκτάσιμες και προσφέρουν δωρεάν επιλογές για έργα που βασίζονται στην κοινότητα.

Το backend της εφαρμογής είναι συχνά άορατο στους χρήστες. Λειτουργεί όπως το επιτελείο σε μια θεατρική παράσταση: επεξεργάζεται τις πληροφορίες που παρέχουν οι χρήστες, τις οργανώνει και διασφαλίζει ότι όλα λειτουργούν ομαλά. Στην περίπτωση του «Buildings Alert!», ένα backend σύστημα θα διαχειρίζεται νέες αναφορές κτιρίων, θα επικυρώνει τα δεδομένα και θα συντονίζει τις ενημερώσεις του διαδραστικού χάρτη. Χάρη στα εργαλεία χωρίς κώδικα, όπως το Adalo ή το Glide, οι νέοι δημιουργοί δεν χρειάζονται προχωρημένες γνώσεις προγραμματισμού για να δημιουργήσουν ή να προσαρμόσουν τα δικά τους backends.

Εν τω μεταξύ, το frontend -η οπτική διεπαφή με την οποία αλληλεπιδρούν οι χρήστες- πρέπει να είναι ελκυστική, διαισθητική και ευέλικτη. Ο καλός σχεδιασμός του frontend καθιστά φυσικό και αβίαστο το να υποβάλλετε μια αναφορά, διασκεδαστικό και ενημερωτικό το να ανακαλύπτετε απειλούμενες τοποθεσίες και απλό για τους χρήστες να γνωρίζουν πού

Εικόνα 3: Αυτό το infographic περιγράφει τα βασικά χαρακτηριστικά της εφαρμογής «Buildings Alert!», ενός εργαλείου τεχνολογίας για την αναφορά απειλούμενης πολιτιστικής κληρονομιάς. Περιλαμβάνει μεταφορτώσεις φωτογραφιών, ζωντανούς χάρτες, ειδοποιήσεις σε πραγματικό χρόνο, κοινοποίηση σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης και μια θεσμική διεπαφή για ενέργειες εξακρίβωσης.



R2.4 – Ενότητα 4: «Πώς να δημιουργήσετε μια εφαρμογή 'Buildings alert!' για κινητά τηλέφωνα»

βρίσκονται ανά πάσα στιγμή στην εφαρμογή. Οι αρχές της διεπαφής χρήστη (UI) και της εμπειρίας χρήστη (UX) καθοδηγούν αυτές τις αποφάσεις, με έμφαση στην προσβασιμότητα και την ψυχαγωγία.

Ένα ζωτικό μέρος της μαγείας της εφαρμογής θα είναι οι υπηρεσίες γεωγραφικού εντοπισμού. Με τα smartphones να διαθέτουν πλέον δυνατότητες GPS, καθίσταται δυνατή η αυτόματη επισήμανση της ακριβούς θέσης ενός κτιρίου αμέσως μετά την καταχώρηση μιας αναφοράς. Αυτή η λειτουργία θα εξοικονομήσει χρόνο στους χρήστες και θα εγγυηθεί ότι οι πληροφορίες σχετικά με τις απειλούμενες περιοχές είναι ακριβείς και εφαρμόσιμες. Η ενσωμάτωση χαρτών όπως οι χάρτες Google Maps ή OpenStreetMap στην εφαρμογή διασφαλίζει ότι οι χρήστες μπορούν να απεικονίσουν το περιβάλλον τους και να κατανοήσουν τις χωρικές σχέσεις μεταξύ των μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς.

Ένα άλλο σημαντικό στοιχείο είναι το σύστημα ειδοποιήσεων. Οι ειδοποιήσεις push χρησιμεύουν ως γρήγορες, άμεσες επικοινωνίες από την εφαρμογή προς τον χρήστη, είτε πρόκειται για την ανακοίνωση μιας πρόσφατα αναφερθείσας απειλούμενης περιοχής σε κοντινή απόσταση είτε για την πρόσκληση συμμετοχής σε μια εκδήλωση που σχετίζεται με την πολιτιστική κληρονομιά. Η ενσωμάτωση εργαλείων όπως το OneSignal επιτρέπει ακόμη και σε όσους δημιουργούν εφαρμογές για πρώτη φορά να ενεργοποιήσουν λειτουργίες ειδοποιήσεων που διατηρούν την κοινότητα ζωντανή και αφοσιωμένη.

Μαζί, αυτά τα τεχνολογικά στοιχεία αποτελούν την αφανή βάση της εφαρμογής



Εικόνα 4: Μια επισκόπηση των βασικών τεχνικών στοιχείων πίσω από την εφαρμογή «Buildings Alert!», συμπεριλαμβανομένης της βάσης δεδομένων, του backend, του frontend, του γεωγραφικού εντοπισμού και των συστημάτων ειδοποίησης - σχεδιασμένα για φιλική προς τη νεολαία, χωρίς κώδικα αστική τεχνολογία που προστατεύει την πολιτιστική κληρονομιά.



«Buildings Alert!». Κάθε ένα από αυτά συμβάλλει στο να καταστεί η πλατφόρμα όχι μόνο λειτουργική αλλά και αποτελεσματική, εμπνευστική και βιώσιμη. Μαθαίνοντας πώς να εργάζονται με αυτά τα στοιχεία, οι νέοι δεν δημιουργούν απλώς μια εφαρμογή - δημιουργούν ένα ψηφιακό κίνημα που μπορεί να προστατεύσει την πολιτιστική κληρονομιά της Ευρώπης για τους επόμενους αιώνες.

3.5 Εισαγωγή στους DIY Κατασκευαστές Εφαρμογών

Οι DIY ή no-code application builders είναι οπτικές, φιλικές προς το χρήστη πλατφόρμες που επιτρέπουν την ανάπτυξη εφαρμογών για κινητά ή για το διαδίκτυο χωρίς τη συγγραφή ούτε μιας σειράς κώδικα. Βασίζονται σε στοιχεία drag-and-drop όπως κουμπιά, φόρμες, χάρτες και μενού για την κατασκευή και τη δημιουργία μιας εφαρμογής αντί για γλώσσες προγραμματισμού.

Είναι πιο αποτελεσματικές για τη νεολαία, τους εκπαιδευτικούς και τις κοινοτικές ομάδες που χρειάζονται άμεσες τεχνολογικές λύσεις πρωτοτύπων με χαμηλό κόστος. Χρησιμοποιούνται στο πλαίσιο της αστικής τεχνολογίας και αποτελούν μια εισαγωγή στη συμμετοχική, τοπική τεχνολογία που δίνει τη δυνατότητα στους ανθρώπους να αντιμετωπίσουν απτά κοινωνικά και περιβαλλοντικά προβλήματα -όπως η διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς που απειλείται με εξαφάνιση- χρησιμοποιώντας την τεχνολογία.

