



Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«Πληροφορική»

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	Σχεδιασμός και υλοποίηση διαδικτυακής εφαρμογής Art Social Gallery Design and implementation of a web application Art Social Gallery
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	Κωνσταντίνος Ιωάννου
Πατρώνυμο	Ιωάννης
Αριθμός Μητρώου	ΜΠΠΛ/16010
Επιβλέπων	Ευθύμιος Αλέπης, Αναπληρωτής Καθηγητής

Ημερομηνία Παράδοσης **Οκτώβριος 2020**

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

(υπογραφή)

(υπογραφή)

(υπογραφή)

Ευθύμιος Αλέπης
Αναπληρωτής Καθηγητής

Μαρία Βίρβου
Καθηγήτρια

Κωνσταντίνος Πατσάκης
Επίκουρος Καθηγητής

Περίληψη/**Abstract**

Ελληνικά

Θέμα της Μεταπτυχιακής Διατριβής είναι η δημιουργία μιας ιστοσελίδας με την ονομασία **Incubate** , που αφορά την τέχνη. Σκοπός της ιστοσελίδας είναι οι χρήστες - καλλιτέχνες να μπορούν να εκδίδουν έργα τους ώστε να προωθήσουν την δουλειά τους. Η ιστοσελίδα έχει μορφή social με αυτόν τον τρόπο δεν υπάρχουν μόνο οι χρήστες καλλιτέχνες αλλά και οι φίλοι της τέχνης οι οποίοι έχουν την δυνατότητα να κάνουν comments και likes όπως και να προσθέσουν έργα τέχνης στα favorites τους. Οι τεχνολογίες που χρησιμοποιήθηκαν για την δημιουργία της ιστοσελίδας είναι στο Front-End: HTML5, CSS, JavaScript , στο Back-End: Python με την βοήθεια Framework-Django και στο Database Sqlite.

English

The subject of this Master Thesis is the creation of a website , named Incubate which is about art. The main goal of the website is that the users - artists can publish piece of art, so they can promote their work. The structure of the website is like a social network. Furthermore, there are two kinds of users, the artists and the simple users .The simple users could comment , like and add to favorites all kind of art. The technologies that were used for creating the Front-End are HTML5, CSS and JavaScript, for the Back-End is Python with the help of the Framework-Django and for the Database is Sqlite.

Εισαγωγή

Στη νεότερη Ελλάδα τη λέξη πολιτισμός μετάφρασε και χρησιμοποίησε από τη αγγλική λέξη “civilisation” ο Αδαμάντιος Κοραΐς (1748-1833) ταυτίζοντας την με τα ανωτέρα προϊόντα του τρόπου ζωής μιας κοινότητας , προϊόντα που έχουν να κάνουν με την τέχνη, τη φιλοσοφία και τις επιστήμες. Εμείς σε αυτήν την διπλωματική θα ασχοληθούμε με ένα από τα τρία κομμάτια του πολιτισμού και συγκεκριμένα σε αυτό της τέχνης σε συνδυασμό βεβαίως με το διαδίκτυο (internet).

Το Internet ως όρος προέκυψε από την σύνθεση των λέξεων Inter και network, ενώ στην ελληνική γλώσσα ο όρος εκφράζεται μέσα από την λέξη διαδίκτυο. Στις μέρες μας το internet έχει καταφέρει να αποτελεί ένα παγκόσμιο δίκτυο που φέρνει σε επαφή ανθρώπους από διάφορα μέρη του κόσμου, μέσα από την χρήση του υπολογιστή τους. Για την ανάπτυξη του διαδικτύου σημαντικό ρόλο έπαιξε ο Σύμβουλος του Cern (Conseil Européenne pour la Recherche Nucléaire) Tim Berners Li, ο οποίος δημιούργησε τις υποδομές για την υπηρεσία του Παγκόσμιου Ιστού (World Wide Web -www).

Ο Παγκόσμιος Ιστός δημιουργήθηκε το 1989 και κυκλοφόρησε ευρέως το 1992, κατέστη εφικτή την περιήγηση με χρήση υπερσυνδέσμων (Hyperlinks) σε ιστοσελίδες που περιέχουν κείμενο , εικόνες, ήχο, βίντεο και αλλά πολυμέσα, παρέχοντας ουσιαστικά κατανεμημένη οργάνωση και πρόσβαση πληροφοριών πάνω στην βάση υποδομής του διαδικτύου.

Χάρη στο Διαδίκτυο ο χώρος της τέχνης άλλαξε όπως δεν θα φανταζόταν κανείς μέχρι πριν από μια δεκαετία η αγορά έργων τέχνης έχει σχεδόν μεταλλαχθεί. Αν κρίνουμε από τις εξειδικευμένες ιστοσελίδες με τις πινακίδες (sold), ο παράδεισος του γκαλερίστα έχει εξελιχθεί σε έναν δημοκρατικό κόσμο όπου αγοραστές και καλλιτέχνες μπορούν να απολαμβάνουν πλέον την απόλυτη διαφάνεια .

Η συλλογή έργων τέχνης μέχρι σήμερα αποτελούσε δικαίωμα για λίγους. Για κάποιους λόγους , ήδη από το 15ο αιώνα και μετά, ήταν σαν να θεωρείται αποκλειστικό προνόμιο της αριστοκρατίας, μιας εύπορης ελίτ , σε έναν μικρόκοσμο πλασμένο από τον καλλιτέχνη και τον προστατευόμενο του. Φανταστείτε τους ανθρώπους που βρέθηκαν κοντά στους ζωγράφους που θαυμάζουμε σήμερα στα μουσεία. Τότε δεν αρκούσε μόνο να διαθέτει κανείς μάτι και όσφρηση για να ανακαλύψει νέα (ή και παλιά) ταλέντα, αλλά και η πληροφόρηση (από μέσα), η εμπειρία ,η γνώση , η κουλτούρα.

Όμως όλα αυτά έχουν αλλάξει . Τα τελευταία χρόνια με το πάτημα ενός κουμπιού έχουμε άμεση πρόσβαση σε όλα τα στοιχεία και σε όλες τις πληροφορίες όσον αφορά γκαλερί, μουσεία όπως και έργα τέχνης. Με το πάτημα του ποντικιού σου πλέον μπορείς να μεταφερθείς από το Τορόντο στο Τόκιο και από το Τόκιο στην Αθήνα , να μάθεις κριτικές για νεαρούς ζωγράφους , ατέλειωτες σελίδες για τέχνη προς πώληση , σχόλια σε όλα τα χρώματα της ηλεκτρονικής παλέτας. Μέσα σε λίγα λεπτά μπορεί κανείς να μάθει για τους καλύτερους Ιρανούς καλλιτέχνες ή τους πιο σημαντικές γκαλερί στο Νέο Δελχί. Να αναζητήσει το αγαπημένο του έργο των παιδικών χρόνων. Να ταξιδέψει σε μια Μπιενάλε. Να επιχειρήσει ακόμη και μια εικονική ξενάγηση σε γκαλερί στην άλλη άκρη του κόσμου.

Όλοι έχουν αναγκαστεί να προσαρμοστούν στα νέα δεδομένα. Καλλιτέχνες, ιδιοκτήτες γκαλερί, μουσείων , ιδρυμάτων ,ιστορικοί τέχνης , κριτική. Η υψηλή τέχνη δεν είναι πλέον για λίγους.

Μέσα κοινωνικής δικτύωσης (**social media**)

«Facebook, Twitter, Youtube, Linkedin, Ιστολόγια και Instagram», γνωστές «λέξεις» σε όλους μας οι περισσότεροι από εμάς έχουμε account στα λεγόμενα «μέσα κοινωνικής δικτύωσης» (social media) που εξαιτίας της λειτουργικής τους φύσης, παρέχουν την δυνατότητα διασύνδεσης και αλληλεπίδρασης μεταξύ των χρηστών του δικτυωμένου περιβάλλοντος, καθώς και την δυνατότητα παραγωγής περιεχομένου από τους ίδιους τους χρήστες.

Τα online κοινωνικά δίκτυα ορίζονται ως web-based (διαδικτυακές) υπηρεσίες που επιτρέπουν τα άτομα (1) να δημιουργήσουν ένα δημόσιο ή ημι-δημόσιο προφίλ μέσα σε ένα οριοθετημένο σύστημα, (2) να επικοινωνήσουν με μια λίστα από άλλους χρήστες με τους οποίους μοιράζονται μια μορφή σύνδεσης και (3) να δουν και να διανείμουν την δίκια τους λίστα των συνδέσεων και αυτών που φτιάχτηκαν από άλλους μέσα στο σύστημα (Boyd & Ellison, 2008). Οι όροι “social media” και “social network” συχνά ταυτίζονται κάτω από τον όρο «κοινωνική δικτύωση». Ωστόσο, υπάρχει μια σημαντική διαφοροποίηση: ο όρος “social media” αναφέρεται στα μέσα (εργαλεία) διαμοιρασμού της πληροφορίας, των δεδομένων και της επικοινωνίας στο κοινό, ενώ ο όρος “social networking” αναφέρεται στη δημιουργία και την αξιοποίηση των κοινοτήτων για τη διασύνδεση ανθρώπων με κοινά ενδιαφέροντα.

Το 2009, τα «μέσα κοινωνικής δικτύωσης», πέτυχαν μέχρι και σήμερα να αποβούν όχι απλά «χρηστικά» αλλά σχεδόν «απαραίτητα» για τους χρήστες που αξιοποιούν τις λειτουργίες τους σε καθημερινή βάση και σε έντονο ρυθμό.

Ας πάρουμε υπόψη μας τους αριθμούς και μονό:

1. Facebook -> +2 δισεκατομμύρια χρήστες.
2. Twitter -> +330 εκατομμύρια χρήστες.
3. Youtube -> +1 δισεκατομμύρια χρήστες.
4. Instagram -> +1 δισεκατομμύρια χρήστες.

Γίνεται σαφές ότι τα social media διαδραματίζουν κυρίαρχο ρόλο στην ζωή του σύγχρονου ανθρώπου.

