

Σχεδιασμός της ψηφιακής εμπειρίας: διαδικασίες και βήματα για πρωτοβουλίες σε ψηφιακά και μη περιβάλλοντα



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Raluca Iulia Capotă

Εθνικό Ινστιτούτο Πολιτιστικής Έρευνας και Κατάρτισης -
Ρουμανία

Code n. M3 Unit4 SU4.1

Περίληψη

Επισκόπηση

Σκοποί και στόχοι
Τι θα μάθετε
Λέξεις-κλειδιά και όροι
Υπόβαθρο

Ενότητα 3

Ανοιχτές ερωτήσεις & συμβουλές
Ανοιχτές ερωτήσεις & προβληματισμός
Συμβουλές
Βασικά συμπεράσματα

Ενότητα 1

Πτυχές του σχεδιασμού ψηφιακών εμπειριών
Εμβάθυνση στο θέμα
Εξωτερικές πηγές

Ενότητα 2

Κύκλος ζωής ενός ψηφιακού έργου
Εμβάθυνση στο θέμα
Εξωτερικές πηγές

Ενότητα κλεισίματος

Για να συνεχίσετε τη μελέτη σας
Κατάλογος παραπομπών
Συγγραφέας και συντελεστές

Σκοπός και στόχοι

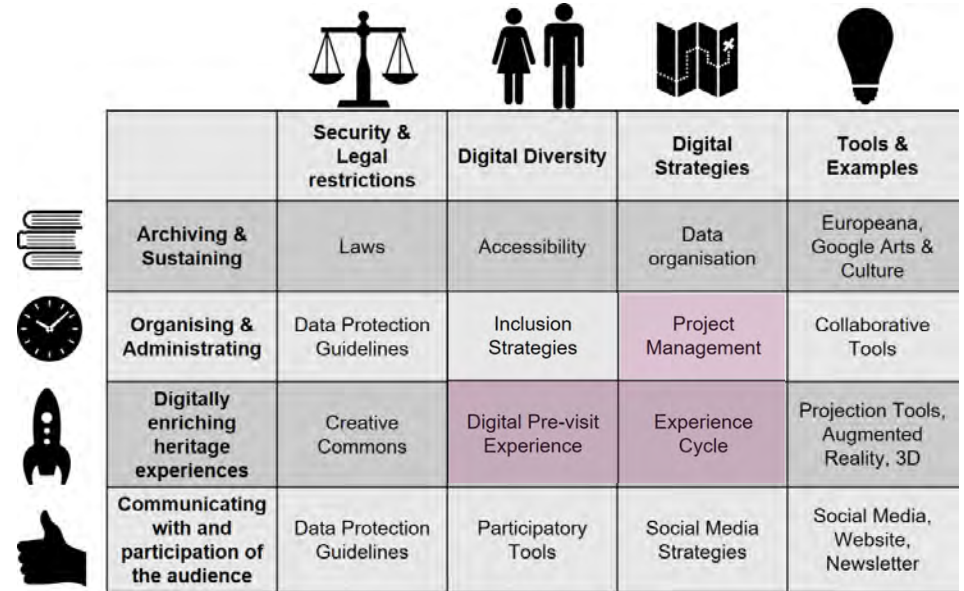
Στόχος αυτής της παρουσίασης είναι να σας εισαγάγει σε διάφορες πτυχές που σχετίζονται με το σχεδιασμό ψηφιακών εμπειριών, βασιζόμενος στις γνώσεις που αποκτήσατε στις προηγούμενες ενότητες αυτής της ενότητας.

Σας δίνει παραδείγματα για το πώς κατασκευάζονται και χρησιμοποιούνται διάφοροι τύποι ψηφιακών εμπειριών γύρω από την Πολιτιστική Κληρονομιά.

Για τη λήψη τεκμηριωμένων επιλογών σχεδιασμού ψηφιακών εμπειριών, σας καθοδηγεί στην αξιολόγηση των χαρακτηριστικών, των πλεονεκτημάτων και των ορίων των ψηφιακών τεχνολογιών.

Σας ενημερώνει για τα σημαντικά βήματα του κύκλου ζωής ενός ψηφιακού έργου και σας παρουσιάζει διάφορες προσεγγίσεις διαχείρισης ψηφιακών έργων.

Καθοδηγεί την περαιτέρω μάθησή σας σε αυτό το ευρύ θέμα του σχεδιασμού της ψηφιακής εμπειρίας.



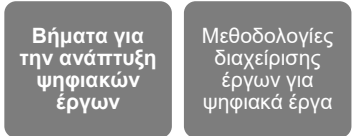
	Security & Legal restrictions	Digital Diversity	Digital Strategies	Tools & Examples
Archiving & Sustaining	Laws	Accessibility	Data organisation	Europeana, Google Arts & Culture
Organising & Administrating	Data Protection Guidelines	Inclusion Strategies	Project Management	Collaborative Tools
Digitally enriching heritage experiences	Creative Commons	Digital Pre-visit Experience	Experience Cycle	Projection Tools, Augmented Reality, 3D
Communicating with and participation of the audience	Data Protection Guidelines	Participatory Tools	Social Media Strategies	Social Media, Website, Newsletter

Σχεδιασμός ψηφιακών εμπειριών

Πτυχές του σχεδιασμού ψηφιακών εμπειριών



Κύκλος ζωής ενός ψηφιακού έργου



Τι θα μάθετε (Μαθησιακά αποτελέσματα)

Στο τέλος αυτής της παρουσίασης, θα είστε σε θέση να:

- Να κατανοήσετε τη λογική πίσω από το σχεδιασμό της ψηφιακής εμπειρίας
- Να κατανοήσετε πώς τα χαρακτηριστικά των περιουσιακών στοιχείων της Πολιτιστικής Κληρονομιάς καθορίζουν την επιλογή των ψηφιακών τεχνολογιών και τη χρήση τους
- Να αξιολογείτε τις δυνατότητες ορισμένων τεχνολογιών για την ενίσχυση του πλαισίου και της κατανόησης των περιουσιακών στοιχείων της Πολιτιστικής Κληρονομιάς
- Να εξετάσετε τα βήματα για την οικοδόμηση του κύκλου ζωής ενός ψηφιακού έργου
- Αναγνωρίστε τα διάφορα μοντέλα διαχείρισης ψηφιακών έργων