Οι DIY (Do It Yourself) κατασκευαστές εφαρμογών είναι φιλικά προς το χρήστη εργαλεία που επιτρέπουν στους χρήστες να σχεδιάζουν εφαρμογές χρησιμοποιώντας μια διαδικασία «drag-and-drop» με ελάχιστη κωδικοποίηση. Για το έργο, τα εργαλεία που συνιστώνται είναι τα εξής:



DIY App Builders

Επιλογή
01

Adalo

Τι κάνει: Κατασκευάστε πλήρως εξοπλισμένες εφαρμογές για κινητά με φόρμες, χάρτες, βάσεις δεδομένων και ειδοποιήσεις push.

Ιδανική για: Αστικές εφαρμογές φιλικές προς τη νεολαία που χρειάζονται αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο και δημοσίευση μέσω κινητού τηλεφώνου.

Pros: Μεγάλη ευελιξία σχεδιασμού, εύκολη στη χρήση, υποστηρίζει Android/iOS.

Cons: Ορισμένες λειτουργίες απαιτούν συνδρομή επί πληρωμή-περιορισμένη χρήση εκτός σύνδεσης.

Glide Apps

Επιλογή
02

Τι κάνει: Μετατρέπει άμεσα τα Google Sheets σε φιλικές προς τα κινητά εφαρμογές.

Ιδανική για: Απλά πρωτότυπα και οπτικοποιήσεις βάσει δεδομένων.

Pros: πολύ εύκολο setup

Υποστηρίζει χάρτες, μεταφορτώσεις πολυμέσων και σχόλια.

Cons: Περιορισμένη διαδραστικότητα, οι προηγμένες λειτουργίες ενδέχεται να απαιτούν αναβάθμιση επί πληρωμή.

Επιλογή
03

Thunkable

Τι κάνει: Ένας visual builder που χρησιμοποιεί λογική βασισμένη σε μπλοκ, ιδανικός για διαδραστικές εφαρμογές.

Ιδανική για: Έργα που απαιτούν περισσότερο έλεγχο ή λογική υπό όρους

Pros: Περισσότερη ευελιξία από το Glide- δυνατότητα εξαγωγής σε Android/iOS.

Cons: Ελαφρώς εντονότερη καμπύλη εκμάθησης.

AppGyver

Επιλογή
04

Τι κάνει: Επιχειρησιακή πλατφόρμα χωρίς κώδικα για τη δημιουργία αποτελεσματικών, κλιμακούμενων εφαρμογών ιστού/κινητής τηλεφωνίας.

Ιδανική για: Προχωρημένους χρήστες ή ομάδες που δημιουργούν εξαιρετικά προσαρμοσμένες εφαρμογές.

Pros: Πλήρης και δωρεάν για όλους τους χρήστες- ισχυρή ενσωμάτωση backend/API.

Cons: Απαιτεί περισσότερη τεχνική κατανόηση και χρόνο εγκατάστασης.

Εικόνα 5: Σύγκριση τεσσάρων κατασκευαστών εφαρμογών χωρίς κώδικα - Adalo, Glide Apps, Thunkable και AppGyver - που αναδεικνύει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά τους για τη δημιουργία εφαρμογών πολιτικής τεχνολογίας με πρωτοβουλία των νέων, όπως το «Buildings Alert!», χωρίς δεξιότητες προγραμματισμού.



DIY App Builders

Option 01
ADALO
QR code

Option 02
GLIDE APPS
QR code

Option 03
THUNKABLE
QR code

Option 04
APPGYVER
QR code

Central image: A man in a plaid shirt and tool belt holding a tablet.



3.6 Πώς να Επιλέξετε το Σωστό Εργαλείο

Η επιλογή του σωστού DIY Κατασκευαστή εφαρμογών είναι μια κρίσιμη απόφαση που θα πρέπει να αντικατοπτρίζει τους στόχους του έργου σας, τα απαιτούμενα χαρακτηριστικά και την ψηφιακή εμπιστοσύνη των εμπλεκομένων. Ενώ κάθε πλατφόρμα προσφέρει ξεχωριστά πλεονεκτήματα, το κλειδί είναι να ταιριάζετε το εργαλείο με αυτό που θέλετε να επιτύχετε - είτε πρόκειται για την κατασκευή ενός γρήγορου πρωτότυπου είτε για την έναρξη μιας πλήρως λειτουργικής τεχνολογικής λύσης για πολίτες.

Αρχικά, θα πρέπει να σκεφτείτε αν ο στόχος σας είναι να δημιουργήσετε ένα απλό πρωτότυπο ή μια πλήρως ανεπτυγμένη εφαρμογή για κινητά. Εάν ο στόχος σας είναι να δοκιμάσετε ιδέες, να πειραματιστείτε με διατάξεις (layouts) ή να αναπτύξετε μια οπτική παρουσίαση για σκοπούς ανατροφοδότησης, τότε οι ευέλικτες και φιλικές προς τον χρήστη πλατφόρμες όπως το Glide είναι ιδανικές. Αυτά τα εργαλεία είναι ιδιαίτερα χρήσιμα σε εργαστήρια, σε περιβάλλοντα τάξης ή σε φάσεις πιλοτικών δοκιμών, όπου ο χρόνος και η απλότητα είναι το κλειδί. Ωστόσο, εάν η πρόθεσή σας είναι να αναπτύξετε μια εφαρμογή που μπορεί να δημοσιευτεί και να χρησιμοποιηθεί από το ευρύτερο κοινό - περιλαμβάνοντας χαρακτηριστικά όπως ειδοποιήσεις σε πραγματικό χρόνο, μεταφορτώσεις φωτογραφιών και χαρτογράφηση της κοινότητας - τότε πιο αξιόπιστες πλατφόρμες όπως το Adalo, το Thunkable ή το AppGyver είναι πιο κατάλληλες. Αυτές οι πλατφόρμες σας επιτρέπουν να δημοσιεύετε εφαρμογές στο Google Play Store ή στο Apple App Store και υποστηρίζουν πιο σύνθετες λειτουργίες, όπως ειδοποιήσεις push, ενσωματώσεις backend και προσαρμοσμένες ροές εργασίας χρηστών.

