



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Ταμείο  
Περιφερειακής Ανάπτυξης



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΕΠΑνΕΚ 2014-2020  
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ  
ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ  
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ



ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη

## ΕΝΙΑΙΑ ΔΡΑΣΗ ΚΡΑΤΙΚΩΝ ΕΝΙΣΧΥΣΕΩΝ ΕΤΑΚ

### ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ – ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ

Η επιχείρηση ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΠΡΟΒΟΛΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗΣ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΑΡΧΑΙΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΩΣΤΑ ΚΟΤΣΑΝΑ που εδρεύει στην Αρχαία Ολυμπία συμμετέχει ως συντονιστής φορέας στο ερευνητικό έργο «Ανάπτυξη Καινοτόμων Εφαρμογών μέσω της Αξιοποίησης Τοποσήμων για την Ανάδειξη Αρχαιοελληνικών Εκθεμάτων Τεχνολογίας - ΑΤΑΝΑ» το οποίο υλοποιείται στα πλαίσια της δράσης «ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ – ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ».

Ο συνολικός προϋπολογισμός του ερευνητικού έργου είναι 335.805€, εκ των οποίων η δημόσια δαπάνη ανέρχεται σε 258.404€ και συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Βασικός στόχος της πρότασης είναι η ανάπτυξη μίας πλατφόρμας δημιουργίας και διαχείρισης αφηγημάτων σε φορητές συσκευές που εξελίσσονται εκτός των εκθεσιακών χώρων του ΜΑΕΤ και στους χώρους περιοδικών εκθέσεων εντός και εκτός Ελλάδας, που σκοπεύει στην παρουσίαση και κατανόηση της λειτουργίας των εκθεμάτων του Μουσείου και την προσέλκυση νέων επισκεπτών σε αυτό. Η μοναδικότητα των εκθεμάτων δηλαδή η ζωντανή αναπαράσταση πλήρως λειτουργικών κατασκευών αρχαίας ελληνικής τεχνολογίας, θα προβάλλεται σε ένα έξυπνο περιβάλλον (Smart Environment) αξιοποιώντας τεχνολογίες επαυξημένης πραγματικότητας και τρισδιάστατων προσομοιώσεων λειτουργίας των αρχαιοελληνικών κατασκευών. Η προσομοίωση δεν θα «προσφέρεται» άμεσα στον χρήστη αλλά μέσα από ένα περιβάλλον διάχυτης. Η προσέγγιση σε ένα σημείο σε συνδυασμό με άλλες προτιμήσεις που έχει δηλώσει ο χρήστης, καθώς και με την συνολική συμπεριφορά του στην χρήση της εφαρμογής θα οδηγεί και στην απόκτηση μίας εστιασμένης ανταμοιβής - αφηγήματος εκτός του χώρου του μουσείου. Οι προτιμήσεις του χρήστη θα δηλώνονται με ποικίλους τρόπους μέσα από ένα παιχνιδιοποιημένο περιβάλλον όπως π.χ. στην έναρξη της εφαρμογής ή σε τυχαίες χρονικές στιγμές, αρχαιοελληνικές εφευρέσεις θα προβάλλονται για να επιλέξει ποιες τον ενδιαφέρουν ή αν επιθυμεί θα παίζει κάποιο mini game στο οποίο θα καταγράφονται τα ενδιαφέροντα του.

Η παραπάνω προσωποποιημένη εμπειρία θα επιτυγχάνεται μέσα από ένα σύστημα κανόνων (rule based system) των οποίων η συλλογιστική (reasoning) θα βελτιώνεται μέσα από την συλλογή και ανάλυση της συμπεριφοράς των χρηστών.

Το κύριο αποτέλεσμα του προτεινόμενου έργου θα είναι ένα έξυπνο περιβάλλον που θα υποστηρίζει εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας στο πεδίο της πολιτιστικής κληρονομιάς παρουσιάζοντας ορισμένα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά όπως:

- ένα καινοτόμο μοντέλο ικανό να διασφαλίσει τη βιωσιμότητά τους, επιτυγχάνοντας παράλληλα την προώθηση της χρήσης τους, εξασφαλίζοντας την απόλαυση της χρήσης σε συνδυασμό με το αντίστοιχο όφελος στον φορέα
- τη δημιουργία τεχνικών διάγνωσης και παρακολούθησης που συνδέονται βαθιά με το έξυπνο περιβάλλον, προκειμένου να εκτιμηθεί η δυναμική και ανθρωπογενής περιβαλλοντική αλλαγή σε σχέση με το πολιτιστικό προϊόν
- ένα πλαίσιο διαχείρισης της γνώσης που είναι ικανό να συλλέγει , να διαχειρίζεται και να μεταβιβάζει τις εν λόγω γνώσεις που σχετίζονται με την πολιτιστική κληρονομιά και τις δραστηριότητες των ανθρώπων γι ' αυτήν.