Λέξεις-κλειδιά & όροι

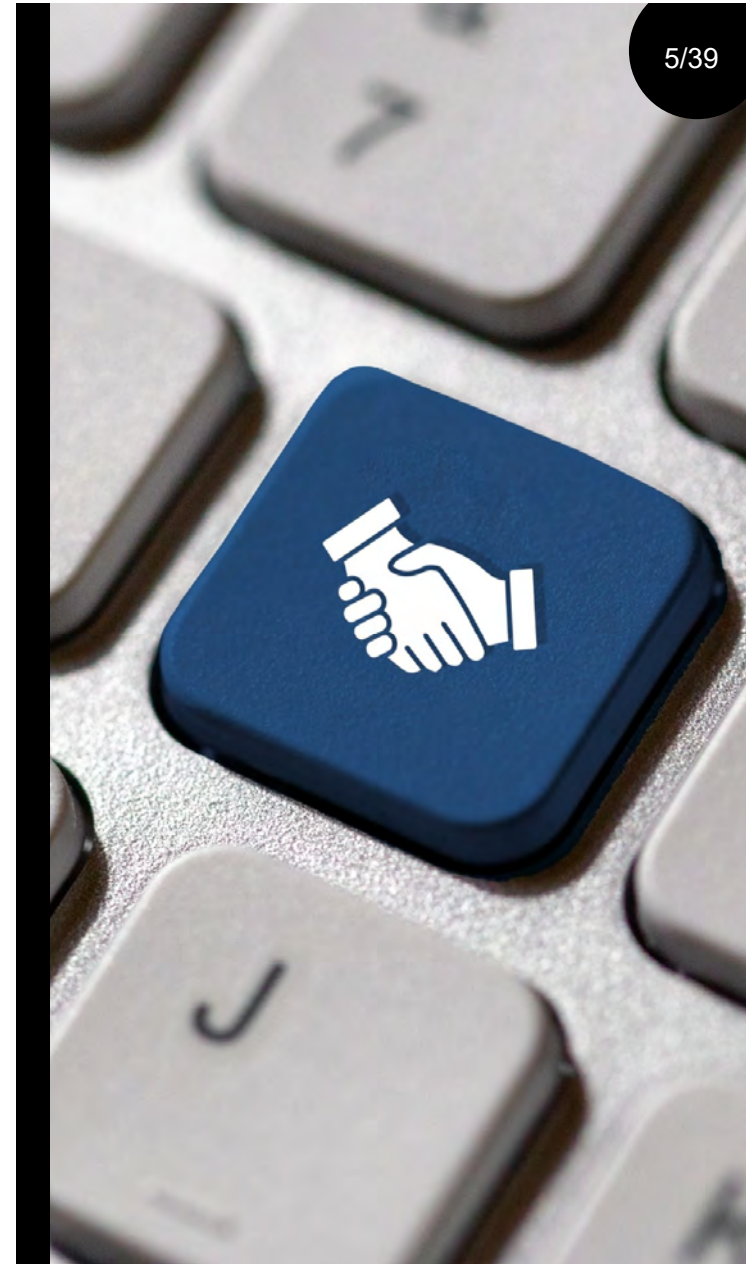
iBeacon - μια μικρή συσκευή που λειτουργεί με μπαταρία (όχι απαραίτητα, αλλά συνήθως), την οποία μπορείτε να τοποθετήσετε κάπου και η οποία ειδοποιεί μια εφαρμογή όταν το smartphone σας βρίσκεται σε εμβέλεια. (Ferens, n.d.)

Immersive experience - τραβάει ένα άτομο σε μια νέα ή επαυξημένη πραγματικότητα, βελτιώνοντας την καθημερινή ζωή (κάνοντάς την πιο ελκυστική ή ικανοποιητική) μέσω της τεχνολογίας. (<https://clevertap.com/blog/immersive-experience/>)

Το **back-end** είναι συνήθως το σημείο όπου εμφανίζεται η επιχειρησιακή λογική. Αυτό μπορεί να είναι το σύνολο των κανόνων που καθορίζουν τα έσοδα για μια προσπάθεια ηλεκτρονικού εμπορίου ή κάτι πιο συνηθισμένο όπως ένα προφίλ χρήστη. (προσαρμοσμένο κατά Fayock, 2020)

Το **front-end** (μιας εφαρμογής) αναφέρεται συνήθως στο επίπεδο που αντιπροσωπεύει το UI (διεπαφή χρήστη). Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει οτιδήποτε, από έναν στατικό ιστότοπο με HTML και CSS έως μια πλήρη εφαρμογή React που τροφοδοτεί το UI. (Fayock, 2020)

Agile/Ευέλικτη -ένα σύνολο αξιών και αρχών όπου η εργασία οι διαδικασίες, οι μέθοδοι, η συνεργασία και η παράδοση βελτιώνονται συνεχώς και προσαρμόζονται σε κάθε μεταβαλλόμενο πλαίσιο (www.enonic.com)



Υπόβαθρο

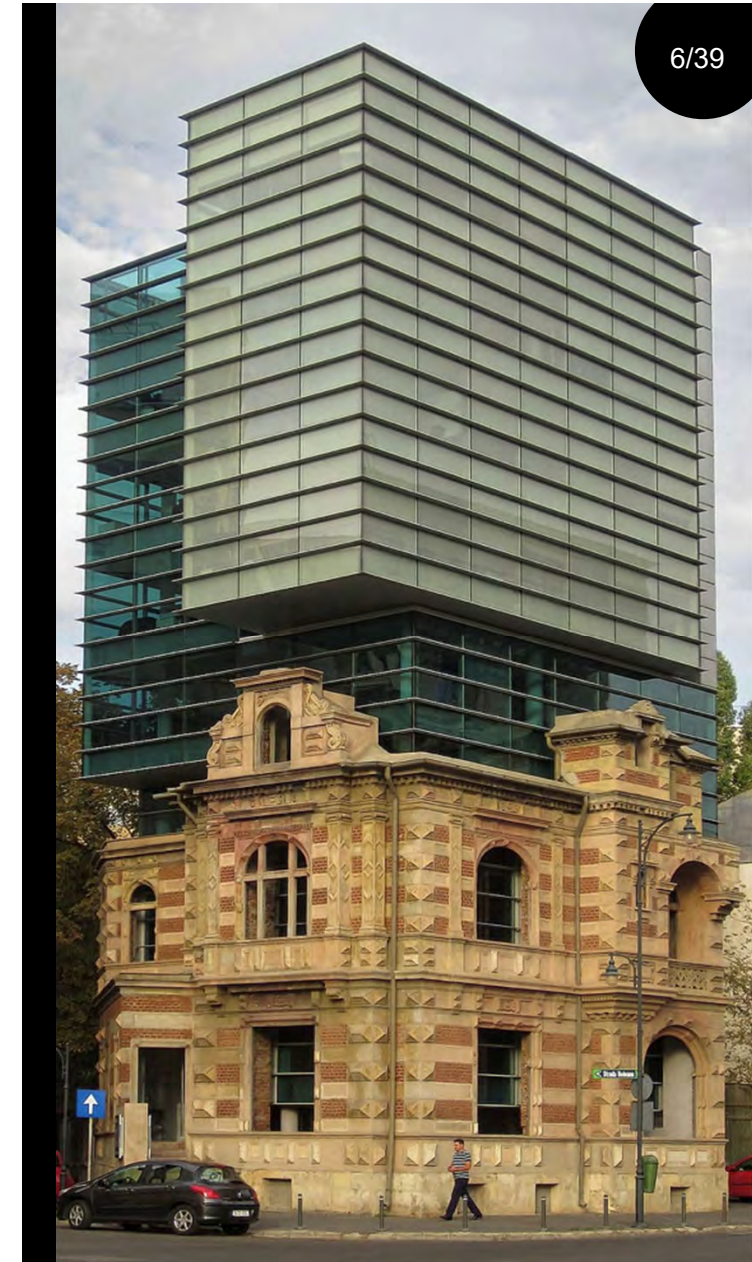
Η ψηφιακή τεχνολογία έχει τη δυνατότητα να διαμορφώνει και να επηρεάζει δραστικά τον τρόπο με τον οποίο βιώνεται η πολιτιστική κληρονομιά (Economou, 2015)