Για παράδειγμα, φανταστείτε μια τοπική ομάδα νεολαίας που θέλει να ξεκινήσει μια σχολική εκστρατεία, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να καταγράψουν κτίρια που απειλούνται στην περιοχή τους. Αν ο στόχος είναι απλώς να καταγράψει και να παρουσιάσει αυτές τις προσπάθειες σε τοπικό επίπεδο, το Glide θα προσέφερε την ταχύτητα και την απλότητα που απαιτούνται για την ταχεία επίτευξη αποτελεσμάτων. Ωστόσο, εάν ένας δήμος ενδιαφέρεται να κλιμακώσει αυτή την πρωτοβουλία ώστε να συμπεριλάβει αναφορές πολιτών σε ολόκληρη την πόλη και να συνδεθεί με τις αρχές διατήρησης, τότε το Adalo ή το Thunkable θα ήταν καταλληλότερα για αυτό το επίπεδο δέσμευσης και υποδομής.

Στη συνέχεια, εξετάστε τα είδη των λειτουργιών που θα χρειαστεί η εφαρμογή σας. Εάν οι χάρτες και η σήμανση GPS είναι απαραίτητα - κάτι που είναι πιθανό να ισχύει για μια εφαρμογή που βασίζεται στην τοποθεσία, όπως το Buildings Alert! - τότε τα Adalo, Glide, Thunkable και AppGyver είναι όλες βιώσιμες επιλογές. Ομοίως, αν το έργο σας απαιτεί ειδοποιήσεις push για να ειδοποιεί τους χρήστες σχετικά με τις πρόσφατα αναφερθείσες απειλές για την πολιτιστική κληρονομιά ή για να τους εμπλέκει με ενημερώσεις και προσκλήσεις για δράση, τότε τα Adalo, Thunkable και AppGyver προσφέρουν



R2.4 – Ενότητα 4: «Πώς να δημιουργήσετε μια εφαρμογή 'Buildings alert!' για κινητά τηλέφωνα»

ενσωματωμένη υποστήριξη ή πρόσθετα που το καθιστούν αυτό δυνατό. Οι περισσότερες πλατφόρμες επιτρέπουν επίσης μεταφορτώσεις μέσω και φόρμες, αλλά η ευελιξία και η ευελιξία της εφαρμογής ποικίλλει. Στην περίπτωση αυτή, το Adalo και το Thunkable προσφέρουν πιο προηγμένο έλεγχο του τρόπου διάρθρωσης και επεξεργασίας των καταχωρίσεων.

Τέλος, ο βαθμός ψηφιακής επάρκειας της ομάδας σας ή της ομάδας χρηστών είναι κρίσιμος παράγοντας. Εάν εργάζεστε με αρχάριους, νεαρούς μαθητές ή συμμετέχοντες σε εργαστήρια μικρής διάρκειας, είναι καλύτερο να ξεκινήσετε με το Glide. Αυτά τα εργαλεία είναι διαισθητικά και εύχρηστα, παρέχοντας ένα εύκολο σημείο εισόδου στην ψηφιακή δημιουργικότητα. Για ομάδες που έχουν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση ή είναι πρόθυμες να εξερευνήσουν λογικές συνθήκες, δυναμικές αλληλεπιδράσεις ή δομή βάσεων δεδομένων, τα Adalo και Thunkable επιτυγχάνουν μια καλή ισορροπία μεταξύ απλότητας και ισχύος. Εάν η ομάδα σας περιλαμβάνει συμμετέχοντες με υψηλά κίνητρα ή άτομα με προηγούμενη εμπειρία στον ψηφιακό σχεδιασμό, το AppGyver ανοίγει ευκαιρίες για βαθύτερη ενσωμάτωση στο backend, αυτοματοποίηση και επεκτασιμότητα - αν και συνοδεύεται από μια πιο απότομη καμπύλη εκμάθησης.

Κατά την επιλογή του κατάλληλου εργαλείου, λάβετε υπόψη σας επίσης τη διάρκεια και το πλαίσιο της δραστηριότητάς σας. Ένα νεανικό hackathon διάρκειας δύο ωρών μπορεί να απαιτεί άμεσα αποτελέσματα με τη χρήση του Glide, ενώ ένα εργαστήριο πολιτών ή ένα πρόγραμμα καινοτομίας διάρκειας πολλών εβδομάδων μπορεί να δικαιολογεί την επένδυση στην εκμάθηση του Thunkable ή του AppGyver.

Συνοψίζοντας: Ξεκινήστε από ένα μικρό βήμα με το Glide αν ο στόχος σας είναι η γρήγορη δημιουργία πρωτοτύπων. Καθώς οι φιλοδοξίες και οι ανάγκες σας επεκτείνονται, πλατφόρμες όπως το Adalo ή το Thunkable θα σας δώσουν την ευελιξία να αναπτυχθείτε. Για σύνθετα έργα με ισχυρή τεχνική καθοδήγηση, το AppGyver προσφέρει την πιο προηγμένη εργαλειοθήκη. Το καλύτερο εργαλείο είναι αυτό που ευθυγραμμίζεται με την καμπύλη μάθησης της ομάδας σας, τον σκοπό του έργου σας και το επίπεδο διαδραστικότητας που θέλετε να επιτύχετε.

Πλατφόρμα	Ιδανική για	Δυνατά σημεία (✓)	Περιορισμοί (⚠)	Απαιτούμενο Επίπεδο Δεξιοτήτων 🌱
Adalo	Εφαρμογές αστικής τεχνολογίας σε	✓ Οπτικός δημιουργός UI ✓ Push notifications	⚠ Ορισμένες λειτουργίες είναι επί πληρωμή	Μέτριο



	πραγματικό χρόνο	✓ Υποστήριξη Android/iOS	⚠ Περιορισμένη χρήση εκτός σύνδεσης	
Glide Apps	Άμεσα πρωτότυπα (prototypes), εφαρμογές data-based	✓ Εύκολη εγκατάσταση μέσω Google Sheets ✓ Ανέβασμα πολυμέσων	⚠ Περιορισμένη διαδραστικότητα ⚠ Πληρωμή για advanced λειτουργίες	Για αρχάριους
Thunkable	Διαδραστικές εφαρμογές με λογική	✓ Λογική υπό συνθήκη ✓ Υποστήριξη Android/iOS	⚠ Μεγαλύτερη καμπύλη εκμάθησης	Μέτριο
AppGyver	Αναβαθμίσιμες, επαγγελματικές εφαρμογές	✓ Πλήρης λειτουργία ✓ Δωρεάν ✓ Ενσωμάτωση API	⚠ Απαιτεί τεχνική κατανόηση	Για προχωρημένους

3.7. Σύνοψη και Ανασκόπηση

Το κεφάλαιο 3 εισάγει τους νέους στις πραγματικές προκλήσεις και ευκαιρίες της αστικής τεχνολογίας στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς. Επικεντρώνεται στη δυνατότητα των εφαρμογών για κινητά τηλέφωνα να λειτουργούν ως εργαλεία που καθοδηγούνται από την κοινότητα για την εύρεση, καταγραφή και διατήρηση της απειλούμενης αρχιτεκτονικής - ιδιαίτερα όταν αναπτύσσονται από τους ίδιους πληθυσμούς που θα υποστηρίζουν. Ως παράδειγμα αναφέρεται η περίπτωση του Buildings Alert! Οι συμμετέχοντες αποκτούν βασικές ψηφιακές αρχές, όπως η αξία των ανοικτών δεδομένων, ο σχεδιασμός εμπειρίας χρήστη και η συμμετοχική χαρτογράφηση.