Το «Like», το «Comment», το «Share» είναι λέξεις που χρησιμοποιούνται πολύ συχνά πλέον στην καθημερινή μας ζωή. Βλέπεις ότι οι χρήστες αρέσκονται να κάνουν «Like», στο δημοσιευμένο περιεχόμενο των άλλων, στο να κάνουν «Comment» στις αναρτήσεις τους και να κάνουν «Share» ότι τους φαίνεται εντυπωσιακό για δίκια τους χρήση – ικανοποίηση. Τα social media έχουν μια τρομερή δυναμική πλέον στην ανθρωπότητα και αυτό γιατί μπορούν να δημιουργήσουν δεσμούς με άλλους ανθρώπους που κατοικούν στην πιο μακρινή γη και η επικοινωνία τους – ένωση να γίνει σε «πραγματικό χρόνο πληθώρα των πληροφοριών που παρέχονται στις πολυ πλατφόρμες διανομής, το κερδοφόρο επιχειρησιακό social media marketing και η διαφήμιση, αλλά βεβαία και ο ψυχαγωγικός ρόλος μέσω του διαθέσιμου πολυμεσικού υλικού είναι λόγοι που καθιστούν τα social media στο ζενίθ της σύγχρονης εποχής.

Η Τέχνη συναντά τα **social media**

Επιχειρώντας, μέσω της παρούσας διπλωματικής εργασίας, να αναζητήσουμε σχετικές απαντήσεις αναφορικά με τις σχέσεις συνύπαρξης που ανακύπτουν από την προβολή της εικαστικής δημιουργίας στα Social Media , η έμφαση δίνεται στον «βασιλιά των μέσων κοινωνική δικτύωσης» που δεν είναι άλλος από το Facebook.

Με μια απλή αναζήτηση στο Facebook , μπορεί κανείς σήμερα να βρει:

- Τις σελίδες των Γκαλερί.
- Φορείς Πολιτισμού – σε παγκόσμια κλίμακα.
- Επιμελητές Τέχνης.
- Προσωπικές / επαγγελματικές σελίδες και τα προφίλ χρηστών διαφόρων , ανά τον κόσμο , εικαστικών καλλιτεχνών , αναγνωρισμένων και μη , παλαιότερων ή και ηλικιακά νεότερων.

Είναι γεγονός πως , τόσο οι Γκαλερί όσο και οι Φορείς που δραστηριοποιούνται στον Πολιτισμό, και οι Επιμελητές , χρησιμοποιούν το Facebook για λόγους.

- Προβολής και ανάδειξης του έργου και των δράσεων τους και των καλλιτεχνών με τους οποίους συνεργάζονται.
- Για λόγους προσέλκυσης και αύξησης του κοινού τους
- Καλλιτέχνες που χρησιμοποιούν την προσωπική τους σελίδα ή προφίλ, ως σύγχρονο επικοινωνιακό εργαλείο προβολής και ανάδειξης του έργου τους.

Επομένως, το Facebook γίνεται γόνιμος τόπος σε όλο αυτό , εξασφαλίζοντας και με την προϋπόθεση ότι και οι ίδιοι θα το λειτουργούν σωστά αυτή την προβολή συμβάλλοντας στη δημοφιλία τους και συχνά στις οικονομικές τους απολαβές με την έννοια ότι εφόσον ένα έργο τέχνης (πίνακας ή γλυπτό) εκτεθεί σε ένα ευρύ κοινό, θεωρητικά εμφανίζει περισσότερες πιθανότητες προσέλκυσης και ενός αγοραστικού κοινού , το οποίο μάλιστα εντάσσεται στο πρίσμα την «παγκοσμιότητας του διαδικτυωμένου κόσμου ».

Επίσης, εξαιτίας των λειτουργικών παροχών της πλατφόρμας του δημοφιλούς μέσου, ενθαρρύνεται και τελείται μια άμεση , επικοινωνιακή σύνδεση μεταξύ των παραγόντων του Πολιτισμού (γκαλεριστας /επιμελητών / καλλιτεχνών) και του κοινού που έχει την δυνατότητα να αλληλεπιδράσει μαζί τους , κάνοντας ένα Like,ή σχολιάζοντας , για παράδειγμα , ένα έργο ή κοινοποιώντας το με οποίο τρόπο και για όποιον λόγο επιθυμούν.

Με αυτόν τον τρόπο το Facebook αποβαίνει σε ένα ισχυρό , βοηθητικό, μέσο διαφήμισης - επικοινωνίας και σύνδεσης των ανθρώπων της Τέχνης. Οι προβληματισμοί γεννώνται αναφορικά με «ποσοτικά και τα ποιοτικά χαρακτηριστικά »που συνδέουν τη διαδικασία. Στον κόσμο της ΕΙΚΟΝΑΣ η ποσότητα φαίνεται να ανταγωνίζεται την ποιότητα και πολλές φορές αποβαίνει να είναι το ίδιο ζήτημα . Δηλαδή όσα περισσότερα Like έχει κάποιος ,τόσο πιο ευτυχισμένος τείνει να φαίνεται στους άλλους , είτε είναι επιχείρηση ,είτε είναι καλλιτέχνης ,είτε είναι επιμελητής ,είτε ο οποιοσδήποτε χρήσης .Αυτός όμως είναι ποσοτικό ζήτημα γιατί ποιοτικά δεν σημαίνει ότι η Τέχνη του έχει ποιότητα.

Art-Social-Gallery (Incubate)

Η σκέψη αυτής της διπλωματικής είναι να πραγματοποιηθεί μια πλατφόρμα η οποία θα λειτουργεί σαν «social gallery». Με λίγα λόγια είναι η δημιουργία μια web πλατφόρμας στην οποία θα μπορούν οι καλλιτέχνες από όλο τον κόσμο να εκθέσω τα έργα τους με κείμενο και εικόνες όπως συμβαίνει κανονικά στις γκαλερί η μόνη διαφορά είναι ότι θα έχει και χαρακτηριστικά σαν αυτά «των μέσων κοινωνικής δικτύωσης» όπως Like, Comments, Bookmark.

Μέσω από μια μικρής έρευνας στο διαδίκτυο παρατήρησα ότι όλες η web πλατφόρμες που ασχολούνται με την πώληση έργων τέχνης και την ανάδειξη νέων καλλιτεχνών λειτουργούν περισσότερο με χαρακτηριστικά που θα ταίριαζαν σε μια e-shop εφαρμογή . Αυτό σημαίνει ότι αναγραφή την τιμή του έργου έχει καλάθι και μπορείς να το αγοράσεις με διάφορους τρόπους , αυτό που βλέπεις για τον καλλιτέχνη είναι ένα μικρό βιογραφικό και η κατηγορίες των έργων είναι ταξινομημένες.

Κατά την γνώμη μου αυτή η λογική δεν δίνει την δυνατότητα στον καλλιτέχνη να προβληθεί ούτε να προβάλλει ολοκληρωμένα το έργο του, παρά μόνο να ενταθεί σε ένα διαδικτυακό εμπορικό κομμάτι με τον σκληρό ορισμό της λέξης (μεταπώληση υλικών αγαθών ή υπηρεσιών με επιδίωξη το κέρδος). Μέσω κάποιον συζητήσεων και περιηγήσεων μου στο διαδίκτυο συνειδητοποίησα ότι το ισχυρότερο μέσο στην εποχή της εικόνας για την προβολή ενός νέου καλλιτέχνη είναι το instagram.

Εποχή της φωτογραφίας – Instagram

Ανέκαθεν η φωτογραφία ήταν ένα μέσο έκφρασης του ανθρώπου και πάντα αναζητούμε τρόπους ώστε να μοιραστεί με τον υπόλοιπο κόσμο τις φωτογραφίες του. Όλα αυτά τα χρόνια έγιναν αρκετές προσπάθειες διαμοιρασμού, οργάνωσης και εξερεύνησης των φωτογραφιών μέσω διαδικτύου άλλοτε με μεγάλη επιτυχία και άλλοτε όχι. Το Instagram ήρθε και πάτησε στην εποχή της εικόνας κάνοντας μια mobile-web social εφαρμογή και συγχρόνως μια υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης, η οποία επιτρέπει τη λήψη και το διαμοιρασμό φωτογραφιών και βίντεο. Έγινε γνωστό χάρη στα φίλτρα φωτογραφιών του , ενώ σήμερα διαθέτει φίλτρα και για βίντεο , καθώς επίσης και πληθώρα άλλων εργαλείων φιλικών προς τον χρήστη.

Στο instagram λειτουργεί η φιλοσοφία των followers, δηλαδή κάθε χρήστης ακολουθεί όποιους χρήστες επιθυμεί και ακολουθείται από όσους ενδιαφέρονται για το περιεχόμενο του. Ακολουθώντας χρήστες , οι φωτογραφίες και το βίντεο τους προβάλλονται μέσω της αρχικής σελίδας (wall) του χρήστη με χρονολογική σειρά ώσπου τον Μάρτιο του 2016 η εφαρμογή αποφάσισε να αλλάξει το feed των χρηστών , ακολουθώντας τον αλγόριθμο που χρησιμοποιεί το Facebook , σύμφωνα με τον οποίο δεν εμφανίζονται πλέον οι δημοσιεύσεις των ατόμων που ακολουθεί ο χρήστης με χρονολογική σειρά , αλλά πρώτα εκείνες που τους ενδιαφέρουν περισσότερο.

Το instagram κατάφερε να συνδυάσει δυο πολύ βασικά χαρακτηριστικά (1) φωτογραφία, η εφαρμογή θα μπορούσε κανείς να πει ότι άλλαξε μέχρι και την αισθητική των χρηστών. Με την πληθώρα των φίλτρων που πρόσφερε έδωσε την δυνατότητα στον πιο άπειρο χρήστη και σχεδόν σε κάθε φωτογραφία να μετατραπεί σε ένα κομμάτι τέχνης. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα το επίπεδο της φωτογραφίας που μπορεί να συναντήσει κάποιος μέσα στην εφαρμογή να είναι εντυπωσιακό. Ειδικά αν σκέφτεται κάποιος τι γινόταν τα προηγούμενα χρόνια που αναγνώριση μέσω της φωτογραφίας είχαν μόνο οι επαγγελματίες φωτογράφοι . Με αυτόν τον τρόπο οι άνθρωποι όξυναν το στοιχείο της παρατηρητικότητας και στην προσπάθεια να αποτυπώσουν αναμνήσεις και εικόνες , τραβούσαν φωτογραφίες σε ότι τους κέντριζε το ενδιαφέρον ή το συναίσθημα. Το (2) χαρακτηριστικό που εκτόξευσε την εφαρμογή είναι η επικοινωνία μεταξύ τους. Οι χρήστες δεν μοιράζονται άπλα τις φωτογραφίες τους μέσα από την εφαρμογή αλλά αλληλεπιδρούν μεταξύ τους μέσω Like, Comment ,Share ,Chat με αυτόν τον τρόπο οι χρήστες έχουν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με άτομα που έχουν κοινό ενδιαφέρον , διαμορφώνοντας έτσι και διαπροσωπικές σχέσεις που έχουν επέκταση και στην πραγματική ζωή.