Ο σχεδιασμός και ο προγραμματισμός συγκεκριμένων ψηφιακών εμπειριών που στοχεύουν τόσο στην επιτυχή αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς όσο και στη μακροπρόθεσμη δέσμευση του κοινού δεν είναι εύκολη υπόθεση. Υπάρχουν πολλές **άυλες πτυχές** που πρέπει να ληφθούν υπόψη και πολλές **πρακτικές πτυχές** που πρέπει να ενσωματωθούν. Ιδανικά, η ψηφιακή προσφορά που προτείνουμε στο κοινό μας θα πρέπει να συμβάλλει σε μια ολιστική εμπειρία γι' αυτό. Προσπαθούμε να το πετύχουμε αυτό συνδυάζοντας όλα τα φυσικά και ψηφιακά κανάλια, λαμβάνοντας υπόψη τα στάδια πριν και μετά την αλληλεπίδραση για τα προϊόντα και τις υπηρεσίες μας που σχετίζονται με την πολιτιστική κληρονομιά, όντας πολύ δημιουργικοί και, ταυτόχρονα, ηθικά περιοριστικοί σε σχέση με τις αξίες της πολιτιστικής κληρονομιάς που προωθούμε.

Η παροχή ψηφιακών εμπειριών που σχετίζονται με την πολιτιστική κληρονομιά είναι αρκετά δοκιμασμένο μονοπάτι ώστε να παρέχει ήδη μια πλούσια δεξαμενή **παρατηρήσεων, συστάσεων, ερευνών και παραδειγμάτων βέλτιστων πρακτικών**.

Ταυτόχρονα, διαθέτουμε μια σειρά από **προσεγγίσεις διαχείρισης έργων** ειδικά διαβαθμισμένες για ψηφιακά αποτελέσματα.

Η επιτυχία υποστηρίζεται από τον **προσεκτικά σχεδιασμένο και ελεγχόμενο σχεδιασμό και υλοποίηση εμπειριών**.



ΕΝΟΤΗΤΑ 1

Πτυχές του
σχεδιασμού
ψηφιακών
εμπειριών



Χαρακτηριστικά & δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας στην παροχή εμπειριών

Οι ψηφιακές εμπειρίες έχουν μεγάλες δυνατότητες να βελτιώσουν την παρουσίαση και το πλαίσιο της πολιτιστικής κληρονομιάς. Κατά το σχεδιασμό της ψηφιακής εμπειρίας θα πρέπει να αξιοποιήσουμε στο έπακρο ό,τι εμβαθύνει την εμπλοκή :

- **Διαδραστικότητα** που μπορεί να επεκταθεί στη συνδημιουργία περιεχομένου από τους χρήστες
- **Αισθητικότητα** - ικανότητα να εμπλέκονται πολλαπλά αισθητηριακά ερεθίσματα στην ίδια εμπειρία
- Δυνατότητα παροχής πολυεπίπεδου περιεχομένου με ενδεικτικούς και εύκολα προσβάσιμους τρόπους
- Δημιουργούν πλαίσιο για βαθύτερη εμπλοκή με την πολιτιστική κληρονομιά
- Οι πολυάριθμες δυνατότητες βελτίωσης της αφήγησης
- Ο παράγοντας "cool factor" που είναι ελκυστικός για το νεανικό κοινό
- Οι τεράστιες δυνατότητες πειραματισμού
- **Δυναμικό δικτύωσης και συνεργασίας:** η ικανότητα δημιουργίας και διατήρησης εμπλεκόμενων κοινοτήτων

Πού και πώς αξιοποιούμε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο αυτές τις ιδιότητες;

Ποιές προσεγγίσεις μπορούν να μας βοηθήσουν να αναπτύξουμε εμπειρίες που επωφελούνται από τα πλεονεκτήματα των ψηφιακών τεχνολογιών;

Πώς καταφέρνουμε να εξισορροπήσουμε το + και το - μιας συγκεκριμένης τεχνολογίας όταν σχεδιάζουμε εμπειρίες;

Τύποι ψηφιακών εμπειριών

Να θυμάστε ότι υπάρχουν διάφοροι τύποι ψηφιακών εμπειριών, ανάλογα με τον τρόπο που παρέχονται στους επισκέπτες. Κάθε τύπος ψηφιακής εμπειρίας συνεπάγεται τη δημιουργία διαφορετικών τύπων σχέσεων με στόχο την ΠΚ, για το κοινό.

Επί τόπου ψηφιακές εμπειρίες: η ψηφιακή εγκατάσταση οργανώνεται επί τόπου (μη ψηφιακό περιβάλλον), όπου βρίσκεται ο στόχος της πολιτιστικής κληρονομιάς- η σχέση με την πολιτιστική κληρονομιά διαμεσολαβείται ψηφιακά σε διάφορους βαθμούς - από μια απλή ψηφιακή υποστήριξη για την επικοινωνία έως πλήρως καθηλωτικές εμπειρίες..

Διαδικτυακές εμπειρίες: το κοινό έχει μια πλήρως ψηφιακά διαμεσολαβημένη εμπειρία της πολιτιστικής κληρονομιάς, **μέσω [www](#), εφαρμογών ή παιχνιδιών** στα οποία μπορεί να έχει ανεξάρτητη και απομακρυσμένη πρόσβαση, χρησιμοποιώντας διαφορετικές συσκευές.

Ανάλογα με τη φύση του έργου και του στόχου ΠΚ, η ψηφιακή εμπειρία θα μπορούσε να σχεδιαστεί έτσι ώστε να συνδυάζει τις επιτόπιες με τις διαδικτυακές εμπειρίες, αξιοποιώντας έτσι στο έπακρο ένα προσεκτικά σχεδιασμένο ταξίδι του επισκέπτη.

Να θυμάστε τι μάθατε στις προηγούμενες ενότητες:

- ο επισκέπτης είναι πιο ευχαριστημένος όταν μπορεί να πλοηγηθεί ανεμπόδιστα μεταξύ καναλιών και συσκευών.
- η "εμπειρία" αρχίζει πριν από την πρόσβαση στην ΠΚ (πριν την επίσκεψη) και τελειώνει μετά την πραγματική επίσκεψη (μετά την επίσκεψη)
- ο κύκλος εμπειρίας θα μπορούσε να εφαρμοστεί σε ολόκληρη την εμπειρία αλληλεπίδρασης με έναν στόχο ΠΚ ή ακόμη και σε μικρότερες εμπειρίες που δημιουργούν την όλη εμπειρία

Ψηφιακές εμπειρίες επί τόπου/on-site: διαδραστική υποστήριξη για την αξιοποίηση της ΠΚ

Ψηφιακές εμπειρίες επί τόπου: η χρήση ψηφιακών εργαλείων για τη δημιουργία υβριδικών εμπειριών (ψηφιακών και μη ψηφιακών) επί τόπου είναι μια πολύ συνηθισμένη προσέγγιση σήμερα στην αξιοποίηση της ΠΚ

Η ψηφιακή τεχνολογία χρησιμοποιείται ως δυναμικό βοήθημα για την επικοινωνία, την ανάδειξη και την προβολή του αγαθού της πολιτιστικής κληρονομιάς