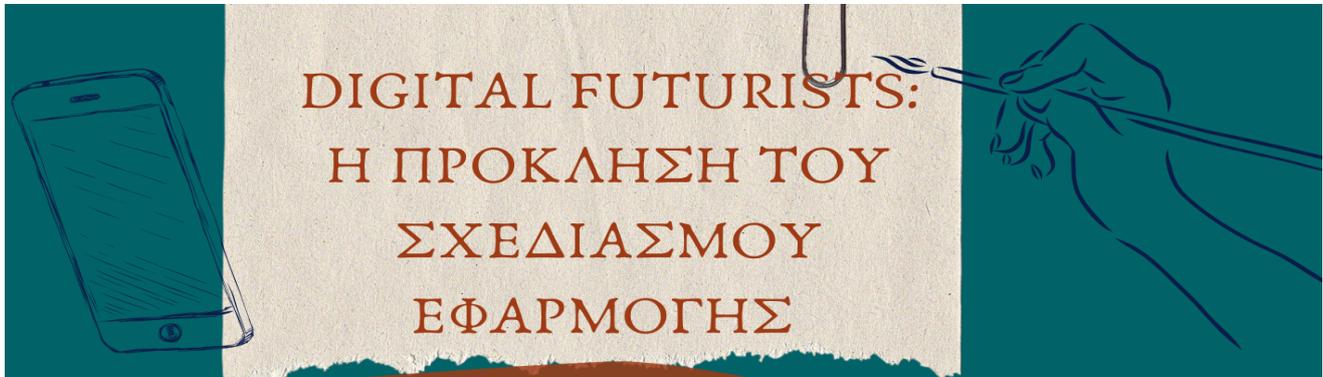


R2.4 – Ενότητα 4: «Πώς να δημιουργήσετε μια εφαρμογή 'Buildings alert!' για κινητά τηλέφωνα»

Αποκτούν επίσης γνώσεις σχετικά με τα βασικά τεχνικά στοιχεία -όπως οι βάσεις δεδομένων, ο γεωγραφικός εντοπισμός και οι λειτουργίες back-end- που αποτελούν τον πυρήνα μιας επιτυχημένης εφαρμογής. Στο τέλος του κεφαλαίου, οι μαθητές δεν κατανοούν απλώς τι είναι η εφαρμογή Buildings Alert! και γιατί έχει σημασία - αρχίζουν να οραματίζονται τους εαυτούς τους ικανούς να συνδιαμορφώνουν και να δρομολογούν παρόμοια έργα. Το κεφάλαιο ενσταλάζει την αίσθηση της ψηφιακής πρακτικής, της ευθύνης των πολιτών και της πολιτισμικής κυριότητας, προετοιμάζοντας τους συμμετέχοντες να προχωρήσουν με τόλμη στο επόμενο στάδιο: την κατασκευή πρωτοτύπου της δικής τους εφαρμογής για κινητά.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Δραστηριότητες και Ασκήσεις



**DIGITAL FUTURISTS:
Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΤΟΥ
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ**

ΣΚΟΠΟΣ:
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΡΙΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ, ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗΣ ΧΡΗΣΤΗ, ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΕΠΙΛΥΣΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ.
(ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΤΟΥ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥ ΣΤΟΧΟΥ #2 ΚΑΙ #4)

ΟΔΗΓΙΕΣ:
ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ, ΟΙ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΕΝΕΡΓΟΥΝ ΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΓΙΑ ΜΙΑ ΝΕΟΣΥΣΤΑΤΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΟΛΙΤΕΣ. ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΤΟΥΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΝ ΜΙΑ ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ BUILDINGS ALERT! ΠΟΥ ΘΑ ΕΠΙΛΥΕΙ ΜΙΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ (Π.Χ. ΜΕΙΩΜΕΝΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ, ΕΛΛΙΠΗ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΠΑΙΘΡΟ, ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ). ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ: ΝΑ ΚΑΘΟΡΙΣΟΥΝ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ-ΣΤΟΧΟΥΣ ΤΟΥΣ, ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΟΥΝ ΜΙΑ ΚΑΤΑΛΛΗΛΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΧΩΡΙΣ ΚΩΔΙΚΑ, ΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΟΥΝ 2-3 WIREFRAMES, ΝΑ ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΟΥΝ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΕΡΕΥΝΑ, PERSONAS Ή ΣΧΟΛΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΙΛΟΤΙΚΕΣ ΔΟΚΙΜΕΣ. Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΕΤΑΙ ΜΕ ΜΙΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑ «DEMO RITCH» ΣΕ ΜΙΑ ΚΡΙΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ (ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ Ή ΣΥΜΜΑΘΗΤΕΣ).

ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ & ΡΟΛΟΙ:
ΟΜΑΔΕΣ ΤΩΝ 4-6 (ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ UI/UX , ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ, STORYTELLER, ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ, ΕΡΕΥΝΗΤΗΣ, ΧΡΗΣΤΗΣ)

ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΥΛΙΚΑ:
ΠΡΟΤΥΠΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ (ΕΝΤΥΠΑ Ή ΨΗΦΙΑΚΑ), ΣΥΣΚΕΥΗ ΜΕ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ, ΚΑΡΤΕΣ ΣΕΝΑΡΙΩΝ (ΠΡΟΕΡΑΙΤΙΚΑ), ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ, ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ, ΧΩΡΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ

ΧΡΟΝΟΣ:
180 ΛΕΠΤΑ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:
ΣΥΝΑΦΕΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΣΑΦΗΝΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ, ΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ, ΔΥΝΑΜΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΥΤΟΠΕΠΟΙΩΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ ΣΤΟΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΚΟΣΜΟ:
ΤΑ ΝΙΚΗΤΗΡΙΑ ΣΧΕΔΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΚΑΙ ΚΟΙΝΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ ΣΤΟΥΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΥΣ ΦΟΡΕΙΣ. ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΑ: ΠΡΟΣΚΑΛΕΣΤΕ ΤΟΠΙΚΟΥΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΥΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ Ή ΨΗΦΙΑΚΟΥΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ ΝΑ ΔΩΣΟΥΝ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ.