Incubate - Κεντρική ιδέα

Έχοντας λάβει όλα τα παραπάνω υπόψη η κεντρική ιδέα της εφαρμογής αυτής της διπλωματικής είναι να δημιουργηθεί ένα μέσο με λειτουργίες social media αλλά να κρατάει τα ποιοτικά και όχι τα ποσοτικά χαρακτηριστικά. Ας το πάρουμε από την αρχή για να δημιουργηθεί μια έκθεση πρέπει ο καλλιτέχνης να έχει ολοκληρωμένο έργο να δείξει αυτό περιλαμβάνει ότι έξτος από τα έργα θα έχει και τα κείμενα που αναφέρονται για το έργο και μια ολοκληρωμένη ιδέα . Έτσι η εφαρμογή αναφέρεται σε νέους καλλιτέχνες ή μη, που θα μπορέσουν να πραγματοποιήσουν μια ολοκληρωμένη έκθεση, και αυτό φυσικά πραγματοποιείται με την βοήθεια της φωτογραφίας.

Οι λειτουργίες των social media δίνουν την δυνατότητα στους καλλιτέχνες να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους , να ανταλλάσουν απόψεις , να συνεργαστούν ακόμα και να δημιουργήσουν ομαδικά project. Από την άλλη πλευρά σε κάποιον χρήστη ο οποίος ενδιαφέρεται για αγορά ή και για την δουλεία του μπορεί να διακρίνει τιμές όπως για το πόσο περιζήτητος είναι και σε τι κοινό αναφέρεται . Το ποιοτικό βέβαια χαρακτηριστικό είναι ότι δεν αναγράφεται τιμή στο έργο , έτσι το έργο δεν εμπεριέχει την ταμπέλα προϊόντος σαν να ψωνίζουμε στο “σούπερ μάρκετ” η τιμή είναι στο χέρι του κάθε καλλιτέχνη. Στα επόμενα κεφάλαια θα μιλήσουμε με σταδία για την ροή της εφαρμογής.

Αρχιτεκτονική συστήματος

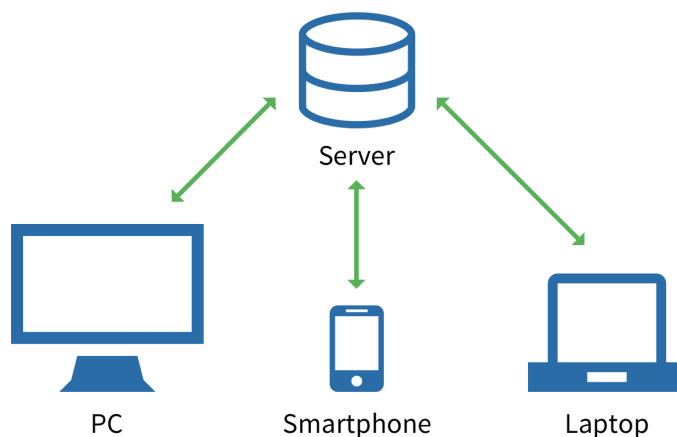
Διαδικτυακές Υπηρεσίες

Η διαδικτυακή υπηρεσία είναι μια εφαρμογή με χαρακτήρα υπηρεσίας η οποία παρέχει μια διεπαφή προσβάσιμη μέσω διαδικτύου για τη λειτουργία της. Η εφαρμογή έχει φτιαχτεί χρησιμοποιώντας καθορισμένες τεχνολογίες του διαδικτύου. Με λίγα λόγια αν μια εφαρμογή μπορεί να προσεγγιστεί μέσω δικτύου χρησιμοποιώντας πρωτόκολλα όπως HTTP , SMTP τότε αποτελεί διαδικτυακή υπηρεσία. Ουσιαστικά, οι διαδικτυακές υπηρεσίες υφίστανται πολλά χρόνια στο διαδίκτυο αποτελώντας βασική αρχή στην εξέλιξη του.

Όπως κάθε άλλη υπηρεσία έτσι και η διαδικτυακή υπηρεσία βασίζεται στο μοντέλο πελάτη - εξυπηρετητή. Συγκεκριμένα βασίζεται στην αρχιτεκτονική η οποία ακολουθεί αυτό το μοντέλο. Ο αιτών (πελάτης) κάνει μια αίτηση για μια δεδομένη δράση στο πλαίσιο μιας συγκεκριμένης υπηρεσίας . Ανάλογα με τον πελάτη και την αίτηση ο πάροχος υπηρεσιών (εξυπηρετητής) ανταποκρίνεται κατάλληλα.

TechTerms.com

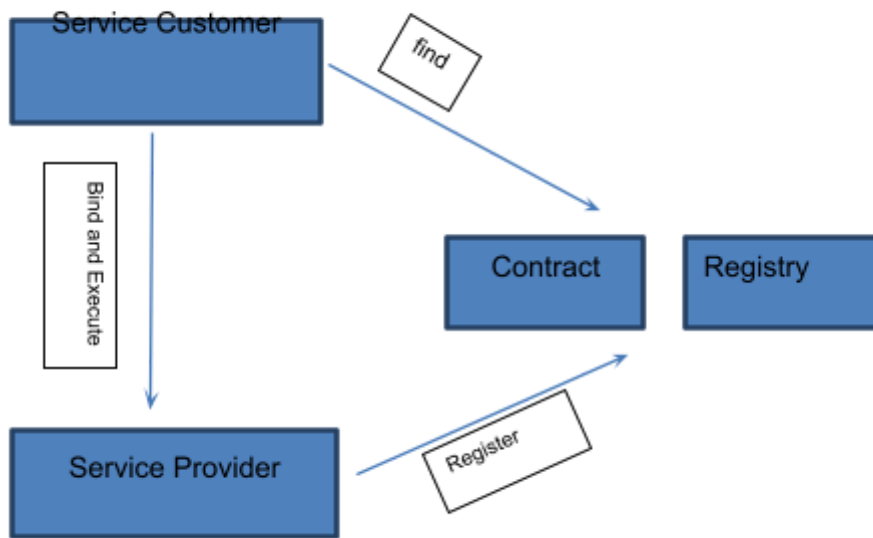
Client-Server Model



Σχήμα 3.1 : Επικοινωνία Πελάτη-Διακομιστή

Η αρχιτεκτονική αυτή στην οποία βασίστηκαν οι διαδικτυακές υπηρεσίες είναι η SOA (Service Oriented Architecture). Η SOA ορίζει οντότητες όπως υπηρεσίες , καταχωρητές (registries) ή συμβόλαια (contracts) για να ελαχιστοποιήσει τους συνεκτικούς δεσμούς των συστημάτων και να μεγιστοποιήσει τις πιθανότητες επαναχρησιμοποίησης των εφαρμογών.

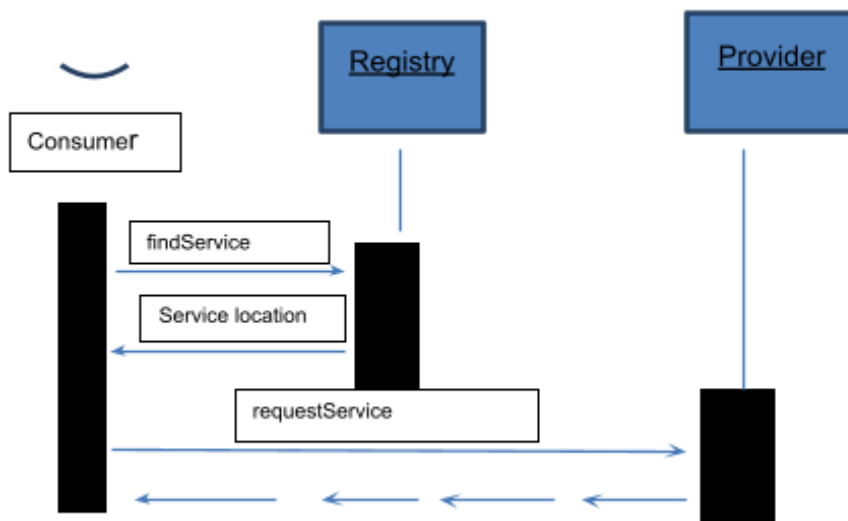
Η SOA είναι μία εξελιγμένη αρχιτεκτονική λογισμικού που περιέχει νέα και μοναδικά χαρακτηριστικά σε σχέση με προηγούμενες προσεγγίσεις συστημάτων. Είναι πολύ σημαντική η κατανόηση των εννοιών και τις προσέγγισης που διέπει τη SOA, για να έχουν σχεδιαστές αλλά και οι προγραμματιστές εφαρμογών την ικανότητα να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες που παρέχει το περιβάλλον των web services.



Σχήμα 3.2 : Η service – oriented αρχιτεκτονική

Το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό της SOA είναι ο διαχωρισμός που επιτυγχάνεται μεταξύ της υλοποίησης των υπηρεσιών και των αντίστοιχων διεπαφών τους (interfaces). Με άλλα λόγια, η SOA διαχωρίζει το «τι» από το «πώς». Οι καταναλωτές (consumers) αντιλαμβάνονται μια υπηρεσία ως ένα καταληκτικό σημείο (endpoint) που υποστηρίζει μια συγκεκριμένη δομή ερωτήματος ή κλήσης. Οι καταναλωτές δεν ενδιαφέρονται για το πώς υλοποιούνται και εκτελούνται οι υπηρεσίες, παρά μόνο για τις λειτουργίες που προσφέρονται, και ακολουθούν μια κοινή σύμβαση στην αλληλεπίδραση μεταξύ των δύο μερών. Ο τρόπος με τον οποίο υλοποιείται μια υπηρεσία από τον αντίστοιχο παροχέα (provider) δεν είναι εμφανής και δεν ενδιαφέρει τον καταναλωτή.