Π.χ.: ψηφιακοί οδηγοί, διαδραστικές οθόνες (αφής), επαυξημένη πραγματικότητα, κωδικοί QR, επαυξημένη εικονικότητα, iBeacons

Είναι η προτιμώμενη επιλογή των ειδικών για την επικοινωνία και την προώθηση των στόχων της ΠΚ. Οι ψηφιακές εμπειρίες συμπληρώνουν την άμεση αλληλεπίδραση με το αντικείμενο, το κτίριο ή τον χώρο, παρέχοντας πλαίσιο, ενισχύοντας το νόημα, διεγείροντας τη μάθηση και βελτιώνοντας την αντίληψη

Τα διάφορα εργαλεία που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την ψηφιακή ενίσχυση της αντίληψης και κατανόησης της ΠΚ, διευκολύνουν τον πολύπλοκο σχεδιασμό εμπειριών. Η πολυπλοκότητα, η καινοτομία και η πρωτοτυπία είναι ελκυστικές για το κοινό και θα μπορούσαν να οδηγήσουν σε βαθύτερη εμπλοκή.



Δημιουργία υβριδικών εμπειριών επί τόπου

- Είναι επιθυμητή η δημιουργία υβριδικών περιβαλλόντων που επιτρέπουν στους επισκέπτες να αλληλεπιδρούν ενεργά με τα χαρακτηριστικά τόσο των φυσικών όσο και των ψηφιακών χώρων
- Η τεχνολογία δεν πρέπει να είναι παρεμβατική, μια απλή προσθήκη "ψηφιακών" ιδιοτήτων στα αντικείμενα (με ετικέτες RFID, για παράδειγμα) θα μπορούσε να κάνει σημαντική διαφορά στην εμπειρία ενός περιουσιακού στοιχείου ΠΚ σε ένα διαφορετικό επίπεδο πληροφόρησης και αντίληψης

Η σωστή σχέση μεταξύ του πραγματικού και του ψηφιακού περιβάλλοντος είναι μια σχέση ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ και όχι ανταγωνισμού.

Οθόνες αφής, διεπαφές με χειρονομίες, κωδικοί QR

Η επαυξημένη πραγματικότητα, τα περιβάλλοντα μικτής πραγματικότητας, οι τεχνολογίες εγγύτητας με βάση την τοποθεσία είναι όλα ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν γύρω από αντικείμενα ΠΚ, κτίρια και τοποθεσίες, με μη παρεμβατικό τρόπο, επιτρέποντας την άμεση βίωση του αρχικού αντικειμένου.



Δημιουργία υβριδικών εμπειριών επί τόπου - Παράδειγμα : iBeacons

Ας πάρουμε για παράδειγμα την τεχνολογία εγγύτητας με βάση την τοποθεσία (iBeacon και τεχνολογία φυσικού ιστού). Πώς μπορούμε να διαμορφώσουμε την εμπειρία της ΠΚ με αυτήν ;

Αυτός ο τύπος τεχνολογίας επιτρέπει μια πολύ χρήσιμη μη επεμβατική σύνδεση με το κοινό. Η πρόσβαση στις πληροφορίες που φέρνει μπορεί να γίνει κατά την κρίση του επισκέπτη, ο οποίος μπορεί να συνδεθεί ή όχι.

Μερικά από τα πιο δημοφιλή χαρακτηριστικά των εφαρμογών κινητών τηλεφώνων με βάση το iBeacon :

- Μπορείτε να αντικαταστήσετε τις ακουστικές ξεναγήσεις, επιτρέποντας έτσι μια πιο ευέλικτη πλοήγηση (αυτο-ξενάγηση).
- Μπορείτε να συλλέξετε πολύτιμα δεδομένα για να μάθετε για την πορεία του επισκέπτη (analytics).
- Μπορείτε να παραδώσετε μηνύματα στον κατάλληλο χρόνο και τόπο (μετάδοση όλων των ειδών των πληροφοριών)
- Βοήθεια εσωτερικής πλοήγησης σε μουσεία
- Να προσφέρετε πληροφορίες για αγορές
- Δώστε push-notifications

Το iBeacon είναι μια μικρή συσκευή που λειτουργεί με μπαταρία (όχι απαραίτητα, αλλά συνήθως), την οποία μπορείτε να τοποθετήσετε κάπου και η οποία ειδοποιεί μια εφαρμογή όταν το smartphone σας βρίσκεται σε εμβέλεια

<https://www.ready4s.com/blog/developers-tips-bluetooth-low-energy-in-app-development>

<https://www.fablianttechnologies.com/how-ibeacon-based-mobile-app-works-for-museums/>



Δημιουργία υβριδικών εμπειριών επί τόπου - Παράδειγμα: iBeacons

iBeacons στο Μουσείο Groninger

Το πρώτο μουσείο στις Κάτω Χώρες που χρησιμοποίησε iBeacons ήταν το Μουσείο Groninger.

Έκαναν διαθέσιμη την τεχνολογία για την έκθεση "The Collection" (2014) αλλά συνέχισαν να τη χρησιμοποιούν και στη συνέχεια.

Πώς λειτουργεί;

Στέλνει διαδραστικό περιεχόμενο που σχετίζεται με τα εκθέματα τέχνης ενώ οι επισκέπτες χρησιμοποιούν την εφαρμογή.

Για τους επισκέπτες που δεν έχουν συμβατά smartphones ή tablets, θα μπορούσαν να νοικιάσουν συσκευές στο μουσείο ώστε να έχουν πρόσβαση σε διαδραστικά μέσα.

Τι είδους συμπληρωματικές πληροφορίες παρέχουν;

- πρόσθετα βίντεο και κλιπ ήχου
- πληροφορίες ιστορικού
- λεπτομερείς φωτογραφίες των έργων τέχνης.
- ένα μείγμα διαδραστικών μέσων

Μόλις δοκιμάστηκαν, υιοθετήθηκαν και για άλλες εκθέσεις

Σκέφτηκε ποτέ ο οργανισμός σας να χρησιμοποιήσει τέτοιες συσκευές; Πιστεύετε ότι θα ήταν μια καλή προσθήκη στην ηλεκτρονική παρουσίαση της ΠΚ σας; Μπορείτε να σκεφτείτε μια συγκεκριμένη χρήση για την παρουσίαση ΠΚ σας;

On-site/επί τόπου πλήρως καθηλωτικές ψηφιακές εμπειρίες

Πλήρως καθηλωτικές εμπειρίες επί τόπου: η σχέση με τον στόχο ΠΚ διαμεσολαβείται ψηφιακά στον υψηλότερο βαθμό - το πλαίσιο ΠΚ και τα ίδια τα αντικείμενα αναδημιουργούνται.

Ο στόχος ΠΚ επικοινωνείται και πλαισιώνεται αποκλειστικά με ψηφιακά μέσα στον τόπο διεξαγωγής του.

Π.χ.: αναπαραγόμενα περιβάλλοντα και αντικείμενα με VR, παιχνίδια

Συνιστάται για την ενίσχυση, την κατανόηση και την επικοινωνία των αξιών των στόχων της πολιτιστικής κληρονομιάς που δεν υπάρχουν πλέον ή διατηρούνται εν μέρει ή όταν τα εναπομείναντα μέρη δεν μπορούν να προκαλέσουν μια ουσιαστική μαθησιακή ή ψυχαγωγική εμπειρία.

