

CITTA' DI  
VENEZIA



**Comune di Venezia**

**Scheda descrittiva del programma**

**'ALTANA – INTRANET COMUNALE'**

# Indice

<u>1</u>	<u>PREMESSA.....</u>	<u>3</u>
1.1	OGGETTO OFFERTO IN RIUSO.....	3
1.2	TIPOLOGIA DI OGGETTO OFFERTO IN RIUSO.....	3
1.3	REFERENTI.....	3
1.4	AMBITO AMMINISTRATIVO INTERESSATO.....	3
1.5	CONTESTO ORGANIZZATIVO.....	3
1.6	PUNTI DI FORZA.....	3
1.7	VINCOLI E/O CRITICITÀ.....	3
1.8	MODALITÀ DI RIUSO CONSIGLIATE.....	3
1.9	MANUALISTICA DISPONIBILE.....	3
<u>2</u>	<u>REQUISITI.....</u>	<u>3</u>
2.1	REQUISITI SOFTWARE.....	3
2.2	REQUISITI HARDWARE.....	3
<u>3</u>	<u>CONTESTO TECNOLOGICO.....</u>	<u>4</u>
3.1	ARCHITETTURA LOGICO FUNZIONALE DELL'OGGETTO.....	4
3.2	ARCHITETTURA HARDWARE DELL'OGGETTO.....	4
3.3	ARCHITETTURA TLC DELL'OGGETTO.....	4
3.4	LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE.....	4
3.5	STANDARD UTILIZZATI.....	4

# 1 PREMESSA

## 1.1 Oggetto offerto in riuso

- Altana – Intranet Comunale

## 1.2 Tipologia di Oggetto offerto in riuso

- Intranet

## 1.3 Referenti

- Referente: Settore Servizi Informativi, Agenda Digitale e Tutela Dati Personali
- Referente Venis: U.O. Laboratorio Software

## 1.4 Ambito amministrativo interessato

- Personale

## 1.5 Contesto organizzativo

E' lo strumento utilizzato dall'Amministrazione la comunicazione interna ai propri dipendenti.

## 1.6 Punti di forza

- Sistema completamente Open Source;
- Gestione di redazioni decentrate;
- Integrazione di servizi;
- Single point of access;

## 1.7 Vincoli e/o criticità

Nessun vincolo

## 1.8 Modalità di riuso consigliate

## 1.9 Manualistica disponibile

- Note generali sulla Intranet comunale (AltanA);
- Manuali CMS Drupal

# 2 REQUISITI

## 2.1 Requisiti software

Webserver Apache, Database MySQL, CMS Drupal

## 2.2 Requisiti hardware

Ambiente OSS (Open Source Software) virtualizzato e basato sul pacchetto LAMP, ovvero Linux biprocessore + Apache2 + MySQL + PHP.

## **3 CONTESTO TECNOLOGICO**

### **3.1 Architettura logico funzionale dell' Oggetto**

La Intranet Comunale si configura come un CMS (Content Management System), ad accesso riservato ai dipendenti dell'Ente. Il dipendente può consultare notizie, informazioni personali, circolari. Può inoltre accedere, attraverso opportuni moduli di riconoscimento ed autenticazione, ad applicativi esterni. Tutti gli uffici del Comune possono creare forum e sondaggi.

Ogni pagina, ogni notizia, ogni sezione ha uno spazio dedicato ai commenti e un sistema per votare i contenuti pubblicati.

Grazie al sistema di profilazione degli utenti, molto flessibile e configurabile, tutte le aree sono autonome nell'organizzazione, pubblicazione e aggiornamento dei contenuti. Le redazioni decentrate possono pubblicare quindi in autonomia i propri contenuti. La home page riporta le informazioni più importanti e le comunicazioni dell'Ufficio Risorse Umane.

E' presente una rubrica telefonica progettata per valorizzare l'identità professionale delle persone. Accanto ai dati ufficiali (nome, cognome, numero di matricola, servizio di appartenenza) è stato dato spazio alle informazioni personali. Lo scopo è far emergere non solo di cosa si occupa il dipendente comunale, ma anche chi è: le sue competenze, i suoi interessi, le sue passioni.

La Intranet è anche e soprattutto un importante strumento di lavoro, accessibile anche da Rete Internet, che aiuta a semplificare le procedure, a condividere progetti, a far risparmiare tempo, a ridurre il senso di isolamento dei colleghi che lavorano in sedi decentrate. Tutti hanno a disposizione uno spazio che possono organizzare come desiderano, pubblicando i documenti che decidono di condividere.

### **3.2 Architettura hardware dell' Oggetto**

Il sistema è accessibile con tecnologia internet/Intranet. E' installato su sistema Linux , e richiede piattaforma http Apache. Il database server è MySQL.

### **3.3 Architettura TLC dell' Oggetto**

Rete internet.

### **3.4 Linguaggi di programmazione**

- Il sistema è stato realizzato in linguaggio PHP;
- Il database è gestito in ambiente MySQL

### **3.5 Standard utilizzati**

Architettura MVC (Model-View-Controller).