Παιχνίδι NOP: Not Our Problem?

Σκοπός:

Εξερευνήστε τον αντίκτυπο της σιωπής και της απομάκρυνσης των πολιτών. Ανάπτυξη ενσυναίσθησης, προβληματισμού και ευαισθητοποίησης σχετικά με το ποιος μιλάει -και ποιος όχι- στις αποφάσεις που αφορούν την πολιτιστική κληρονομιά. Υποστηρίζει τους Μαθησιακούς Στόχους #1 και #3.

Οδηγίες:

Οι συμμετέχοντες υποδύονται μέλη της κοινότητας που συζητούν για την κατεδάφιση ενός παραμελημένου μνημείου πολιτιστικής κληρονομιάς. Οι ρόλοι περιλαμβάνουν δήμαρχο, φοιτητή, ακτιβιστή, ιδιοκτήτη επιχείρησης κ.λπ. Η ανατροπή: μόνο ορισμένα μέλη μπορούν να μιλήσουν στον πρώτο γύρο. Οι άλλοι παραμένουν σιωπηλοί. Στη δεύτερη φάση, ακούγονται όλες οι φωνές. Στη συνέχεια, η ομάδα προβληματίζεται σχετικά με το ποιων οι απόψεις έλειπαν, πώς η εξουσία διαμόρφωσε το αποτέλεσμα και ποια ενέργεια θα μπορούσε να το αλλάξει.

Μέγεθος Ομάδας & Ρόλοι:

6-10 συμμετέχοντες συν 1 συντονιστής. Οι ρόλοι περιλαμβάνουν τόσο χαρακτήρες με εξουσία όσο και χαρακτήρες που παραμένουν σιωπηλοί.

Απαιτούμενα Υλικά:

Κάρτες ρόλων, σύντομο σενάριο, κάποιο σημείο σε τοίχο ή πίνακας για προβληματισμό.

Χρόνος:

90 λεπτά

Αξιολόγηση:

Οξυδερκής προβληματισμός, ενσυναίσθηση σε παιχνίδια ρόλων, εμπλοκή με τις αξίες των πολιτών.

Αντίκτυπος στον Πραγματικό Κόσμο:

Οι συμμετέχοντες γράφουν μία πρόταση που θα ήθελαν να είχαν πει. Αυτές οι εκφράσεις αναρτώνται σε έναν τοίχο ως «Φωνές νέων ενάντια στην απάθεια» ή κοινοποιούνται ψηφιακά.



ΗACKERS ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ : Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΤΟΥ ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΥ



ΣΤΟΧΟΣ:

ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΛΥΣΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΟΜΑΔΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗ «ΔΙΑΣΩΣΗ» ΕΝΟΣ ΥΠΟ ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ ΜΝΗΜΕΙΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ ΜΡΣΩ ΕΝΔΕΙΞΕΩΝ, ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΛΟΓΙΚΗΣ.. ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ #1, #3, ΚΑΙ #5.

ΟΔΗΓΙΕΣ:

ΟΙ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΜΕΤΑΤΡΕΠΟΝΤΑΙ ΣΕ "ΗACKERS ΤΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ", ΣΕ ΜΥΣΤΙΚΟΥΣ ΠΡΑΚΤΟΡΕΣ ΠΟΥ ΤΡΕΧΟΥΝ ΝΑ ΣΩΣΟΥΝ ΕΝΑ ΞΕΧΑΣΜΕΝΟ ΚΤΗΡΙΟ ΠΡΙΝ ΧΑΘΕΙ. ΤΑ ΚΛΕΙΔΙΑ/ΣΤΟΙΧΕΙΑ (ΣΕ ΜΟΡΦΗ ΓΡΙΦΩΝ, ΚΩΔΙΚΩΝ QR, ΣΗΜΕΙΑ ΣΕ ΧΑΡΤΙ, Ή ΠΑΖΛ) ΤΟΥΣ ΟΔΗΓΟΥΝ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΑ ΣΤΑΔΙΑ: ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΤΟΥ ΚΤΙΡΙΟΥ, ΕΝΤΟΠΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΣΕ ΨΗΦΙΑΚΟ ΧΑΡΤΗ, ΑΝΑΦΟΡΑ/ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΜΕ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΚΑΙ ΕΙΣΗΓΗΣΗ ΕΝΟΣ ΜΙΚΡΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΕΡΓΑΛΕΙΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΟΥ (Π.Χ., ΕΝΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ). Η ΠΡΩΤΗ ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΘΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΕΙ ΟΛΑ ΤΑ ΒΗΜΑΤΑ ΜΕ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΕΡΔΙΖΕΙ

ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ & ΡΟΛΟΙ:

ΟΜΑΔΕΣ ΤΩΝ 4-6; ΟΙ ΡΟΛΟΙ ΕΝΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ: ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΠΙΛΥΣΗΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ, ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΟΣ, ΚΑΤΑΓΡΑΦΕΑΣ, ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ.

ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΥΛΙΚΑ:

ΦΥΛΛΑΔΙΟ ΜΕ ΓΡΙΦΟΥΣ, SMARTPHONES/TABLETS, ΚΩΔΙΚΟΙ QR, ΑΠΛΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΓΙΑ ΧΑΡΤΗ (Π.Χ., GOOGLE MY MAPS), ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ

ΧΡΟΝΟΣ:

60-75 ΛΕΠΤΑ ΣΥΝΟΛΙΚΑ (45' ΑΠΟΣΤΟΛΗ + 30' ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ & ΚΟΙΝΟΠΟΙΗΣΗ)

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΣΤΗΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ, ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ.

ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ ΣΤΟΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΚΟΣΜΟ:

ΟΙ ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΤΩΝ ΝΙΚΗΤΗΡΙΩΝ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ ΑΝΑΡΤΩΝΤΑΙ ΣΤΟΝ ΙΣΤΟΤΟΠΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ Ή ΣΤΗΝ ΤΟΠΙΚΗ ΕΚΘΕΣΗ ΤΗΣ ΝΕΟΛΑΙΑΣ ΩΣ «ΜΝΗΜΕΙΑ ΠΟΥ ΣΩΘΗΚΑΝ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΗACKERS».