Η πλήρης SOA αρχιτεκτονική και οι πιθανές δίοδοι αλληλεπίδρασης που υποστηρίζει φαίνονται στο Σχήμα 3.2. Ο υποψήφιος καταναλωτής απευθύνεται σε έναν καταχωρητή για να ανακαλύψει παροχές που ανταποκρίνονται στα κριτήρια που ο ίδιος έχει θέσει. Αν ο καταχωρητής περιέχει την επιθυμητή υπηρεσία, επιστρέφει στον καταναλωτή το «συμβόλαιο» για να μπορεί να γίνει κατανοητός ο τρόπος κλήσης της υπηρεσίας – και την αντίστοιχη διεύθυνσή της. Στη συνέχεια, ο καταναλωτής καλεί την υπηρεσία μέσω δικτύου και λαμβάνει το αποτέλεσμα εκτέλεσης της επιθυμητής λειτουργίας.



Σχήμα 3.3 : Κλήση μία υπηρεσίας με χρήση της SOA.

Python

Η Python είναι μια γενικού σκοπού, υψηλού επιπέδου και ανοιχτού πηγαίου κώδικα γλώσσα προγραμματισμού. Δημιουργήθηκε από τον Guido van Rossum και κυκλοφόρησε δημοσίως τον Φεβρουάριο του 1991.

Ο σχεδιασμός της Python δίνει ιδιαίτερη έμφαση στη δημιουργία ευαναγνωστού πηγαίου κώδικα και η σύνταξη της επιτρέπει την επίλυση προβλημάτων με λιγότερο πηγαίο κώδικα σε σχέση με άλλες γλώσσες προγραμματισμού κατατάσσεται ως μια από τις 5 έως 10 πιο διαδεδομένες γλώσσες προγραμματισμού στον κόσμο και έχει ποικίλους ρόλους όπως διαδικτυακό προγραμματισμό, διαχείριση συστημάτων, επιστημονικό προγραμματισμό, εξόρυξη δεδομένων και άλλα.

Κύρια χαρακτηριστικά

Η Python συχνά χαρακτηρίζεται ως αντικειμενοστραφής γλώσσα προγραμματισμού, αλλά ένα από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά της είναι ότι συνδυάζει πολλαπλά πρότυπα προγραμματισμού, συμπεριλαμβανομένων του συναρτησιακού και προστακτικού προγραμματισμού. Αλλά κύρια χαρακτηριστικά της είναι οι υψηλού επιπέδου ενσωματωμένες δομές δεδομένων, δυναμικοί τύποι κωδικοποίησης, αυτόματη διαχείριση μνήμης καθώς επίσης και μια μεγάλη και περιεκτική πρότυπη βιβλιοθήκη.

Εξίσου σημαντικό χαρακτηριστικό που ακολουθεί τη φιλοσοφία της γλώσσας, είναι η υποστήριξη ομαδοποίησης του πηγαίου κώδικα σε μονάδες και πακέτα, ενθαρρύνοντας την επαναχρησιμοποίηση του, και διευκολύνοντας την προσθήκη νέων μονάδων υλοποιημένων σε γλώσσες προγραμματισμού μεταγλωττιστή όπως η C ή η C++.

Μερικά άλλα χαρακτηριστικά της είναι :

- Μπορεί να ενσωματωθεί σε μια εφαρμογή ώστε να παρέχει μια προγραμματιζόμενη διασύνδεση.
- Είναι συμβατή με όλες τις κύριες πλατφόρμες υλικού και λογισμικού .
- Ποικιλία βασικών δεδομένων όπως συμβολοσειρές, λίστες και λεξικά .
- Υποστήριξη εξαιρέσεων .

Framework Django

Το Django είναι ένα καλά εδραιωμένο πλαίσιο ανάπτυξης ανοικτού πηγαίου κώδικα σχεδιασμένο με πρωταρχικό στόχο να διευκολύνει τη δημιουργία πολύπλοκων ιστοσελίδων που βασίζονται σε βάσεις δεδομένων και διαδικτυακών εφαρμογών.

Η ανάπτυξη του ξεκίνησε το φθινόπωρο του 2003 από τους Adrian Holovaty και Simon Willison . Κυκλοφόρησε δημοσίως υπό την άδεια λογισμικού BSD τον Ιούλιο του 2005, και συντηρείται από τον μη κερδοσκοπικό οργανισμό Django Software Foundation, που ιδρύθηκε το 2008 με σκοπό τη συντήρηση, προώθηση και συνεχής ανάπτυξη του.

Κύρια Χαρακτηριστικά

Το Django έχει σχεδιαστεί ακολουθώντας την αρχιτεκτονική λογισμικού MVC, προσέχοντας δυνατότητες γρήγορης και εύκολης ολοκλήρωσης συνηθισμένων εργασιών της ανάπτυξης διαδικτυακών εφαρμογών. Ένα επιπλέον κύριο χαρακτηριστικό της σχεδίασης του , είναι ο διαχωρισμός της εφαρμογής σε διαφορετικά εξειδικευμένα και ανεξάρτητα τμήματα, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε διαφορετικές εφαρμογές. Για τον σαφή διαχωρισμό των ρολογιών των διαφορετικών τμημάτων , υιοθετείται η ακόλουθη σύμβαση:

- Project ή κύρια εφαρμογή, αναφέρεται σε ολόκληρο το πρόγραμμα.
- App ή εφαρμογή, αναφέρεται στις υπομονάδες που απαρτίζουν το πρόγραμμα.

Ο πυρήνας του απαρτίζεται από έναν αριθμό διαφορετικών αυτονομών μονάδων . Οι κύριες μονάδες είναι ένα υποσύστημα αντικείμενο – σχεσιακής αντιστοίχισης που μεσολαβεί μεταξύ των μοντέλων δεδομένων και μιας σχεσιακής βάση δεδομένων, ένα σύστημα για την επεξεργασία των εισερχόμενων αιτημάτων , ένα URL Dispatcher κανονικών εκφράσεων καθώς και ένα ελαφρύ , χαμηλού επιπέδου σύστημα ενδιάμεσου λογισμικού με δυνατότητα τροποποίησης της εισόδου ή εξόδου του Django ή των επιμέρους μονάδων.

Επίσης στον πυρήνα του πλαισίου ανάπτυξης περιλαμβάνονται:

- Σύστημα σειριακής μετατροπής και επικύρωσης, με δυνατότητα μετατροπής έγγραφων τύπου HTML και JSON/XML σε στιγμιότυπα μοντέλων δεδομένων.
- Γλώσσα σήμανσης βασισμένη στην HTML για τον καθορισμό της διεπαφής χρήστη
- Πλαίσιο προσωρινής μνήμης με υποστήριξη διαφόρων μεθόδων .
- Εσωτερικό σύστημα επικοινωνίας γεγονότων και σημάτων.
- Υποστήριξη διεθνοποίησης .

Για τους σκοπούς ανάπτυξης , Το Django είναι εντελώς αυτόνομο. Περιλαμβάνει ένα περιβάλλον γραμμής εντολών, έναν αυτόνομο διακομιστή ιστού χαμηλών απαιτήσεων που μπορεί να λειτουργήσει χωρίς την εγκατάσταση πρόσθετου λογισμικού καθώς και διεπαφή με το πλαίσιο ελέγχου της Python.

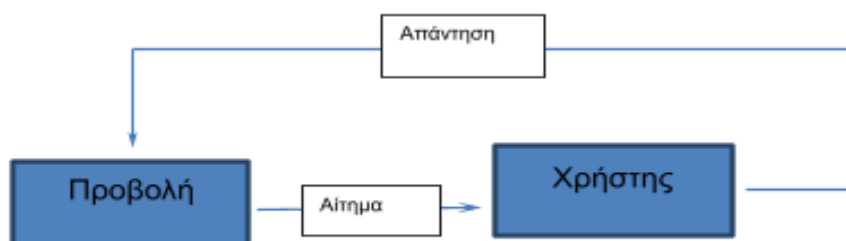
Υποστήριξη διακομιστών και βάσεων δεδομένων

Το Django μπορεί να εκτελεστεί σε συνδυασμό με έναν αριθμό διαφορετικών διακομιστών ιστού, όπως Apache ή ο Nginx και οποιοδήποτε διακομιστή με υποστήριξη του πρωτοκόλλου FastCGI και πρότυπο WSGI όπως ο Lighttpd. Επιπλέον , ένα από τα προεγκατεστημένα συστήματα του Django είναι η μονάδα αντικείμενο – σχεσιακής αντιστοίχισης που προσφέρει υποστήριξη για σχεσιακές βάσεις δεδομένων όπως οι PostgreSQL, MySQL, SQLite και με τη χρήση πρόσθετου λογισμικού μπορεί να υποστηριχθεί η χρήση με – σχεσιακών βάσεων δεδομένων όπως MongoDB.

Αρχιτεκτονική Django

Στο πιο βασικό επίπεδο η κύρια λειτουργία που εκτελεί το Django είναι η επεξεργασία των εισερχομένων αιτημάτων και η αποστολή των κατάλληλων απαντήσεων.

Η χρήση αυτόνομων μονάδων σε συνδυασμό με τη χρήση της αρχιτεκτονικής MVC, δίνει τη δυνατότητα στο Django να είναι εύκολα παραμετροποιήσιμο καθώς με τη χρήση διαφορετικών εφαρμογών και ενδιάμεσου λογισμικού στα διαφορετικά επίπεδα της εφαρμογής είναι πολύ εύκολη η προσαρμογή ή προσθήκη χαρακτηριστικών έτσι ώστε να καλύψει τις επιθυμητές λειτουργίες.

