



ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΆΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΌΡΗΣΗΣ

ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΩΝ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

DEPARTMENT OF ARCHIVAL, LIBRARY AND INFORMATION STUDIES

SCHOOL OF MANAGEMENT, ECONOMICS AND SOCIAL SCIENCES

Πτυχιακή Εργασία

Αξιολόγηση εφαρμογών μουσείων: μελέτες περίπτωσης

Αικατερίνη Γεροσίδερη (ΑΜ: 17035)

Επιβλέπουσα: Αγγελική Αντωνίου

Αθήνα, Ιούνιος 2022

Σκοπός της εργασίας

- Αύξηση τεχνολογιών
- Μεταλαμπάδευση της πολιτιστικής κληρονομιάς
 - Μελέτη προσβασιμότητας

Μεθοδολογία

- Η πτυχιακή εργασία βασίζεται στη βιβλιογραφική έρευνα, δηλαδή στη μελέτη 21 επιστημονικών άρθρων που σαν θεματική έχουν την αξιολόγηση των θετικών και αρνητικών συνεπειών των εφαρμογών μουσείων σε Ελλάδα και εξωτερικό
- Δεν υπήρχαν περιορισμοί όσον αφορά στην πρόσβαση στο πλήρες κείμενο των επιστημονικών ερευνών

Ορισμοί

- Εικονική πραγματικότητα
- Επαυξημένη πραγματικότητα
 - Προσβασιμότητα
 - Κοινωνικότητα
- Μουσειακή εμπειρία
 - Ψηφιακή εκμάθηση
- Πολιτιστική κληρονομιά
 - Εφαρμογές μουσείων

Γεωχωρικά δεδομένα



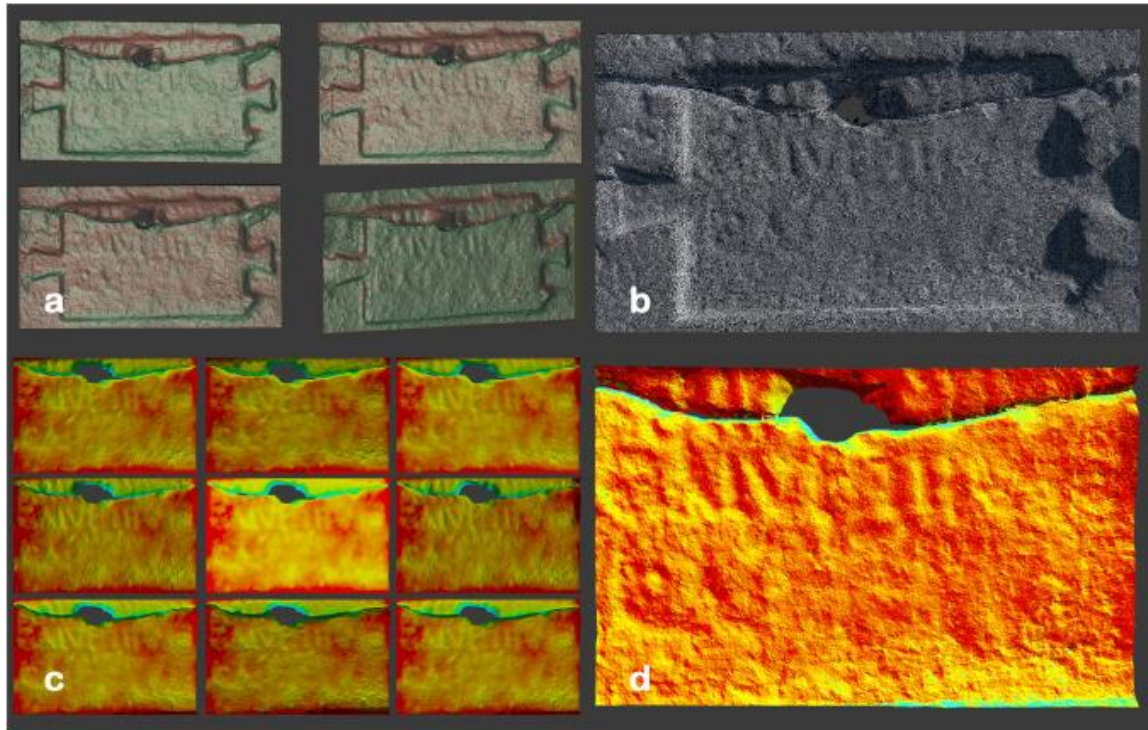
- Εφαρμογές Νομισματικού Μουσείου Αθήνας, Μουσείου Λούβρου και Βρετανικού Μουσείου
- Μεγάλη διάδοση τα τελευταία χρόνια