Όταν ο στόχος της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι διαθέσιμος επιτόπου, δεν ενδείκνυται ο σχεδιασμός ψηφιακών εμπειριών που αγνοούν τη φυσική του παρουσία! **Η ψηφιακή και άμεση αλληλεπίδραση με τον στόχο της πολιτιστικής κληρονομιάς θα πρέπει να είναι προσεκτικά ισορροπημένη**



Παράδειγμα: δημιουργία μιας επιτόπιας ψηφιακής εμπειρίας : Modigliani VR

Η ανάπτυξη μιας εμπειρίας εμπύθισης στο χώρο είναι πολύπλοκη - η σχέση μεταξύ του πραγματικού και του (ανα)δημιουργημένου τεχνητού περιβάλλοντος θα πρέπει να είναι προσεκτικά ισορροπημένη:

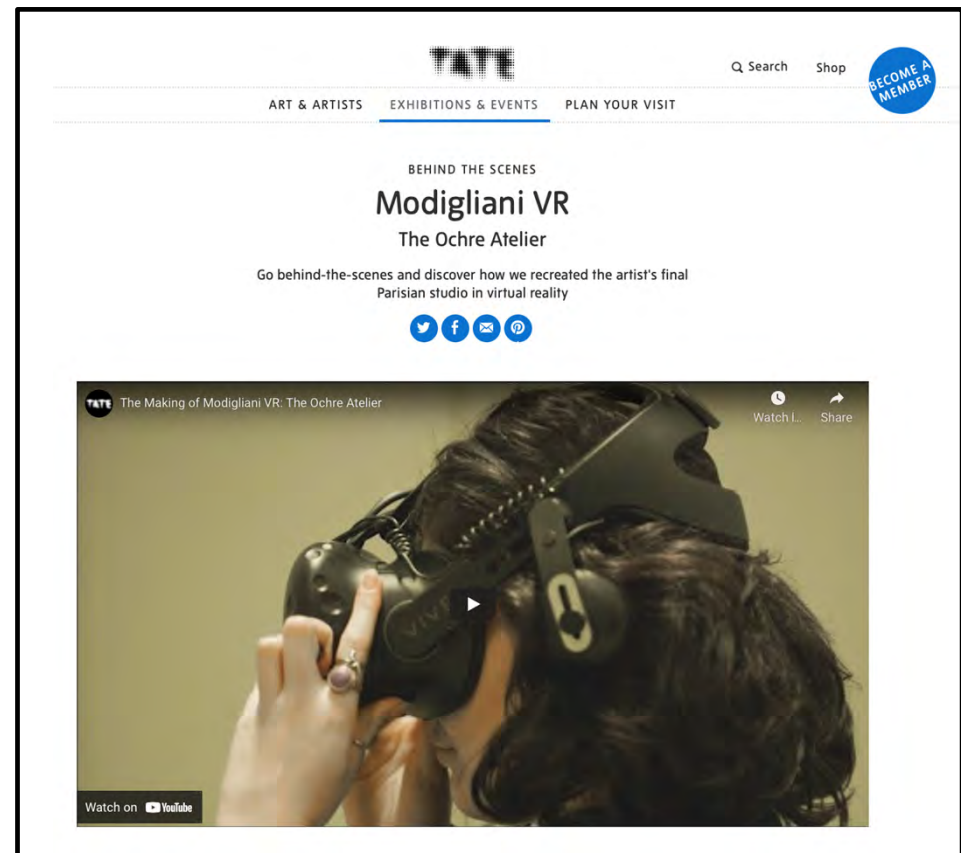
η ψηφιακή εμπειρία δεν πρέπει να κατακλύζει το κοινό και να μειώνει την εμπειρία της πραγματικότητας του ΠΚ

- Θα πρέπει να ενισχύει το πλαίσιο και την αντίληψη της ΠΚ (συμπληρώνοντας με γνωστικές και αισθητηριακές πληροφορίες)

Ένα καλό παράδειγμα μιας επιτόπιας εμπυθιστικής προσέγγισης είναι η ψηφιακή εμπειρία **Modigliani VR** που συνοδεύει την αναδρομική έκθεση για τον Αμεντέο Μοντιλιάνι (Tate Modern, 23 Νοεμβρίου 2017 - 2 Απριλίου 2018)

Η πρώτη εμπειρία VR που αναπτύχθηκε από το μουσείο (Tate Modern), παρουσίασε το artist's **Ochre Atelier**.

Αναδημιουργημένη εικονικά, μετά από μια πολύ λεπτομερή τεκμηρίωση, η καθηλωτική εμπειρία έγινε προσβάσιμη στους



print screen form <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/modigliani/modigliani-vr-ochre-atelier>

Παράδειγμα: δημιουργία μιας επιτόπιας ψηφιακής εμπειρίας : Modigliani VR

Η εικονική αναπαράσταση του παρισινού ατελιέ του 1919 έγινε σε συνεργασία της Tate με την εταιρεία Preloaded.

- Συμμετείχαν πολλά τμήματα του μουσείου - διατμηματική συνεργασία
- Μεγάλη προσοχή στις ιστορικές πληροφορίες -Περίμετρο τεκμηρίωση για την αναδημιουργία ενός αυθεντικού περιβάλλοντος
- Ακριβείς λεπτομέρειες από την πραγματικότητα συμπεριλήφθηκαν στην εμπειρία - είχαν προηγουμένως διερευνηθεί ακόμη και με την υποστήριξη της επιστήμης της συντήρησης
- "Σχεδιασμός με γνώμονα το κοινό"- μελετήθηκε το προφίλ του κοινού και η εμπειρία προσαρμόστηκε στις ανάγκες του (προσέγγιση της εμπειρίας του χρήστη)

Θα θέλατε να μάθετε περισσότερα για αυτό το σύνθετο και πολύ καλά εκτελεσμένο έργο;

Ελέγξτε τους ακόλουθους συνδέσμους :

<https://www.youtube.com/watch?v=CdYLscE6kE0&t=1>

S



Οι ομάδες της Tate Curatorial, Digital, Conservation, Installation και AV μαζί με την Preloaded αποφάσισαν αρχικά τις βασικές αρχές αυτής της εμπειρίας, οι οποίες θα έπρεπε:

- **Να έχει χαμηλό επίπεδο πρόσβασης, προάγοντας την άνεση και την προσβασιμότητα σε όλους.**
- **Να δημιουργήσει ενσυναίσθηση με τον Μοντιλιάνι ως έναν άνθρωπο που θα μπορούσαμε να είχαμε γνωρίσει**
- **Να υποστηρίξει την αυθεντικότητα, εννοιολογικά και λεπτομερώς.**
- **Να πληροί τα πρότυπα της Tate για πνευματική αυστηρότητα και ακρίβεια.**
- **Να είναι μια εμπειρία που δεν μπορείτε να ζήσετε με άλλο τρόπο.**

after <https://preloaded.com/work/modiglianivr/>

Οφέλη & όρια της χρήσης ορισμένων ψηφιακών τεχνολογιών για τη δημιουργία ψηφιακών εμπειριών με την ΠΚ