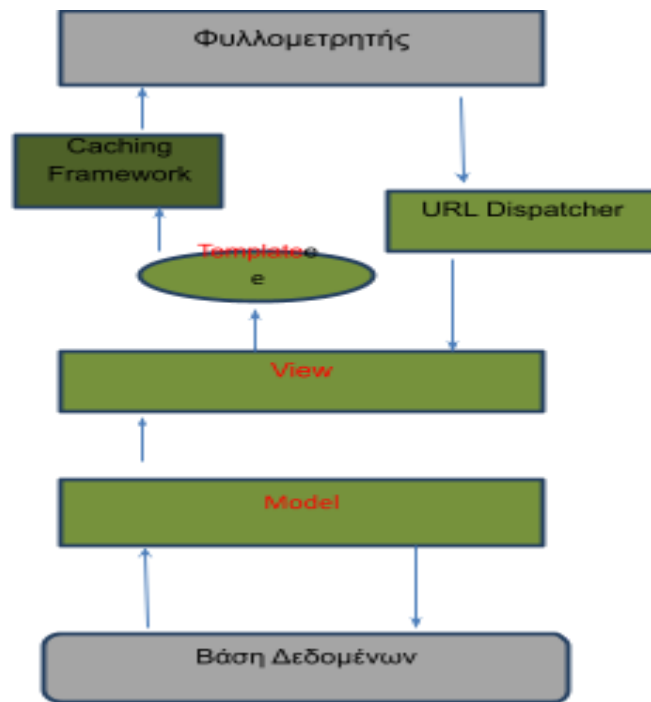


Σχήμα 3.4: Επεξεργασία Αιτημάτων

Κύκλος Αιτημάτων – Απαντήσεων

Οι διαδικασίες που πραγματοποιούνται εσωτερικά για την επεξεργασία των αιτημάτων και την αποστολή των απαντήσεων περιγράφονται από τον κύκλο αιτημάτων – απαντήσεων.

Το Django δέχεται ως είσοδο ένα αίτημα. Αρχικά η μονάδα URL Configuration ελέγχει αν ο υπερσύνδεσμος του αιτήματος αντιστοιχεί σε κάποια προβολή και το καλεί με το παράμετρο το αίτημα. Η προβολή με τη σειρά της, ανάλογα την προγραμματισμένη λειτουργία της, επεξεργάζεται το αίτημα και επιστρέφει την απάντηση. Συνήθως για τη δημιουργία της απάντησης η προβολή θα ανακτήσει ή τροποποιήσει δεδομένα από τα απαραίτητα μοντέλα και τα αποθηκεύει προσωρινά σε ένα λεξιλόγιο. Τέλος θα επιστρέψει ένα έγγραφο HTML δημιουργημένο από ένα Template και το λεξιλόγιο.



Σχήμα 3.5: Αρχιτεκτονική Εφαρμογής Django.

MVC

Η πρότυπη αρχιτεκτονική λογισμικού Model-View-Controller ή Μοντέλο-Προβολή-Ελεγκτής διαχωρίζει την εφαρμογή σε τρία αλληλένδετα μέρη, το επίπεδο μοντέλου, προβολής και ελεγκτή. Το επίπεδο μοντέλου ενσωματώνει τα δεδομένα της εφαρμογής και είναι ανεξάρτητο από συγκεκριμένες αναπαραστάσεις εξόδου ή συμπεριφοράς εισόδου. Το επίπεδο ελεγκτή είναι υπεύθυνο την τροποποίηση της κατάστασης εξόδου στον χρήστη.

Το Django διαφοροποιείται από το κλασικό πρότυπο της αρχιτεκτονικής MVC. Οι λειτουργίες του επιπέδου ελεγκτή εκτελούνται εν μέρει από το ίδιο το Django και από τις προβολές, και το επίπεδο προβολής αντιπροσωπεύεται από τα Templates, τα οποία λαμβάνουν τα δεδομένα για την αναπαράσταση των δεδομένων από τις προβολές.

Επίπεδο Μοντέλου

Το επίπεδο μοντέλου χειρίζεται τα δεδομένα της εφαρμογής. Χειρίζεται τα δεδομένα μόνο στο βαθμό που είναι απαραίτητο για να μπορούν να αποθηκευτούν και να ανακτηθούν. Δεν έχει κανένα έλεγχο σχετικά με ενέργειες που πρέπει να κάνει η εφαρμογή με τα δεδομένα. Στο κλασικό πρότυπο MVC, το μοντέλο απαντά σε αιτήσεις από την προβολή και ακολουθεί οδηγίες από τον ελεγκτή και ενημερώνει τον εαυτό του σαν μονάδα. Στο Django ο ρόλος του μοντέλου παραμένει ίδιος, με τη διαφορά ότι επικοινωνεί μόνο με τις προβολές.

Ένα μοντέλο είναι η ενιαία πηγή πληροφοριών σχετικά με τα δεδομένα. Περιέχει τα βασικά πεδία και συμπεριφορές των δεδομένων. Συνήθως κάθε μοντέλο αντιστοιχεί σε έναν πίνακα βάσης δεδομένων.

Μοντέλο στο Django:

```
class Exhibition(models.Model):
    objects = models.Manager() #Our default Manager.
    published = PublishedManager() #Our custom Model Manager.

    STATUS_CHOICES = (
        ('draft', 'Draft'),
        ('published', 'Published'),
    )
    title = models.CharField(max_length = 100)
    artist = models.ForeignKey(User, related_name='gallerie_exhibition', on_delete = models.CASCADE)
    slug = models.SlugField(max_length = 120)
    body = models.TextField()
    likes = models.ManyToManyField(User, related_name='likes', blank=True)
    created = models.DateTimeField(auto_now_add=True)
    updated = models.DateTimeField(auto_now=True)
    status = models.CharField(max_length=10, choices =STATUS_CHOICES , default='draft')
    favourite = models.ManyToManyField(User, related_name = 'favourite', blank = True)
```

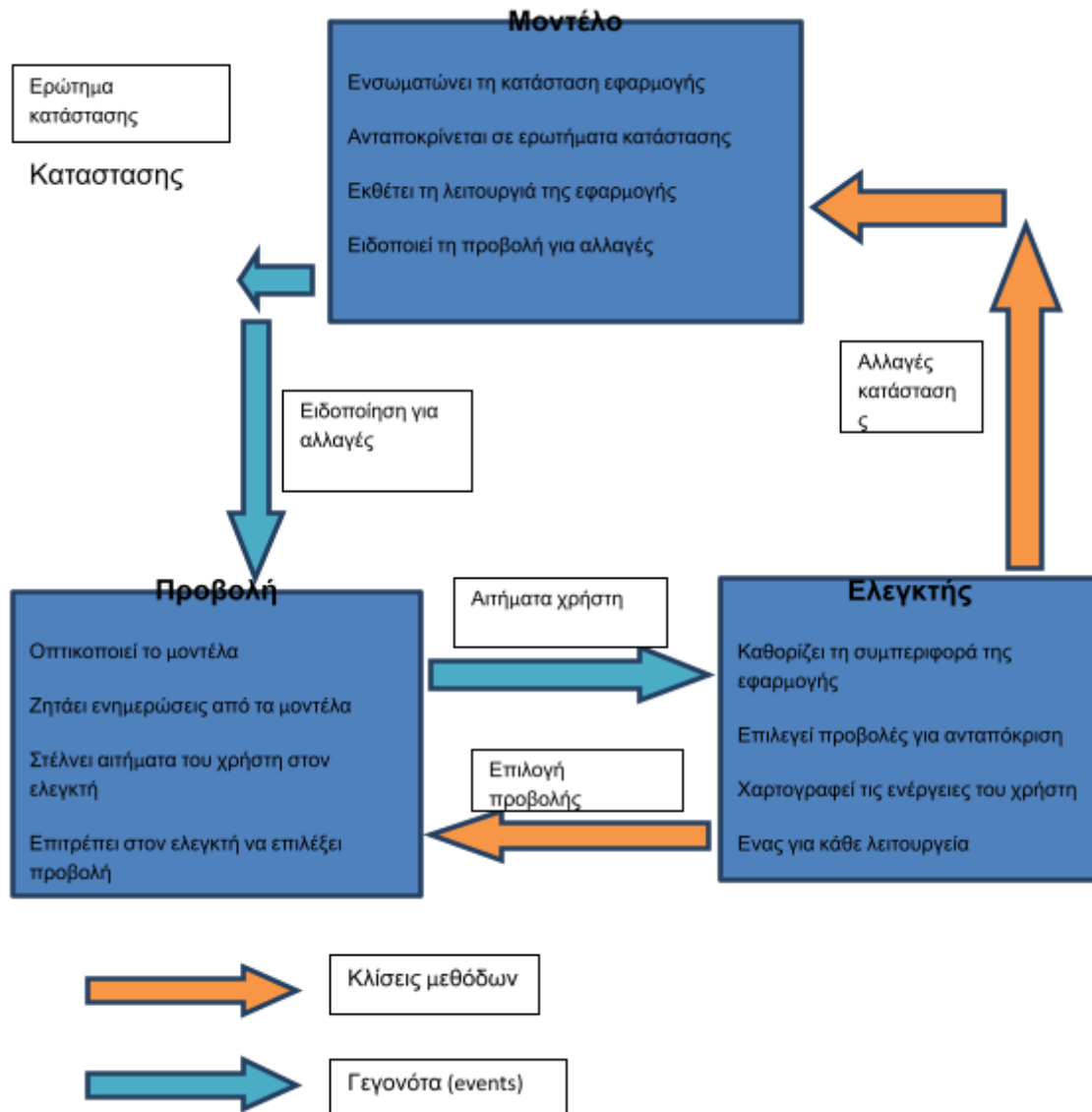
Το παραπάνω μοντέλο θα δημιουργήσει το κατάλληλο πίνακα στη βάση δεδομένων.

Επίπεδο Προβολής

Στην αρχιτεκτονική MVC το επίπεδο προβολής είναι υπεύθυνο για την εμφάνιση ή έξοδο των δεδομένων. Δεν έχει καμία λειτουργικότητα από μόνο του, εκτός του να μετατρέπει και να θέτει τα δεδομένα έτσι ώστε να έχουν κατάλληλη μορφή.

Το Django χρησιμοποιεί τη μονάδα Templates ως επίπεδο προβολής, που χρησιμοποιεί μια γλώσσα σήμανσης βασισμένη στην HTML. Η διαφορά των Templates, από το κλασικό επίπεδο προβολής, είναι ότι δεν ζητούν δεδομένα απευθείας από τα μοντέλα αλλά τις προβολές τους παρέχουν λίστα με τα στοιχεία που χρειάζονται.

Επίσης σε κάποιες περιπτώσεις δεν γίνεται χρήση Templates και η προβολή καλύπτουν τον ρόλο του επιπέδου προβολής επιστρέφοντας τα δεδομένα σε κάποια συγκεκριμένη μορφή, όπως έγγραφα JSON και XML.