**Ένα γρήγορο sprint
καινοτομίας**

ΣΤΟΧΟΣ:
ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ, ΤΗΣ ΟΜΑΔΙΚΟΤΗΤΑΣ, ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΠΙΛΥΣΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΥΠΟ ΠΙΕΣΗ. ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ #2 ΚΑΙ #4.

ΟΔΗΓΙΕΣ:
ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΕΝΑ «ΔΙΛΗΜΜΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ» (Π.Χ. ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΝΕΟΛΑΙΑ ΠΟΥ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ, ΑΝΑΚΡΙΒΕΙΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ, ΕΛΛΕΙΨΗ ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗΣ ΤΗΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑΣ). ΕΧΟΥΝ 10 ΛΕΠΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΝΟΗΣΟΥΝ ΜΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΛΥΣΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΜΟΝΟ ΕΝΑΝ ΠΙΝΑΚΑ ΚΑΙ ΤΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΤΟΥΣ - ΔΕΝ ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ. ΟΙ ΙΔΕΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΣΕ 1 ΛΕΠΤΟ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ, ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΜΕΝΕΣ ΑΠΟ ΓΡΗΓΟΡΗ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ. Ο ΣΤΟΧΟΣ ΕΙΝΑΙ Η ΤΑΧΥΤΗΤΑ, ΟΧΙ Η ΤΕΛΕΙΟΤΗΤΑ.

ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΩΝ & ΡΟΛΩΝ:
ΟΜΑΔΕΣ 3-5 (ΟΛΟΙ BRAINSTORMERS; ΕΝΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΗΣ)

ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΥΛΙΚΑ:
ΠΙΝΑΚΑΣ Ή FLIPCHARTS, ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ, ΚΑΡΤΕΣ ΜΕ ΔΙΛΗΜΜΑΤΑ

ΧΡΟΝΟΣ:
45 ΛΕΠΤΑ (5' ΕΙΣΑΓΩΓΗ, 3x10' SPRINTS, 15' ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ)

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ, ΣΥΝΑΦΕΙΑ ΤΗΣ ΛΥΣΗΣ, ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΥΠΟ ΠΙΕΣΗ ΧΡΟΝΟΥ

ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ ΣΤΟΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΚΟΣΜΟ:
ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΙΔΕΕΣ ΜΕΤΑΤΡΕΠΟΝΤΑΙ ΣΕ ΜΙΝΙ-ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΣΕ ΜΕΤΑΓΕΝΕΣΤΕΡΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ Ή ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ ΩΣ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ «ΓΚΑΛΕΡΙ ΝΕΑΝΙΚΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ» ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΤΟΥ ΈΡΓΟΥ.



App Stats Survivor



Στόχος:

Κατανόηση των βασικών δεικτών απόδοσης (KPIs) και εκμάθηση του τρόπου παρακολούθησης, ανάλυσης και ανταπόκρισης σε πραγματικά δεδομένα χρηστών. Υποστηρίζει το Μαθησιακό Στόχο #6.

Οδηγίες:

Οι ομάδες λαμβάνουν φανταστικά δεδομένα απόδοσης της εφαρμογής (π.χ. διατήρηση χρηστών, ποσοστά ολοκλήρωσης, αναφορές σφαλμάτων, σχόλια ανατροφοδότησης) για ένα πρωτότυπο της εφαρμογής Buildings Alert! Κάθε γύρος αντιπροσωπεύει μια «εβδομάδα» δραστηριότητας των χρηστών. Οι ομάδες πρέπει:

- Να προσδιορίσουν ποιοι δείκτες KPI υπολείπονται σε απόδοση.
- Να προτείνουν δύο στρατηγικές βελτιστοποίησης για τη διευθέτησή τους.
- Προβλέψουν τον αντίκτυπο των αποφάσεών τους πριν προχωρήσουν στον επόμενο γύρο.

Μετά από τρεις γύρους, οι ομάδες συγκρίνουν τα αποτελέσματα. Η εφαρμογή που «επιβιώνει» είναι αυτή που παρουσιάζει την καλύτερη βελτίωση σε όλους τους δείκτες KPI.

Μέγεθος Ομάδας & Ρόλοι:

Ομάδες των 4–5 (Αναλυτής Δεδομένων, UX Ερευνητής, Επικεφαλής στρατηγικής, παρουσιαστής)

Απαιτούμενα Υλικά:

Φύλλα δεδομένων με πλασματικούς δείκτες απόδοσης (KPIs) (μπορούν να εκτυπωθούν ή να κοινοποιηθούν ψηφιακά), κάρτες βελτιστοποίησης (προκαθορισμένες τακτικές), πίνακας παρακολούθησης αποδόσεων.

Χρόνος:

60–75 λεπτά

Αξιολόγηση:

Ικανότητα ερμηνείας δεδομένων, υποβολής προτάσεων για σχετικές βελτιώσεις και λογικής αξιολόγησης των αποτελεσμάτων

Αντίκτυπος στον Πραγματικό Κόσμο:

Η στρατηγική βελτιστοποίησης των νικητριών ομάδων θα συμπεριληφθεί στο παράρτημα «Βέλτιστες πρακτικές» της ενότητας ή θα παρουσιαστεί στην ομαδική πλατφόρμα για να τη δοκιμάσουν οι άλλοι.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Αξιολογήσεις

Αυτό το κεφάλαιο περιλαμβάνει αξιολογήσεις που χρησιμοποιούνται για τη μέτρηση της κατανόησης και της διατήρησης του υλικού από τους συμμετέχοντες. Οι αξιολογήσεις λαμβάνουν διάφορες μορφές, όπως κουίζ, τεστ ή πρακτικές εργασίες. Επιπλέον, στο τέλος κάθε ενότητας ή μέρους θα πρέπει να περιλαμβάνονται εργαλεία αυτοαξιολόγησης, όπως προτροπές για αναστοχασμό ή ασκήσεις, για την ενίσχυση της μάθησης.