Παράδειγμα: Εικονική Πραγματικότητα

Εξετάσαμε ένα παράδειγμα πλήρως καθλωτικής εμπειρίας που αναπτύχθηκε επιτόπου με τη χρήση Εικονικής Πραγματικότητας. Ας εξερευνήσουμε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα αυτής της τεχνολογίας :

Ενώ η εικονική πραγματικότητα είναι μια πολύ ελκυστική τεχνολογία, με ενδιαφέροντα πλεονεκτήματα :

- προσελκύει νέο κοινό
- βελτιώνει την εμπειρία
- επιτρέπει την εμπλοκή της κοινότητας (για παράδειγμα για την ανάπτυξη της ιστορίας)
- προωθεί νέους τρόπους κατανόησης της τέχνης, των αντικειμένων και των εννοιών
- πρακτικές οικοδόμησης ενσυναίσθησης (βοηθά στη μετάδοση συναισθημάτων)
- συνδυάζεται άριστα με τις ισχυρές τεχνικές αφήγησης

Οι εμπειρίες που σχετίζονται με την ΠΚ και δημιουργούνται με την εικονική πραγματικότητα παρουσιάζουν επίσης αρκετές προκλήσεις που πρέπει να ληφθούν υπόψη:

- ως πλήρως καθλωτική τεχνολογία θα μπορούσε να αποσπάσει την προσοχή του κοινού από το αρχικό αντικείμενο ή στόχο
- ευνοεί την έλλειψη κοινωνικής αλληλεπίδρασης
- απαιτεί πολλούς πόρους: ανθρώπινο δυναμικό, εκπαίδευση, οικονομική και τεχνολογική υποδομή
- προσβασιμότητα των συμμετεχόντων
- πρακτικά και τεχνικά ζητήματα
- ποιότητα γραφικών (επηρεάζει την εμπλοκή)
- παρεμβολή στη ροή της έκθεσης
- απόσπαση της προσοχής (στην περίπτωση των επιτόπιων εμπειριών)

(Shehade & Stylianos-Lambert, 2020)

Εικονική Πραγματικότητα - Πώς πρέπει να τη χρησιμοποιούμε;

Προτάσεις για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη εμπειριών εικονικής πραγματικότητας για έναν οργανισμό ΠΚ:

- ο ευθυγράμμιση της εμπειρίας με την αποστολή και τις στρατηγικές του οργανισμού
- ο να προσφέρουν μια αδιάλειπτη, καλά συνδυασμένη εμπειρία και όχι μια μεμονωμένη προσφορά
- ο να συνδυάζει τη χρήση της με μια συγκεκριμένη ανάγκη
- ο να ενισχύει την αρχική αντί να αποσπά την προσοχή ή να αντικαθιστά την αρχική.
- ο να φροντίζει για την επίτευξη μιας δίκαιης ισορροπίας μεταξύ χρήσης και υπερκατανάλωσης
- ο να συνδυάζει την εικονική πραγματικότητα με άλλα αισθητηριακά και κοινωνικά ερεθίσματα
- ο χρήση επιστημονικών και ηθικών κριτηρίων

(Shehade & Stylianou-Lambert, 2020)



Ευρήματα σχετικά με τον τρόπο ενσωμάτωσης της ψηφιακής τεχνολογίας στην εμπειρία της ΠΚ

Τα οφέλη και τα όρια κάθε εφαρμογής της ψηφιακής τεχνολογίας στον τομέα ΠΚ έχουν διερευνηθεί σε κάποιο βαθμό. Ορισμένες τεχνολογίες έχουν περισσότερες εκπαιδευτικές δυνατότητες, ενώ άλλες είναι απλώς πιο ελκυστικές για τα νεότερα ακροατήρια.

Όταν επιλέγετε μια τεχνολογία ή μια άλλη, βασιστείτε στην εμπειρία άλλων οργανισμών. Υπάρχουν πολυάριθμα παραδείγματα και μελέτες που θα μπορούσαν να ενημερώσουν την απόφασή σας.

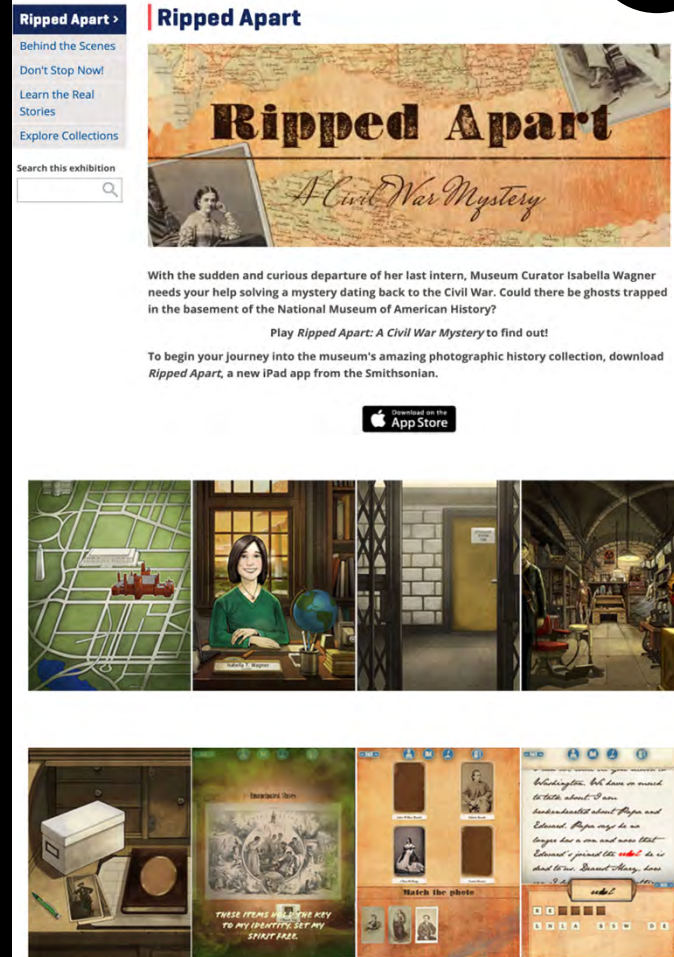
Μια μελέτη παρατήρησης της αλληλεπίδρασης των επισκεπτών με τα αντικείμενα σε ένα μουσείο, που διεξήχθη από τους Luigina Ciolfi & Liam J. Bannon, καταλήγει στο συμπέρασμα ότι:

- οι άνθρωποι προτιμούν να εστιάζουν στα αντικείμενα που προβάλλονται και όχι στις διεπαφές του υπολογιστή που χωρίζουν τον επισκέπτη από το πραγματικό τεχνούργημα
- η τεχνολογία πρέπει να βοηθά την έκθεση και όχι να ξεχωρίζει από αυτήν
- η δημιουργία υβριδικών δημόσιων περιβαλλόντων που επιτρέπουν στους επισκέπτες να αλληλεπιδρούν ενεργά με τα χαρακτηριστικά του φυσικού και του ψηφιακού χώρου θα πρέπει να είναι η κύρια εστίαση
- ενθάρρυνση της ενεργού συμμετοχής των παιδιών- θα πρέπει να μπορούν να κρατούν σημειώσεις ή να σχεδιάζουν γύρω από τα ψηφιακά επαυξημένα εκθέματα
- εξεύρεση τρόπων ενθάρρυνσης της συνεργατικής ανταλλαγής με την έκθεση και γύρω από αυτήν, που θα παρέχεται από ενδείξεις, ερεθίσματα και κατάλληλες δυνατότητες του τεχνολογικά επαυξημένου εκθέματος.