Σχήμα 3.6 : Αρχιτεκτονική Μοντέλο – Προβολή – Ελεγκτής

Επίπεδο Ελεγκτή

Το επίπεδο ελεγκτή είναι η μονάδα πυρήνα η οποία παίρνει όλες τις αποφάσεις. Επεξεργάζεται και αναποκρίνεται σε γεγονότα ή ενέργειες του χρήστη, και ελέγχει όλες τις σχετικές λειτουργίες του προγράμματος. Αλληλεπιδρά με το μοντέλο και την προβολή, δίνοντας τους εντολές, χειρίζεται το πέρασμα των δεδομένων μεταξύ τους και μπορεί να προβεί σε αλλαγές URL Dispatcher & Configuration . Η μονάδα URL Dispatcher είναι ο εσωτερικός μηχανισμός του Django υπεύθυνος για την αντιστοίχιση των υπερσυνδέσμων με τις κατάλληλες προβολές .

Πρόσβαση σε αυτό είναι διαθέσιμη μέσω της μονάδας URL Configuration (ρύθμιση υπερσυνδέσμων), που με τη χρήση κανονικών εκφράσεων (regular-expressions) ορίζει τους υπερσυνδέσμους της εφαρμογής. Οι υπερσυνδέσμοι μπορούν να δημιουργηθούν δυναμικά κατά την εκτέλεση εφαρμογής.

```
from django.contrib import admin
from django.urls import path,include
from gallerie import views
from django.conf.urls import url,include
from django.conf import settings
from django.conf.urls.static import static

urlpatterns = [
    path('admin/', admin.site.urls),
    path('', views.exhibition_list , name='exhibition_list' ),
    url(r'^gallerie/', include('gallerie.urls', namespace= "gallerie")),
    url(r'^login/$', views.user_login, name="user_login"),
    url(r'^logout/$', views.user_logout, name="user_logout"),
    url(r'^register/$', views.register, name="register"),
]
```

URL Dispatcher: Από την εφαρμογή

Προβολές(Views). Οι προβολές περιγράφουν τα δεδομένα που παρουσιάζουν στον χρήστη. Είναι υπεύθυνα για την απαιτούμενη επεξεργασία των μοντέλων και ενθυλακώνουν την λογική υπεύθυνη για την επεξεργασία των αιτημάτων και την επιστροφή των απαντήσεων. Το Django διαθέτει δυο τύπους προβολών, τις προβολές βασισμένες σε συναρτήσεις και τις προβολές βασισμένες σε κλάσεις. Αν και οι δυο τύποι μπορούν να επιτύχουν τις ίδιες λειτουργίες, η κύρια διαφορά τους είναι στην μεθοδολογία και απλότητα υλοποίησης της απαιτούμενης λειτουργίας.

Προβολές Βασισμένες σε Συναρτήσεις Προβολές βασισμένα σε συναρτήσεις ή Function Based Views, είναι συναρτήσεις που δέχονται ως παράμετρο ένα αίτημα και επιστρέφουν μια απάντηση. Η απάντηση μπορεί να είναι το περιεχόμενο HTML μιας ιστοσελίδας, μια ανακατεύθυνση, ένα έγγραφο XML και άλλα.

Προβολές Βασισμένες σε Κλάσεις. Προβολές βασισμένες σε κλάσεις ή Class Based Views είναι ειδικές κλάσεις που επιτρέπουν τη δόμηση των προβολών. Δημιουργούνται με επαναχρησιμοποίηση πηγαίου κώδικα αξιοποιώντας την ιδιότητα της κληρονομικότητας και της σύνθεσης. Όλες οι προβολές στο Django είναι παράγωγοι της κλάσης βάσης View. Επίσης είναι διαθέσιμες κάποιες παραμετρικές κλάσεις(Generic Classes) με συνηθισμένα ιδιώματα και λειτουργίες.

```

from django.forms import modelformset_factory
from django.template.loader import render_to_string
from django.contrib import messages

# Create your views here.

def exhibition_list(request):
    exhibition = Exhibition.published.all()
    image = Images.objects.all()
    query = request.GET.get('q')
    if query:
        image = Images.objects.filter(Q(ititle__icontains=query))
        exhibition = Exhibition.published.filter(
            Q(title__icontains=query)|
            Q(artist__username=query)|
            Q(body__icontains=query))

    context = {
        'exhibition' : exhibition,
    }
    return render(request, 'gallerie/exhibition_list.html',context)

```

Προβολή συνάρτησης: Search.

Javascript

Η JavaScript είναι μια γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιείται παραδοσιακά στην ανάπτυξη ιστοσελίδων. Δεν χρησιμοποιείται μόνο από την πλειοψηφία των σύγχρονων ιστοσελίδων και τους σύγχρονους φυλλομετρητές, αλλά και η ηλεκτρονικές συσκευές όπως έξυπνα κινητά τηλέφωνα και κοινόχρηστες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η JavaScript δημιουργήθηκε από την Netscape το 1995, και το επίσημο όνομα της είναι ECMAScript.

```

29 <script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/fancybox/3.3.5/jquery.fancybox.min.js"></script>
30 <script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.4.1/jquery.min.js"></script>
31 <script type="text/javascript">
32
33 $(document).ready(function(event){
34     $('#delete').click(function(){
35         return confirm("Are you sure to delete this Exhibition?");
36     });
37
38     $('.reply-btn').click(function(){
39         $(this).parent().parent().next('.replied-comments').fadeToggle()
40     });
41
42
43 $(document).on('Submit', '.comment-form', function(event){
44     event.preventDefault();
45     console.log($(this).serialize());
46     $.ajax({
47         type: 'POST',
48         url: $(this).attr('action'),
49         data: $(this).serialize(),
50         dataType: 'json',
51         success: function(response){
52             $('.main-comment-section').html(response['form'])
53             $('textarea').val('')

```

Javascript : Στο (body) template μου.

AJAX

Ο όρος AJAX ή Asynchronous JavaScript και XML αντιπροσωπεύει ένα σύνολο τεχνικών για τη δημιουργία καλύτερων, πιο γρήγορων, ασύγχρονων και διακρατικών εφαρμογών διαδικτύου με τη χρήση των τεχνολογιών XML,HTML,CSS και JavaScript.

Unit Testing

Με τη χρήση βοηθητικών κλάσεων του Django και της εφαρμογής Django Rest Framework, αναπτύσσονται μονάδες ελέγχου κατά τη διαδικασία της ανάπτυξης της εφαρμογής, ελέγχοντας κάθε επιμέρους λειτουργία. Οι έλεγχοι εκτελούνται μέσω του κελύφους ανάπτυξης Django σε απομονωμένο περιβάλλον με προσωρινά δεδομένα χωρίς να μολύνουν τους πίνακες της κύριας βάσης δεδομένων.

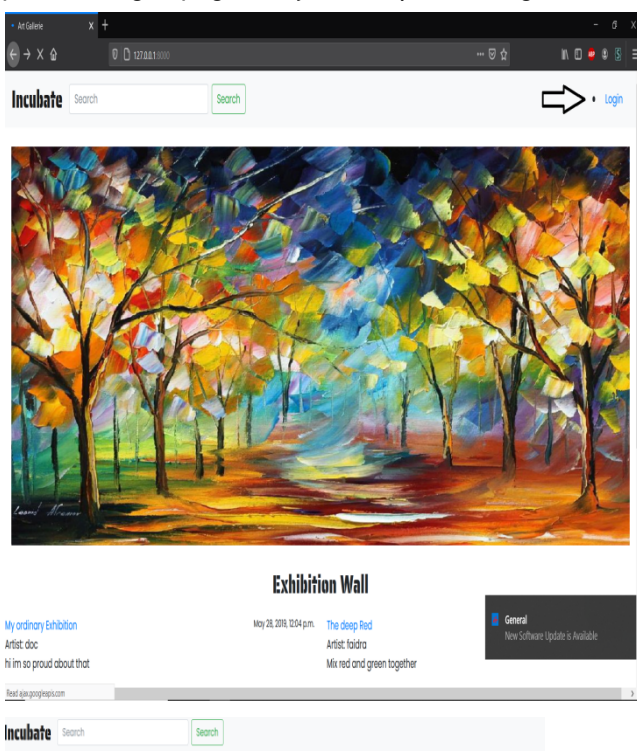
Παραδείγματα Χρήσης **Incubate**

Όπως προαναφέραμε στα προηγούμενα κεφάλαια το Incubate είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή με σκοπό την ανάδειξη καλλιτεχνών. Για τον σκοπό αυτό το incubate είναι στην ουσία μια art-galerie που ο κάθε καλλιτέχνης δημιουργεί την δίκη του έκθεση που θέλει να δείξει αλλά έχει και λειτουργίες social media όπως like ,comment έτσι ώστε να υπάρχει διάδραση και επικοινωνία μεταξύ τους αλλά και με ανθρώπους οι οποίοι κινούν τέχνη ή απλώς είναι λάτρεις.

Παράδειγμα χρήστης – καλλιτέχνης

Register Page

Ο χρήστης – καλλιτέχνης μπορεί να δει εκθέσεις άλλων, αλλά για να κάνει την δίκη του έκθεση στην εφαρμογή θα πρέπει να ακολουθήσει συγκεκριμένα βήματα. Αρχικά θα πρέπει να δημιουργήσει λογαριασμό πατώντας το κουμπί log in που βρίσκεται πάνω δεξιά και μετά όταν μπει στο log in page να ξαναπατήσει στο register



Log In

Username:

Password:

[Register](#)

Ο χρήστης – καλλιτέχνης συμπληρώνει μια φόρμα με τα προσωπικά του στοιχεία έτσι ώστε να δημιουργήσει το προσωπικό του λογαριασμό και να έχει το δικαίωμα να δημιουργήσει

την δικιά του έκθεση. Τα στοιχεία που πρέπει να συμπληρώσει είναι username δηλαδή το όνομα που θα έχει στο Incubate, First Name , Last Name , Email και password. Όταν ο χρήστης πατήσει submit γίνονται έλεγχοι στη βάση δεδομένων ότι τα στοιχεία που τοποθέτησε είναι μοναδικά (τηρώντας τις κατάλληλες προϋποθέσεις του κάθε στοιχείου) σωστά και μετά τα τοποθετεί στο database.

Incubate

Username: Required. 150 characters or fewer. Letters, digits and @/./+/_ only.

