

ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΚΗΣ ΜΝΗΜΗΣ: Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ

ΒΑΣΙΛΗΣ ΠΟΥΛΟΠΟΥΛΟΣ, ΜΑΝΟΛΗΣ ΓΟΥΑΛΛΕΣ

ΓΑΒ LAB – Ερευνητικό Εργαστήριο Γνώσης και Αβεβαιότητας, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου

ΑΝΤΖΕΛΑ ΑΝΤΩΝΙΟΥ

Τμήμα Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Συστημάτων Πληροφόρησης, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου

ΒΑΓΙΑ ΠΑΝΑΓΙΩΤΙΔΗ, ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΖΑΧΑΡΙΑΣ

Εργαστήριο Αρχαιομετρίας, Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Διαχείρισης Πολιτισμικών Αγαθών, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου

email: vacilos@uop.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι τεράστιες εξελίξεις στην τεχνολογία και την πληροφορική έχουν μεγάλη επιρροή σε όλες τις πτυχές της ζωής μας, συμπεριλαμβανομένου και του πολιτισμού. Και, ενώ η διεπιστημονική έρευνα μεταξύ των τομέων των ανθρωπιστικών επιστημών και της πληροφορικής παρέμεινε σε πολύ χαμηλό επίπεδο για αρκετά χρόνια, φαίνεται ότι υπάρχει πιθανότητα να προχωρήσουμε πολύ γρήγορα σε συγκεκριμένους τομείς των ανθρωπιστικών επιστημών με τη βοήθεια και την υποστήριξη της πληροφορικής και της τεχνολογίας. Τα προαναφερθέντα είναι περισσότερο από προφανή την τελευταία δεκαετία, ειδικά σε μουσεία και χώρους πολιτισμού, όπου η χρήση της τεχνολογίας τόσο για τη μεγιστοποίηση της εμπειρίας των επισκεπτών, όσο και για την υποστήριξη των ίδιων των επιστημόνων (αρχαιολόγων, μουσειολόγων κλπ.) θεωρείται σήμερα δεδομένο. Μάλιστα οι συνθήκες οι οποίες έχουν επιβληθεί σε όλη την ανθρωπότητα τα τελευταία δύο χρόνια λόγω της επιδημίας που προκαλεί COVID-19 οδηγούν τις εξελίξεις ακόμα πιο γρήγορα προς την ψηφιοποίηση και τον online κόσμο.

Το έργο «Καλαμάτα 1821: Δρόμοι ελευθερίας» ήταν η αφετηρία για τη δημιουργία του πρώτου μικτού ψηφιακού μουσείου στην περιοχή της Πελοποννήσου, που σχετίζεται με την ιστορία της Ελλάδας ξεκινώντας από την επανάσταση του 1821 και τη σχέση της με την Καλαμάτα. Αυτή η εργασία αναλύει τη διαδικασία σχεδιασμού, προετοιμασίας και υλοποίησης των Ψηφιακών Εφαρμογών Πολυμέσων που είναι εγκατεστημένες στην υποδομή του ψηφιακού μουσείου. Οι εφαρμογές έχουν σχεδιαστεί για να μεγιστοποιούν τις πληροφορίες που μπορούν να προσληφθούν στο σύντομο χρονικό διάστημα που κάποιος επισκέπτεται το μουσείο, προσφέροντας παράλληλα μια διαδικασία μέσω της οποίας κάποιος θα μπορούσε να αποκτήσει, ορισμένες από τις πληροφορίες που παρουσιάστηκαν απευθείας στις κινητές συσκευές του.

Λέξεις Κλειδιά: Ψηφιακό Μουσείο, Ψηφιακές Εφαρμογές, Πολιτισμική Πληροφορική

Αναγνώριση

Η εργασία υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της Δράσης ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ - ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ και συγχρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση και εθνικούς πόρους μέσω του Ε.Π. Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα & Καινοτομία (ΕΠΑνΕΚ) (κωδικός έργου:Τ1ΕΔΚ-05032)