(Ciolfi & Banno, 2002)

Διαδικτυακές εμπειρίες

- Οι αμιγώς διαδικτυακές εμπειρίες έχουν προφανή όρια: η εμπειρία επαφής με την πολιτιστική κληρονομιά και τα σχετικά χαρακτηριστικά της (μέγεθος, υφή, πραγματικό χρώμα, ατμόσφαιρα) είναι πιο δύσκολο να μεταδοθούν.
- ο βαθμός ηθικής ευθύνης κατά τη διαμεσολάβηση τέτοιων εμπειριών είναι υψηλότερος, καθώς προϋποθέτουν μεγαλύτερο βαθμό υπόθεσης
- πολλές από αυτές τις επιγραμμικές εμπειρίες έχουν αναπτυχθεί με έντονο εκπαιδευτικό σκοπό, καθώς έχουν μεγάλες δυνατότητες διαδραστικότητας και πολυπλοκότητας
- επιτρέπουν μεγαλύτερη δημιουργικότητα και μοναδικές συνδέσεις ιδεών
- τα **serious games**, για παράδειγμα, επιτρέπουν μεγάλη διαδραστικότητα του χρήστη: και παρέχουν χώρο για πολλά επίπεδα πληροφοριών και ερμηνείας- είναι επίσης ελκυστικά και ανταποδοτικά, διευκολύνοντας έτσι τη μάθηση
- τα τελικά προϊόντα πρέπει να είναι πολύ ανταγωνιστικά, καθώς υπάρχουν πάντα πιο διασκεδαστικές εναλλακτικές λύσεις για το κοινό



Web page presenting the serious game developed by the Smithsonian

Ripped Apart

Print screens from :
<https://americanhistory.si.edu/ripped-apart>

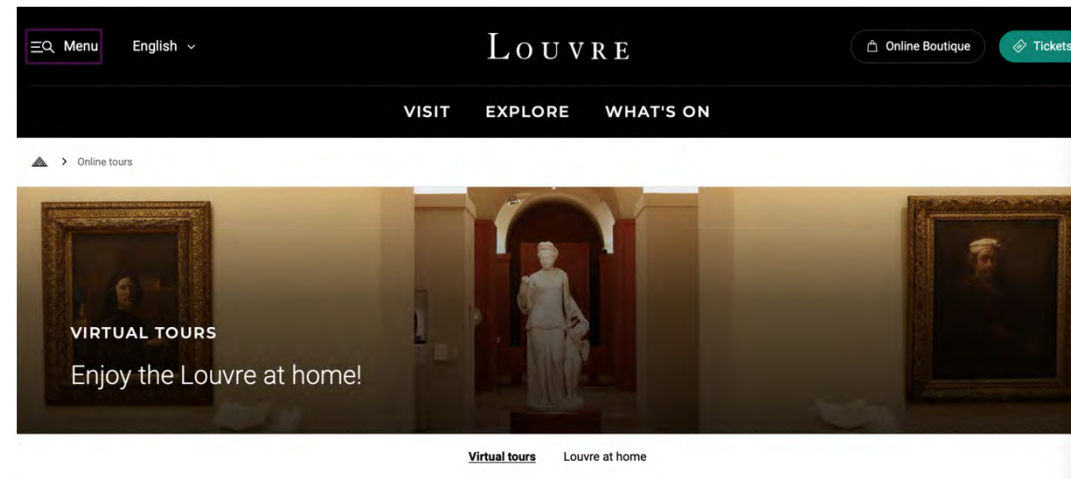
Παράδειγμα - διαδικτυακές εικονικές εκθέσεις

"Μια επιγραμμική ψηφιακή έκθεση είναι μια συλλογή υπερμέσων που αποτελείται από ψηφιακά αντικείμενα τα οποία είναι:

- ο συνδέονται μεταξύ τους με ένα κοινό νήμα, ένα διεπιστημονικό θέμα, μια έννοια, μια ιδέα, μια επέτειο, ένα ειδικό γεγονός ή ένα φυσικό πρόσωπο,
- ο προβάλλονται σε 2D ή/και 3D,
- ο περιστασιακά αποθηκεύονται σε κατανεμημένα δίκτυα,
- ο γίνονται προσβάσιμα μέσω των δυνατοτήτων που παρέχουν οι σύγχρονες τεχνολογίες, χάρη σε μια αρχιτεκτονική συστήματος σχεδιασμένη να παρέχει εμπειρίες που επικεντρώνονται στον χρήστη και να τον απορροφούν,
- ο δυναμικά προϊόντα που μπορούν να προσφέρουν πρόσθετες υπηρεσίες και να ενημερώνονται περιοδικά. "

MOVIO KIT <https://athenaplus.wordpress.com/2014/07/31/movio-brochure-available-for-download-on-the-athenaplus-website/>

print screen from <https://www.louvre.fr/en/online-tours>



- ο Οι διαδικτυακές εμπειρίες αποτέλεσαν το επίκεντρο της πρόσληψης εμπειριών που σχετίζονται με την ΠΚ κατά τη διάρκεια του 2020, λόγω των περιορισμών της πανδημίας
- ο Τα εικονικά μουσεία ή οι εκθέσεις που διατίθενται διαδικτυακά αποτέλεσαν μια πρακτική ευκαιρία για τη διατήρηση της ενασχόλησης του κοινού με το ΠΚ

Παράδειγμα - διαδικτυακές εικονικές εκθέσεις

Μπορείτε να προχωρήσετε σε μεγάλο ή μικρό μέγεθος: ο όγκος των πληροφοριών (εικόνες, κείμενα) που διατίθενται ελεύθερα στο διαδίκτυο μπορεί να σας βοηθήσει να πλαισιώσετε τα εκθέματά σας σε άλλο επίπεδο. Μπορείτε να σκεφτείτε μια έκθεση γύρω από την ΠΚ που διαχειρίζεστε ή μπορείτε να βασιστείτε σε ένα θέμα και να επιτρέψετε τη συνεισφορά διαφόρων φορέων (ακόμη και του κοινού) - μπορείτε ακόμη και να αναπτύξετε μια πλατφόρμα για τη συνδημιουργία τέτοιου περιεχομένου (βλ. Europeana, Google Arts & Culture).