First name:

Last name:

Email address:

Password:

Confirm password:

*/

Αν ο χρήστης δεν τοποθετήσει σωστά τα στοιχεία για παράδειγμα δεν βάλει @ στο e-mail ή τοποθετήσει το ίδιο username με έναν άλλο χρήστη τότε δεν θα γίνει η εγγραφή το label με το error θα κοκκινίσει και όταν πατήσει submit θα του βγάλει το συγκεκριμένο error .

Incubate

Username: Required. 150 characters or fewer. Letters, digits and @/./+/_ only.

First name:

Last name:

Email address:

Password:

Confirm password:

*/

Παράδειγμα λάθος e-mail.

Login Page

Incubate


Log In

Username:


Password:

[Register](#)

Εδώ ο χρήστης τοποθετεί τα στοιχεία του username και password και εισέρχεται στο βασικό σκέλος της εφαρμογής έχοντας πρόσβαση σε όλο το σκέλος της εφαρμογής. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να προηγηθεί σε άλλες εκθέσεις έχοντας την δυνατότητα Like , comment αλλά και αγαπημένων (bookmarks) όπως και να φτιάξει την δική του εκθέσει έχοντας δημιουργήσει και δικό του profile .

Incubate  Hi Con.be231 ▾

- Logout
- Profile
- Create Exhibition
- Favourite Exhibitions



Ο χρήστης πατώντας πάνω δεξιά στο όνομα του έχει τις εξής επιλογές Profile, Create Exhibition και Favorite Exhibitions.

Profile Page

Είναι άλλη μια φόρμα στην οποία ο χρήστης μπορεί να αλλάξει προσωπικά δεδομένα όλα εκτός από το email όπως και να τοποθετήσει φωτογραφία profile η οποία τοποθετείται πάνω δεξιά σαν avatar.

Incubate Search Search

Hi Con.be231

Username:

First name:

Last name:

Email:

Dob:

Photo: Currently: 01960012.JPG Clear

Change: No file selected.

Create Exhibition Page

Ο καλλιτέχνης σε αυτό το tab δημιουργεί την δικιά του έκθεση που περιλαμβάνει τα εξής στοιχεία.

1. Τίτλος έκθεσης .
2. Περιγραφή της έκθεσης (στην ουσία κείμενο που παραδίδει ο καλλιτέχνης που αφορά την έκθεση του).
3. Status: Draft ή Published.
4. Φωτογραφίες από τα έκθεμα τα του καθώς και τίτλο αν θέλει για το κάθε έκθεμα .

Incubate Search Search

Hi Con.be231

Title:

Body:

Status:

Image: IMG_2435_Fotor.jpg

Ititle:

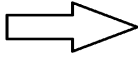
Image: olympous.jpg

Ititle:

Με το πάτημα του κουμπιού submit η έκθεση δημιουργείται, αν είναι published γίνεται εμφανής και στο κεντρικό wall και πλέον είναι διαθέσιμη στο κοινό.

Exhibition Wall

<p>My ordinary Exhibition artist: doc i i im so proud about that</p>	<p>May 28, 2019, 12:04 p.m.</p>	<p>The deep Red Artist: faidra Mix red and green together</p>	<p>May 28, 2019, 2:07 p</p>
<p>My Book Exhibition artist: iou MY BOOK MAN</p>	<p>June 18, 2019, 10 p.m.</p>	<p>dased Artist: eustathas sfsafs</p>	<p>June 24, 2019, 3:41 p</p>
<p>fawclw artist: iou fwawdawd</p>	<p>June 26, 2019, 12:51 p.m.</p>	<p>a Artist: kostas a</p>	<p>July 1, 2019, 8:58 a</p>
<p>aghtares artist: arhs nasa apo ton magka</p>	<p>July 13, 2019, 4:07 p.m.</p>	<p>My Best Exhibition Artist: Con.be231 Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised in the 1960s with the release of Letraset sheets containing Lorem Ipsum passages, and more recently with desktop publishing software like Aldus PageMaker including versions of Lorem Ipsum.</p>	<p>Sept. 23, 2020, 12:43 p</p>




Με αυτόν τον τρόπο η λίστα του Exhibition Wall μεγαλώνει και όλο και περισσότερες εκθέσεις αλλά και έργα βρίσκονται στο Incubate. Πατώντας πάνω στην έκθεση έχεις την δυνατότητα να δεις ολοκληρωτικά το περιεχόμενο της κάθε έκθεσης.


My Best Exhibition
 Exhibition created by : Con.be231

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised in the 1960s with the release of Letraset sheets containing Lorem Ipsum passages, and more recently with desktop publishing software like Aldus PageMaker including versions of Lorem Ipsum.

best picture



olympous



0 Likes

27.0.0.1:8000/media/images/olympous.jpg

Αν η έκθεση του ανήκει όπως στο παράδειγμα , έχει την δυνατότητα να την διαγράψει ή και να την διορθώσει (κάτω δεξιά Delete or Edit). Η επιλογή Edit μπορεί να μας αλλάξει τα πάντα πάνω στην έκθεση καθώς είμαι ο καλλιτέχνης της έκθεσης.

Title:

Body:

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised in the 1960s with the release of Letraset sheets containing Lorem Ipsum passages, and more recently with desktop publishing software like Aldus PageMaker including versions of Lorem Ipsum.

Status:

Image: Currently:

Change: No file selected.

Title:

Image: Currently:

Change: No file selected.

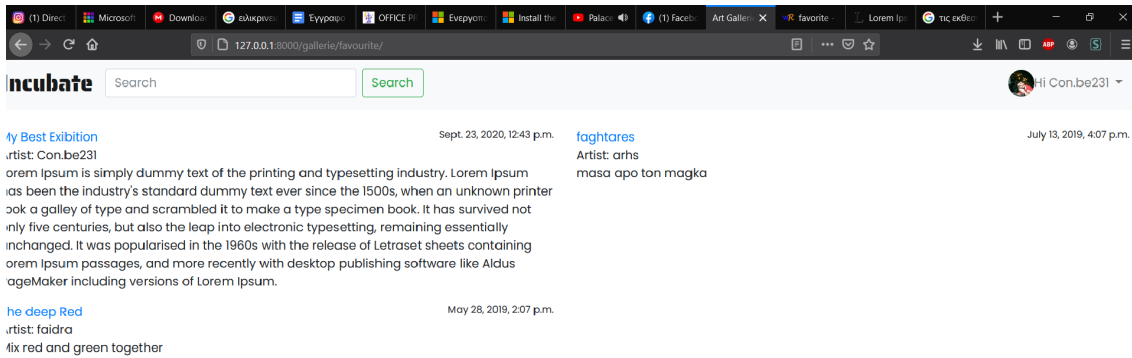
Title:

Image: No file selected.

Title:

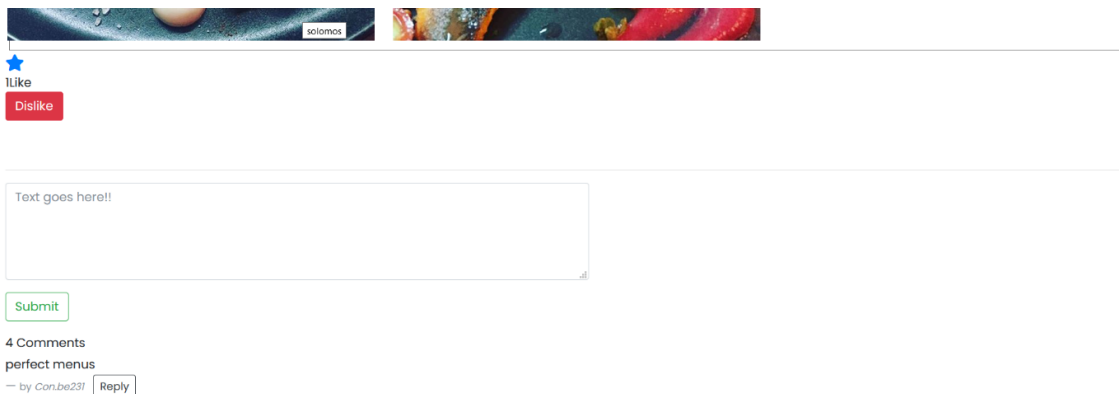
Favorite Page

Η χρήση αυτής της λειτουργίας είναι ότι μπορείς να κάνεις save στο προσωπικό profile όλες τις εκθέσεις που σου αρέσουν και αυτό γίνεται πατώντας το κουμπί με το αστέρι που βρίσκεται κάτω από κάθε έκθεση. Στην συνέχεια το tab Favorite Exhibitions θα εμφανίσει την λίστα με τις αγαπημένες εκθέσεις του λογαριασμού σου.



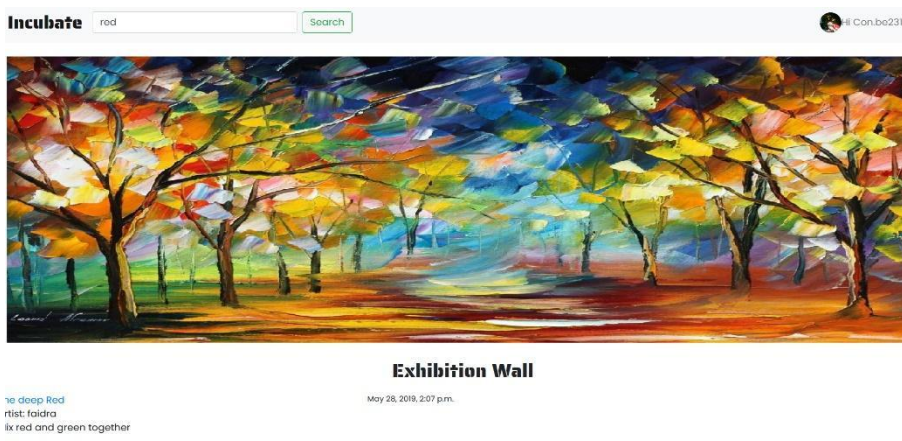
Παράδειγμα χρήστη- Συλλέκτης ή λάτρης

Σε αυτήν την περίπτωση ο χρήστης – συλλέκτης - λάτρης θα πρέπει να ακολουθήσει τα ίδια βήματα που ακολούθησε και ο χρήστης – καλλιτέχνης. Θα δημιουργήσει λογαριασμό έτσι ώστε να μπορεί να έχει το social access να μπορεί να κάνει Like , comment , και favorite . Στην περίπτωση που θέλει να μάθει κάποια τιμή για κάποιο έκθεμα έχει την δυνατότητα να δει τα profile των καλλιτεχνών και να χρησιμοποιήσει το e-mail του ώστε να μάθει περισσότερες πληροφορίες.