5.1: Αξιολογήσεις με βάση τη γνώση

5.1.1 Κουίζ με Ερωτήσεις Πολλαπλής Επιλογής

Κατανόηση της αστικής τεχνολογίας και της πολιτιστικής κληρονομιάς

1. Τι είναι αυτό για το οποίο έχει σχεδιαστεί πρωτίστως η αστική τεχνολογία;

- A. Για γραφειοκρατικούς σκοπούς που αφορούν την κυβέρνηση
- B. Δημόσια ψυχαγωγία
- Γ. Πολιτική δέσμευση, συμμετοχή και διαφάνεια
- Δ. Μάρκετινγκ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Απάντηση: Γ

2. Γιατί είναι σημαντικό να καταγράψουμε τα κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς που απειλούνται;

- A. Για να περιοριστεί η πρόσβαση του κοινού
- B. Για να αυξηθούν οι φόροι ακίνητης περιουσίας
- Γ. Για να δημιουργηθεί μια ψηφιακή μνήμη και να υποστηριχθεί η μελλοντική διατήρηση
- Δ. Για να προωθηθεί η ιδιωτική ιδιοκτησία

Απάντηση: Γ

3. Ποιο από τα παρακάτω περιγράφει καλύτερα τον στόχο της εφαρμογής «Buildings Alert!»;

- A. Προώθηση διαγωνισμών αρχιτεκτονικής
- B. Ενεργοποίηση της αναφοράς σε πραγματικό χρόνο από τους πολίτες για κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς που κινδυνεύουν
- Γ. Είσπραξη φόρων για εγκαταλελειμμένους χώρους



Δ. Αντικατάσταση των παραδοσιακών μουσείων

Απάντηση: Β

4. Ποιο ρόλο μπορούν να διαδραματίσουν οι νέοι στην προστασία της ψηφιακής κληρονομιάς;

- A. Παθητικοί καταναλωτές πολιτιστικών πληροφοριών
- B. Αποκλειστικοί ερευνητές αρχαίων κειμένων
- Γ. Ενεργοί συμμετέχοντες στον εντοπισμό και την καταγραφή της τοπικής κληρονομιάς
- Δ. Κάτοχοι ιδιωτικών ιστορικών αρχείων

Απάντηση: Γ

Τεχνικές και Σχεδιαστικές Γνώσεις

5. Ποια είναι η πρωταρχική λειτουργία ενός backend εφαρμογής για κινητά τηλέφωνα;

- A. Εμφάνιση κουμπιών και εικόνων
- B. Διαχείριση των χρωμάτων της διεπαφής χρήστη
- Γ. Αποθήκευση και επεξεργασία των δεδομένων που υποβάλλονται από τους χρήστες
- Δ. Δημιουργία εκτυπωμένων εκδόσεων της εφαρμογής

Απάντηση: Γ

6. Για ποιο λόγο χρησιμοποιείται ο γεωγραφικός εντοπισμός στην εφαρμογή «Buildings Alert!»;

- A. Φιλτράρισμα προφίλ χρηστών
- B. Παροχή αυτοματοποιημένων μεταφράσεων
- Γ. Επισήμανση της ακριβούς θέσης των κτιρίων που κινδυνεύουν
- Δ. Αποστολή μηνυμάτων για σκοπούς marketing μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου

Απάντηση: Γ

7. Ποια πλατφόρμα χωρίς κώδικα είναι η καταλληλότερη για αρχάριους που θέλουν να δοκιμάσουν γρήγορα μια ιδέα για μια εφαρμογή;

- A. AppGyver
- B. Thunkable
- Γ. Adalo
- Δ. Glide

Απάντηση: Δ

8. Ποιο είναι το πλεονέκτημα των push notifications σε μια εφαρμογή;

- A. Επιβραδύνει την πρόσβαση των χρηστών στις αναφορές



R2.4 – Ενότητα 4: «Πώς να δημιουργήσετε μια εφαρμογή 'Buildings alert!' για κινητά τηλέφωνα»

- B. Αποστέλλει έντυπες ενημερώσεις (updates) μέσω ταχυδρομείου
- Γ. Διατηρεί το ενδιαφέρον των χρηστών με ενημερώσεις σε πραγματικό χρόνο σχετικά με απειλές για την τοπική πολιτιστική κληρονομιά
- Δ. Περιορίζει την πρόσβαση στην εφαρμογή

Απάντηση: Γ

9. Ποια λειτουργία επιτρέπει στους χρήστες να μοιράζονται τις δημοσιεύσεις τους με ένα ευρύτερο κοινό;

- A. Η offline λειτουργία
- B. Η ενσωμάτωση των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης
- Γ. Backend Ασφάλεια
- Δ. Το κλείδωμα οθόνης

Απάντηση: B

10. Τι κάνει τα DIY εργαλεία δημιουργίας εφαρμογών ιδανικά για έργα πολιτιστικής κληρονομιάς;

- A. Απαιτούν προηγμένες γνώσεις προγραμματισμού
- B. Επιτρέπουν τη γρήγορη, συμπεριληπτική και προσβάσιμη δημιουργία εφαρμογών
- Γ. Λειτουργούν μόνο για εφαρμογές ψυχαγωγίας
- Δ. Έχουν σχεδιαστεί αποκλειστικά για αναλυτικά στοιχεία επιχειρήσεων

Απάντηση: B

5.1.2 Ερωτήσεις Σύντομων Απαντήσεων

1. Ορίστε την έννοια της αστικής τεχνολογίας και τη σημασία της για τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς.
2. Εξηγήστε πώς η εφαρμογή «Buildings Alert!» ενθαρρύνει τη συμμετοχή του κοινού.
3. Αναφέρετε τρεις απειλές για την πολιτιστική κληρονομιά και περιγράψτε πώς οι εφαρμογές για κινητά μπορούν να συμβάλουν στην αντιμετώπισή τους.
4. Περιγράψτε τα βασικά χαρακτηριστικά που πρέπει να περιλαμβάνει μια εφαρμογή για κινητά για την αναφορά κτιρίων που κινδυνεύουν.
5. Ποια τεχνικά στοιχεία απαιτούνται για τη δημιουργία μιας βασικής εφαρμογής για κινητά χωρίς κώδικα;
6. Γιατί είναι σημαντική η λειτουργία χαρτογράφησης στην καταγραφή της πολιτιστικής κληρονομιάς;
7. Πώς ωφελούνται οι νέοι από τη συμμετοχή τους στην ψηφιακή καταγραφή της πολιτιστικής κληρονομιάς;



8. Εξηγήστε πώς η ψηφιακή καταγραφή συμβάλλει στη συλλογική πολιτιστική μνήμη.