Ηλεκτρονικοί οδηγοί



- Πολλοί ηλεκτρονικοί οδηγοί τα τελευταία χρόνια
- Αυξητικές τάσεις
- Αρχαιολογικός οδηγός Κνωσσού

Εφαρμογές φωτογραμμετρίας



Ψηφιακή φωτογραμμετρία και μοντελοποίηση για τρισδιάστατη απεικόνιση κατεστραμμένων αντικειμένων και μνημείων

Τρισδιάστατη απεικόνιση



Τρισδιάστατη απεικόνιση
αντικειμένων και μνημείων

Επαυξημένη πραγματικότητα (1)



- Φορητός εξοπλισμός
- Αυξητική τάση

Επαυξημένη πραγματικότητα (2)



- Χρήση avatars
- Εικονική ξενάγηση
- Ψηφιακή αφήγηση

Παράδειγμα εικονικής πραγματικότητας

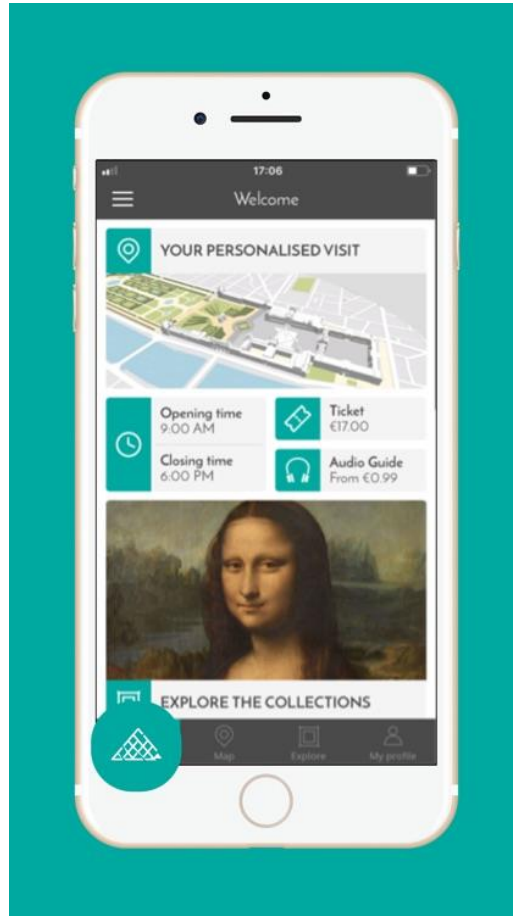


Παραδείγματα χρήσης τεχνολογίας σε μεγάλα μουσεία



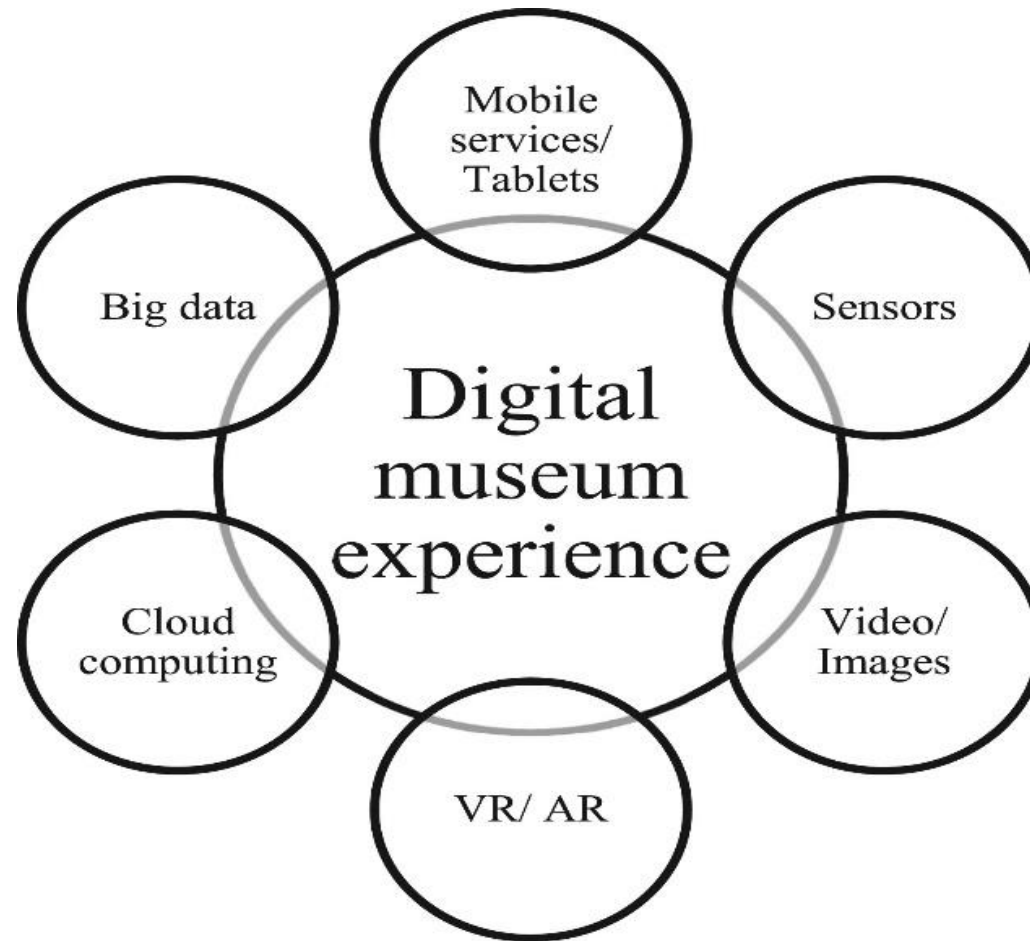
Βρετανικό μουσείο

Παραδείγματα χρήσης τεχνολογίας σε μεγάλα μουσεία



Μουσείο Λούβρου

Σύγχρονες ψηφιακές εμπειρίες



Συμπεράσματα

- Περίοδος χρονολογικής κάλυψης παρόμοιων επιστημονικών προσπαθειών από το 2015 έως το 2022, με εξαίρεση ένα επιστημονικό άρθρο του 2009
- Οι εφαρμογές μουσείων υπάγονται στους τομείς της Μουσειολογίας και της Πληροφορικής
- Αυξητική τάση της εικονικής και της επαυξημένης πραγματικότητας
- Χρήση νέων τεχνολογικών μέσων για βελτίωση της μουσειακής εμπειρίας
- Διαφορετικός τρόπος διάδρασης του κοινού με τον μουσειακό οργανισμό
- Ανάγκη εξωστρέφειας και προσβασιμότητας από πλευράς των σύγχρονων μουσείων

Βιβλιογραφικές Αναφορές (1)

- Andreu, J., & Serrano, P. (2019). Contributions of the digital photogrammetry and 3D modelling of Roman inscriptions to the reading of damaged tituli: an example from the Hispania Tarraconensis (Castiliscar, Saragossa). *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 12, e00091.
- Blitz, A. (2019). Stepping stones: Virtual restoration and 3D visualisation of the tessellated 4th century Byzantine synagogue floor at Apamea on Orontes, Syria. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 15, e00108.
- Breuss-Schneeweis, P. (2016, September). " The speaking celt" augmented reality avatars guide through a museum--case study. In *Proceedings of the 2016 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing: Adjunct* (pp. 1484-1491).
- Chasapis, P., Mitropoulos, S., & Douligeris, C. (2020). A prototype mobile application for the Athens Numismatic Museum. *Applied Computing and Informatics*.
- Cui, B., Zhou, W., Fan, G., & Wu, Y. (2017, August). Smart mobile APP of museum—Investigations and design for local culture protection. In *2017 12th International Conference on Computer Science and Education (ICCSE)* (pp. 38-41). IEEE.