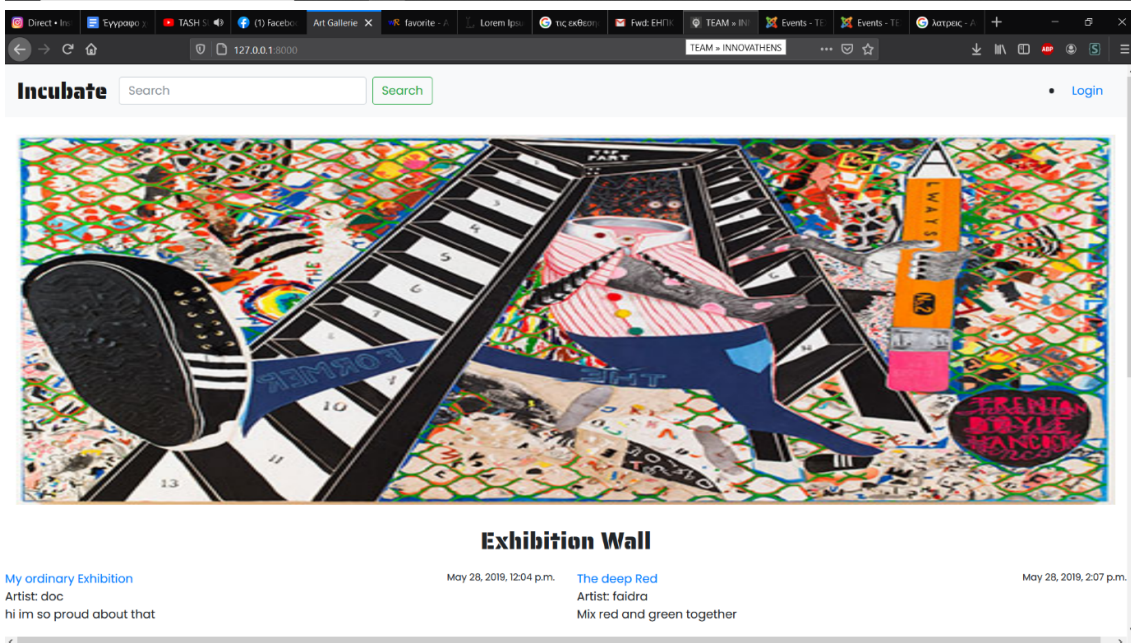
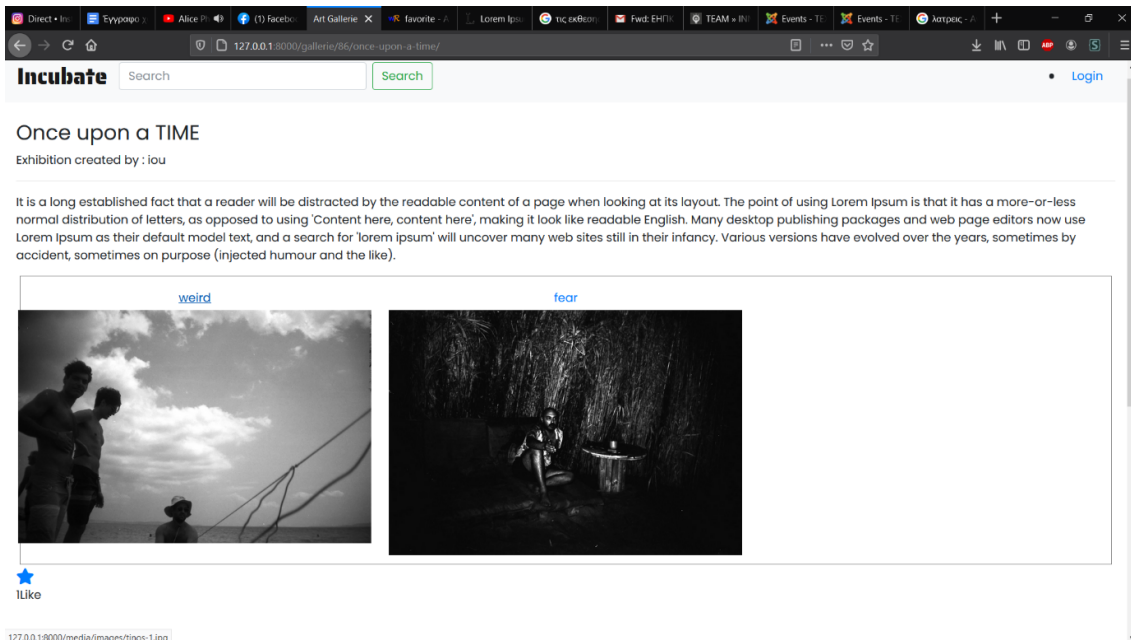
Εδώ βλέπουμε ένα παράδειγμα που ο χρήστης – συλλέκτης έκανε ένα ευχαριστώ comment και πάτησε και Like σε μια έκθεση που τον ευχαρίστησε. Αν είναι επιμελητής gallerie βεβαίως μπορεί να δημιουργήσει την δική του gallerie με την λειτουργία create Exhibition και να δοκιμάσουν και άλλοι καλλιτέχνες ως προς το θέμα που θα θέσει.

Υπάρχει κι η δυνατότητα να αναζητησης έκθεσης με λέξεις κλειδιά χρησιμοποιώντας το search που βρίσκεται πάνω στο πανbar . Το search ψάχνει λέξεις από το κείμενο και τον τίτλο κάθε έκθεσης .



Παράδειγμα χρήστη – περαστικός

Ο χρήστης – περαστικός βρέθηκε τυχαία κατά πάσα πιθανότητα στην εφαρμογή μπορεί να περιηγηθεί στο wall Exhibition και να δει όλες τις έκθεσής χωρίς να έχει όμως καμία δυνατότητα διαδράσης. Για να μπορέσει να αποκτήσει access θα πρέπει να φτιάξει λογαριασμό.



Έχει την δυνατότητα να δει όποια έκθεση θέλει πατώντας πάνω της .

Συμπεράσματα

Η κοινωνική ανάλυση του δίπολου «Τέχνη-Τεχνολογία» δεν είναι κάτι το καινούργιο. Η καθιέρωση της φωτογραφικής μηχανής στην καθημερινότητα μας στα μέσα του 20^{ου} αιώνα ήταν κάτι το επαναστατικό για τον κόσμο της Τέχνης καθώς πια ο καθένας μπορούσε να φωτογραφίσει οποιοδήποτε έργο τέχνης για οποιαδήποτε χρήση εκείνος επιθυμούσε. Αυτό ήταν ένα γεγονός που θα άλλαζε για πάντα και το πώς αντιλαμβανόμαστε την Τέχνη αλλά και οι καλλιτέχνες εξωτερικεύουν τις ιδέες τους. Τα social media προϊόν της τέχνης είναι ένα φαινόμενο που προσωπικά έχω συναντήσει σε αρκετές εκθέσεις τέχνης τις οποίες επισκέφθηκα ή παρακολούθησα μέσω φωτογραφιών. Η αναφορά μου γίνεται στα έργα τέχνης τα οποία συλλαμβάνονται ιδεολογικά είτε με σκοπό να φωτογραφηθούν και να μοιραστούν όσο το δυνατόν περισσότερο στα ψηφιακά μέσα κοινωνικής δικτύωσης, είτε να καυτηριάσω αυτή την ανθρώπινη ανάγκη για φωτογράφιση των πάντων. Θεωρώ πως αυτό το παιχνίδι μεταξύ δημιουργού και θεατή είναι κάτι που συναντάμε πρώτη φορά σε τέτοιο βαθμό. Υπήρχαν πάντα καλλιτέχνες των οποίων τα έργα προκαλούσαν περισσότερο ή που αποτυπώνονταν μοναδικά μέσω μια φωτογραφίας, αλλά πλέον μιλάμε για ολόκληρες εκθέσεις οι οποίες βασίζουν την επιτυχία τους στο πόσες φορές θα κάνουν Like οι θεατές προσθέτοντας ένα συγκεκριμένο hashtag και πόσα check-ins θα γίνουν. Δεν το γραφω με καθόλου αρνητική διάθεση. Το παραθέτω σαν κάτι που θεωρώ πως έχει ιδιαίτερη φιλοσοφική σημασία. Η τέχνη πάντα αποτυπώνει τις αλλαγές που λαμβάνουν χώρα σε κοινωνικό και ανθρωπολογικό επίπεδο και θεωρώ πως αυτή την περίοδο ζούμε τη γέννηση ενός νέου κινήματος.

Όπως συμβαίνει σε όλους τους κλάδους του εμπορίου, έτσι και στον κλάδο έργων τέχνης παρατηρεί μια μετατόπιση των αγοραστικών συνηθειών των συλλεκτών έργων τέχνης στο νέο κανάλι διανομής, αυτού του Ηλεκτρονικού Εμπορίου. Οι συλλέκτες αλλά και οι αγοραστές έργων τέχνης είναι πρόθυμοι να πραγματοποιήσουν τις αγορές τους μέσω του διαδικτύου. Η ψηφιακή φωτογραφία είναι υπεραρκετή για την απόφαση αγοράς έργων τέχνης μέσω του διαδικτύου. Οι αγοραστές έργων τέχνης προσπαθούν να αγοράσουν μοναδικά έργα μέσω του διαδικτύου. Το μέλλον της παραπάνω αγοράς είναι εξαιρετικά ενδιαφέρον .

Ο συνδυασμός εμπορίου - τέχνης social media καθιστούν σε την δημιουργία μια Art Social Gallery με όνομα Incubate.

Βιβλιογραφία

- [1] Daniel Greenfeld, Audrey Roy, Two Scoops of Django: Best Practices For Django
- [2] Jeff Forcier, Paul Bissex and Wesley J Chun, Python Web Development with Django, Addison-Wesley Professional, 2008.
- [3] Lev Manovich, The Language of New Media , 2001.
- [4] Art in the Age of Social Media: Interaction Behavior Analysis of Instagram Art Accounts
- [5] [Social media – Wikipedia - https://en.wikipedia.org/wiki/Social_media](https://en.wikipedia.org/wiki/Social_media)