5.2 Πρακτικές Εργασίες

5.2.1 Άσκηση Ανάπτυξης Πρωτοτύπου Εφαρμογής

Οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν ένα εργαλείο χωρίς κώδικα (όπως Adalo, Glide ή Thunkable) για να δημιουργήσουν ένα βασικό πρωτότυπο της εφαρμογής Buildings Alert! Το πρωτότυπο πρέπει να περιλαμβάνει μια διεπαφή χρήστη για την υποβολή αναφορών κτιρίων, έναν οπτικό χάρτη για την εμφάνιση των συλλεγόμενων δεδομένων και βασικές λειτουργίες κοινοποίησης ή ειδοποίησης.

Παραδοτέα:

- Μια φόρμα αναφοράς με στοιχεία που περιλαμβάνουν φωτογραφία, τοποθεσία, και συνθήκες/κατάσταση
- Χάρτης με τα κτίρια που κινδυνεύουν
- Σύνδεσμος για την προεπισκόπηση (preview) ή τη δοκιμή (demo) της εφαρμογής

Κριτήρια αξιολόγησης:

- Τεχνική λειτουργικότητα
- Οπτική ευκρίνεια και ευχρηστία
- Ευθυγράμμιση με τους στόχους της συμμετοχής των πολιτών

5.2.2 Εργαστήριο Ρόλων: Προγραμματιστές της Κοινότητας

Οι συμμετέχοντες θα αναλάβουν διαφορετικούς ρόλους (νεαρός ακτιβιστής, αστικός σχεδιαστής, ψηφιακός σχεδιαστής, υπεύθυνος πολιτιστικής κληρονομιάς). Ο καθένας θα παρουσιάσει τον τρόπο με τον οποίο ο ρόλος του συμβάλλει στον συν-σχεδιασμό της εφαρμογής Buildings Alert!, χρησιμοποιώντας τα σενάρια δημιουργίας που θα του δοθούν και προσομοιωμένα σχόλια από μέλη της κοινότητας.



5.3 Αξιολόγηση από Ομοτίμους και Αυτοαξιολόγηση

5.3.1 Συνεδρία ανατροφοδότησης από ομοτίμους

Οι συμμετέχοντες ανταλλάσσουν πρωτότυπα εφαρμογών ή φόρμες και παρέχουν επικοδομητικά σχόλια σχετικά με:

- Την ευκολία της χρήσης
- Την ακρίβεια των πεδίων με τα δεδομένα
- Την οπτική προσβασιμότητα
- Την κοινωνική συνάφεια και το δυναμικό της συμμετοχής

5.3.2 Προτροπές για Αναστοχασμό

Οι συμμετέχοντες θα απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις αναστοχασμού (σε γραπτή ή βιντεοσκοπημένη μορφή):

1. Ποιο μέρος της διαδικασίας δημιουργίας της εφαρμογής σας άρεσε περισσότερο;
2. Ποιο ήταν το πιο δύσκολο χαρακτηριστικό στο σχεδιασμό ή στην κατανόηση;
3. Πώς αυτή η εμπειρία έχει διαμορφώσει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεστε το αστικό σας περιβάλλον και την πολιτιστική κληρονομιά της περιοχής σας;
4. Τι θα κάνατε διαφορετικά αν δημιουργούσατε ξανά την εφαρμογή;

5.3.3 Κουίζ βασισμένο σε Σενάριο

Σενάριο: Σας ενημερώνουν για μια ερειπωμένη κατασκευή στην περιοχή σας. Δεν έχει επίσημο καθεστώς πολιτιστικής κληρονομιάς, αλλά είναι σημαντική για την κοινότητά σας. Ποια είναι η πρώτη σας ενέργεια στην εφαρμογή;

- A. Αναφέρετε το κτίριο χρησιμοποιώντας GPS, εικόνες και πεδία περιγραφής
- B. Περιμένετε μέχρι να γίνει μνημείο της UNESCO
- Γ. Στείλτε μια επιστολή στον δήμαρχο
- Δ. Αγνοήστε το, καθώς δεν είναι καταχωρημένο ως προστατευόμενο

Σωστή Απάντηση: A



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Πόροι και Αναφορές

Council of Europe. (2017). *The Faro Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/faro-convention>

Hassani, F. (2015). Documentation of cultural heritage; techniques, potentials, and constraints. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, XL-5/W7*, 207–214. <https://doi.org/10.5194/isprsarchives-XL-5-W7-207-2015>

UNESCO. (2011). *UNESCO Recommendation on the Historic Urban Landscape*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Retrieved from <https://whc.unesco.org/en/hul/>



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: Επίλογος και Σύνοψη

Αυτή η εκπαιδευτική ενότητα παρέχει στους νέους και στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας τις δεξιότητες που χρειάζονται για να αναπτύξουν και να σχεδιάσουν μια εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα χωρίς κώδικα —την εφαρμογή Buildings Alert!— με σκοπό τον εντοπισμό, την αναφορά και την εκστρατεία για την προστασία της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς που κινδυνεύει ανά την Ευρώπη. Μέσα από πρακτική βοήθεια και διαδραστικές δραστηριότητες, οι συμμετέχοντες αποκτούν ψηφιακές, πολιτικές και σχεδιαστικές δεξιότητες για να δημιουργήσουν από κοινού ένα λειτουργικό πρωτότυπο εφαρμογής. Το πρόγραμμα εισάγει έννοιες της αστικής τεχνολογίας, διερευνά την επείγουσα ανάγκη καταγραφής της πολιτιστικής κληρονομιάς και καθιστά κατανοητά τεχνικά θέματα όπως η γεωεντοπισμός, η χαρτογράφηση, η ενσωμάτωση backend και οι ειδοποιήσεις push.

Οι νέοι αξιολογούν κριτικά μια σειρά από εφαρμογές δημιουργίας εφαρμογών χωρίς κώδικα (Glide, Adalo, Thunkable, AppGyver), πειραματίζονται με το σχεδιασμό βάσει δεδομένων και εξετάζουν την κοινωνική ευθύνη της διατήρησης των μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς. Η μάθηση ενισχύεται μέσω συζητήσεων, παιχνιδιών ρόλων, αμοιβαίας αξιολόγησης, κατασκευής πρωτοτύπων και δοκιμών σεναρίων.

Ουσιαστικά, το Buildings Alert! δεν είναι μια εφαρμογή, αλλά ένα εργαλείο κοινωνικής καινοτομίας που κινητοποιεί τους νέους να γίνουν ενεργοί διαχειριστές της πολιτιστικής κληρονομιάς, ώστε να μπορούν να καταγράψουν το παρελθόν, να επηρεάζουν το παρόν και να διαμορφώνουν ένα πιο συμμετοχικό μέλλον για τη διατήρηση του πολιτισμού.