Βιβλιογραφικές Αναφορές (2)

- Dou, X., Fan, A., & Cai, L. (2020). Mobile contextual marketing in a museum setting. *Journal of Services Marketing*.
- Fanini, B., Pescarin, S., & Palombini, A. (2019). A cloud-based architecture for processing and dissemination of 3D landscapes online. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 14, e00100.
- Farazis, G., Thomopoulos, C., Bourantas, C., Mitsigkola, S., & Thomopoulos, S. C. (2019). Digital approaches for public outreach in cultural heritage: The case study of iGuide Knossos and Ariadne's Journey. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 15, e00126.
- Hanussek, B. (2020). Enhanced Exhibitions? Discussing Museum Apps after a Decade of Development. *Advances in Archaeological Practice*, 8(2), 206-212.
- Kabassi, K. (2017). Evaluating websites of museums: State of the art. *Journal of cultural heritage*, 24, 184-196.
- Kamariotou, V., Kamariotou, M., & Kitsios, F. (2021). Strategic planning for virtual exhibitions and visitors' experience: A multidisciplinary approach for museums in the digital age. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 21, e00183.

Βιβλιογραφικές Αναφορές (3)

- Kyriakou, P., & Hermon, S. (2019). Can I touch this? Using natural interaction in a museum augmented reality system. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 12, e00088.
- Miluniec, A., & Swacha, J. (2020). Museum apps investigated: availability, content and popularity. *E-review of Tourism Research*, 17(5).
- Nelson, B. C., Bowman, C. D., Bowman, J. D., Pérez Cortés, L. E., Adkins, A., Escalante, E., ... & Su, M. (2020). Ask Dr. Discovery: The impact of a casual mobile game on visitor engagement with science museum content. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 345-362.
- Petrelli, D. (2019). Making virtual reconstructions part of the visit: An exploratory study. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 15, e00123.
- Quattrini, R., Pierdicca, R., Paolanti, M., Clini, P., Nespeca, R., & Frontoni, E. (2020). Digital interaction with 3D archaeological artefacts: evaluating user's behaviours at different representation scales. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 18, e00148.
- Thwaites, H., Santano, D., Esmaeili, H., & See, Z. S. (2019). A Malaysian cultural heritage digital compendium. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 15, e00116.

Βιβλιογραφικές Αναφορές (4)

- tom Dieck, M. C., Jung, T., & Han, D. I. (2016). Mapping requirements for the wearable smart glasses augmented reality museum application. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*.
- Vrettakis, E., Kourtis, V., Katifori, A., Karvounis, M., Lougiakis, C., & Ioannidis, Y. (2019). Narralive—Creating and experiencing mobile digital storytelling in cultural heritage. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 15, e00114.
- Αρμαγανίδου, Μ. Σ. (2015). Χρήση της εφαρμογής picture AAC σε iPad ως εναλλακτικό-επαυξητικό σύστημα επικοινωνίας σε παιδί με διαταραχή του φάσματος του αυτισμού.
- Αρώνης, Κ. (2021). ΚΑΤΑΓΡΑΦΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΥΛΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΤΗΣ ΠΑΤΡΑΣ.
- Ζέγκος, Δ. Μ. (2017). Μουσείο και εφαρμογές για φορητές συσκευές: Πραγματικότητα και προοπτικές.
- Καψή, Μ. Γ. (2009). Ανάπτυξη προσέγγισης για την αξιολόγηση της ευχρηστίας σχεδιαστικών οδηγιών για την προσβασιμότητα του Ιστού.
- Λέπουρας, Γ., Αντωνίου, Α., Πλατής, Ν., & Χαρίτος, Δ. (2016). Εισαγωγή στην Εικονική Πραγματικότητα.
- Πάσχου, Σ. (2019). *Μουσεία και ψηφιακές τεχνολογίες: συμβολή στη μελέτη και στη διαμόρφωση μουσειακής ψηφιακής δεοντολογίας: η ανάδειξη της μουσειακής ψηφιακής ατμόσφαιρας* (Doctoral dissertation, Ιόνιο Πανεπιστήμιο. Σχολή Επιστήμης της Πληροφορίας και Πληροφορικής. Τμήμα Αρχαιονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Μουσειολογίας).

Σας ευχαριστώ πολύ!