
ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΜΟΥΣΕΙΑ

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Το διαδίκτυο είναι ένα παγκόσμιο δίκτυο διακίνησης πληροφοριών και επικοινωνίας, το οποίο περιλαμβάνει τη σύνδεση Η/Υ και τη χρήση της προηγμένης τεχνολογίας επικοινωνιών. Κύρια γνωρίσματά του είναι η οικουμενικότητα και η διαδραστικότητα.

ΜΟΥΣΕΙΟ

Μουσείο είναι ένας μόνιμος θεσμός, χωρίς κερδοσκοπικό χαρακτήρα, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοιχτός στο κοινό, ο οποίος αποκτά, συντηρεί, ερευνά, γνωστοποιεί και κυρίως εκθέτει υλικές μαρτυρίες του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία.

ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ

Το Εικονικό Μουσείο είναι μια πολυμεσική εφαρμογή που έχει σαν στόχο να μεταφέρει την εμπειρία της επίσκεψης ενός μουσείου στην οθόνη του υπολογιστή. Αυτό καθίσταται εφικτό μέσω της Εικονικής Περιήγησης στον πραγματικό χώρο του μουσείου, της Πολυμεσικής Παρουσίασης των εκθεμάτων του και της Αυτόματης Ξενάγησης. Η εμπειρία μας τόσο στις πανοραμικές φωτογραφίες όσο και στο σχεδιασμό πολυμεσικών εφαρμογών μπορεί να μετατρέψει τη δημιουργία ενός εικονικού μουσείου σε μια εντυπωσιακή εμπειρία.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ

ΜΟΥΣΕΙΟ ΑΚΡΟΠΟΛΗΣ

[Collections](#) [Artists](#) [Exhibitions](#) [User galleries](#)

[My Collections](#) [Sign in](#) [Search](#)

Acropolis Museum [Details](#)

24 Artworks, 3 Artists

Refine



The Acropolis Museum, Athens, Greece

Navigate floorplan





ΒΡΕΘΗΚΑΝ: 11 / 15

ΕΠΙΠΕΔΟ 3 / ΑΙΘΟΥΣΑ ΠΑΡΘΕΝΩΝΑ

📏 ΑΜΑΞΕ ΕΠΙΠΕΔΟ



ENGLISH

FULLSCREEN

METROPOLITAN MUSEUM OF ART



ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ

- ✘ Τα Εικονικά Μουσεία παρέχουν οφέλη στους εφόρους των μουσείων και τους τελικούς χρήστες (ειδήμονες, φοιτητές ή μαθητές, τουρίστες).
- ✘ Οι εκθέσεις των εικονικών μουσείων μπορούν να περιέχουν μεγάλο όγκο και βάθος 32 πληροφοριών, ώστε να ικανοποιούν τις ανάγκες των εικονικών επισκεπτών των παραπάνω κατηγοριών.

-
- Ψηφιακή Διατήρηση: Οι φυσικές καταστροφές, οι καταστροφές που προκαλεί ο άνθρωπος και οι κλιματικές αλλαγές, θέτουν σε κίνδυνο την ακεραιότητα των εκθεμάτων. Η δημιουργία εικονικών μουσείων, από τους εφόρους, αποτελεί ένα αποτελεσματικό μέσο για την διατήρηση των έργων.
 - Προβολή: Στα εικονικά μουσεία, τα εκθέματα μπορούν να ψηφιοποιηθούν, και να προβληθούν σε εικονικά διαδραστικά περιβάλλοντα. Έτσι οι έφοροι των μουσείων μπορούν να παρουσιάσουν με πιο αποδοτικό τρόπο τα φιλοξενούμενα έργα, με πλούσιο υλικό πολυμέσων και κειμένου.

-
- Πρόσβαση: Τα εικονικά μουσεία μπορούν να παρέχουν πρόσβαση από οπουδήποτε και σε οποιονδήποτε, ακόμα και σε ανθρώπους με ειδικές ανάγκες. Έτσι, όλα τα πολιτιστικά ιδρύματα ευαισθητοποιούνται για την παροχή της πληροφορίας σε κάθε άνθρωπο ανεξαιρέτως κατάστασης της υγείας τους.
 - Μάθηση και ψυχαγωγία: Στις εκθέσεις των εικονικών μουσείων, οι επισκέπτες δεν είναι παθητικοί, αντιθέτως συμμετέχουν ενεργά στη δημιουργία της εμπειρίας της επίσκεψης στο μουσείο χρησιμοποιώντας τα χειριστήρια της εφαρμογής. Οι χρήστες μπορούν να διαλέξουν τις γωνίες θέασης των εκθεμάτων και δεν επιβάλλεται η προεπιλεγμένη θέαση τους.

ΜΕΙΩΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ

- ✘ • Τα εξελεγμένα συστήματα γραφικών που χρησιμοποιούνται για την αναπαράσταση μέσω υπολογιστή μπορούν πολλές φορές να είναι υπερβολικά ρεαλιστικά. Βασίζονται σε ελλειπή στοιχεία και στην φαντασία των επιστημόνων, αλλά δίνουν την εντύπωση καλής γνώσης του παρελθόντος. Έτσι, ο χρήστης έχει μια εσφαλμένη εντύπωση για το πραγματικό αντικείμενο.
- ✘ • Η λέξη «χρήστης» χρησιμοποιείται για τους επισκέπτες των εικονικών μουσείων, διότι για να αναζητήσουν πληροφορίες σχετικά με τα εκθέματα, απαιτούνται δεξιότητες και γνώσεις πάνω στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Αυτό σημαίνει ότι οι υπολογιστικά αναλφάβητοι αποκλείονται αμέσως της διαδικασίας, και πολλοί επισκέπτες αντιμετωπίζουν δυσκολίες στη χρήση των plugins και άλλων εφαρμογών που πρέπει να μεταφορτώσουν και να εγκαταστήσουν.

- ✘ • Κατά τη δημιουργία εικονικών αναπαραστάσεων, ακόμα και όταν υπάρχει ένας βαθμός ακρίβειας, η μονόπλευρη θέαση του ανακατασκευασμένου θέματος, παραμένει λανθασμένη. Οι εικονικές αναπαραστάσεις που δεν παρέχουν εναλλακτικές απόψεις του ίδιου θέματος αντιτίθενται στο γεγονός ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι να εξετάσει κανείς το παρελθόν. Στις περισσότερες περιπτώσεις, το λογισμικό που χρησιμοποιείται για το εικονικό μουσείο, δεν είναι διαθέσιμο στους μουσειολόγους και οι μηχανικοί υπολογιστών βρίσκονται μεταξύ αυτών και των δεδομένων. Έτσι, σε κάποιες περιπτώσεις, το παρελθόν διαστρεβλώνεται και παρουσιάζεται λανθασμένα. Τα οπτικά αποτελέσματα μπορεί να είναι εντυπωσιακά, αλλά ο κύριος στόχος δεν εκπληρώνεται.

ΤΕΛΟΣ

Οι μαθητές

- ✘ Θάνος Παϊσιος
- ✘ Αντρέας Παπαδόπουλος
- ✘ Γιάννης Μπαλκούρας