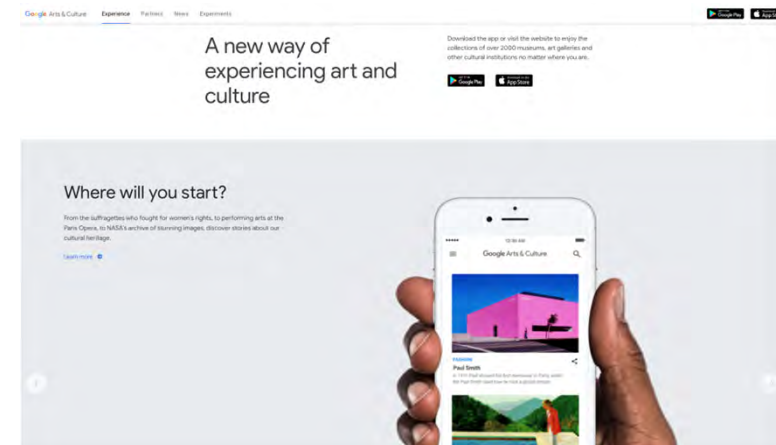
Μπορείτε να ενισχύσετε την κλασική επιμέλεια: τα πολλαπλά στρώματα νοήματος και οι συνδέσεις, ο συσχετισμός μεταξύ αντικειμένων θα μπορούσε να γίνει με πολλαπλούς τρόπους, χρησιμοποιώντας ένα συνδυασμό υποστηρικτικών μέσων: εικόνα, βίντεο, κείμενο, εικονικές αναπαραστάσεις, καθηλωτικές τεχνικές : **Να είστε φιλόδοξοι!**

Δείξτε κρυμμένα πράγματα: μια διαδικτυακή έκθεση θα μπορούσε να έχει μια απρόσκοπτη εστίαση σε συνήθως μη διαθέσιμες πληροφορίες που σχετίζονται με την ΠΚ - μπορείτε να "ανοίξετε" έναν αποθηκευτικό χώρο, μπορείτε να δείξετε πολύπλοκες αλλά ενδιαφέρουσες πληροφορίες συντήρησης κ.λπ.

Κάντε την διαδραστική και ενδιαφέρουσα

Χρησιμοποιήστε την αφήγηση ιστοριών, χρησιμοποιήστε συμπληρωματικές ψηφιακές εμπειρίες (όπως η παιχνιδιοποίηση), μην ξεχνάτε το ρόλο της συνδημιουργίας στη δέσμευση: στοχεύστε στην ανάπτυξη κοινοτήτων γύρω από τις εμπειρίες που διευκολύνετε.

**Πώς προχωράτε;
Ποιά είναι τα όρια και οι
δυνατότητες;**



Visit:
<https://about.artsandculture.google.com/experience/>

Παράδειγμα - διαδικτυακές εικονικές εκθέσεις

Επιλέξτε έναν ουσιαστικό και εντυπωσιακό τίτλο και προβάλλετε ποιοτικές εικόνες: οι επισκέπτες έλκονται από εντυπωσιακές φράσεις και εικόνες - στο διαδίκτυο αυτή η πρώτη επαφή με το ψηφιακό σας προϊόν θα κάνει τεράστια διαφορά στην προσέλκυση κοινού!

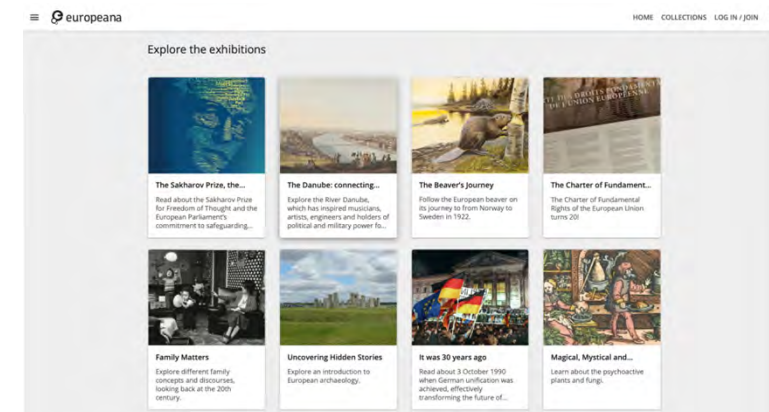
Μην κατακλύζετε το κοινό σας με πληροφορίες: ταξινομήστε τις πληροφορίες (κείμενο, εικόνα, ήχο)- μην μπειτε στον πειρασμό να τα δώσετε όλα, μόνο και μόνο επειδή το μέσο το επιτρέπει: αν δεν είναι απαραίτητα για το έργο σας μην τα χρησιμοποιήσετε: μην απλοποιείτε, όμως, το έργο σας δεν πρέπει να μοιάζει με ένα εικονογραφημένο blogpost.

Στοχεύστε στο κοινό: προχωρήστε με τις ηλεκτρονικές εκθέσεις όπως θα κάνατε με μια φυσική έκθεση: ερευνήστε το κοινό και χρησιμοποιήστε τα κατάλληλα μέσα για να το εμπλέξετε.

Μπορείτε επίσης, **να συλλέγετε δεδομένα σχετικά με την εμβέλεια, τη συμμετοχή και την ικανοποίηση του κοινού** σε πραγματικό χρόνο- πολυάριθμες μετρήσεις και εργαλεία για τη συλλογή τους είναι ήδη διαθέσιμα για το ψηφιακό πεδίο.

Πρωθήστε το ψηφιακό προϊόν σας με σύνεση, στα σωστά κανάλια και με τη σωστή συχνότητα (θυμηθείτε πώς μπορείτε να το κάνετε αυτό από την προηγούμενη ενότητα)

**Πώς προχωράτε;
Ποια είναι τα όρια και οι
δυνατότητες;**



Visit
<https://www.europeana.eu/en/exhibitions>

Μην ξεχνάτε!

Είτε αναπτύσσετε **online** είτε **off - line** εμπειρίες, ανεξάρτητα ψηφιακά προϊόντα ή συμπληρωματικά, ξεκινήστε από το περιουσιακό σας στοιχείο ΠΚ.

Τα **χαρακτηριστικά** που θέλετε να τονίσετε (περιεχόμενο και πτυχές), το πλαίσιο που θέλετε να αναδείξετε, τις εκπαιδευτικές πτυχές που θέλετε να προωθήσετε κ.λπ. - αυτοί είναι οι βασικοί παράγοντες για την επιλογή των ψηφιακών μέσων.

Η ψηφιακή εμπειρία είναι απλώς μια εμπειρία που παρέχεται με ψηφιακή βοήθεια - μια εμπειρία συνεπής και γεμάτη δυνατότητες. **Δεν πρέπει να υπερκαλύπτει τον κύριο σκοπό της παρουσίασης της ΠΚ. Επίσης, δεν θα πρέπει να κατακλύζει το ακροατήριο.**

Όποιο μέσο κι αν επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε, όποιο προϊόν κι αν θέλετε να παραδώσετε, **βεβαιωθείτε ότι λειτουργεί**. Μια κακή εμπειρία χρήσης στην περίπτωση των ψηφιακών προϊόντων τείνει να γίνεται γρήγορα ορατή και να επικυρώνεται από το κοινό σας.

Ξεκινήστε από τις **βασικές αρχές**, ορίστε **σαφείς στόχους**, που σχετίζονται με το τι έχει νόημα να τονίσετε σε σχέση με το περιουσιακό στοιχείο ΠΚ.

Μην κυνηγάτε απαραίτητα τις τεχνολογίες **hype**, αλλά μάλλον συνδεθείτε με το κοινό σας και παραδώστε μια εμπειρία που θα μπορούσε να είναι προσιτή και ικανοποιητική.

ΕΝΟΤΗΤΑ 2

Κύκλος ζωής ενός
ψηφιακού έργου



Ανάπτυξη ενός ψηφιακού έργου

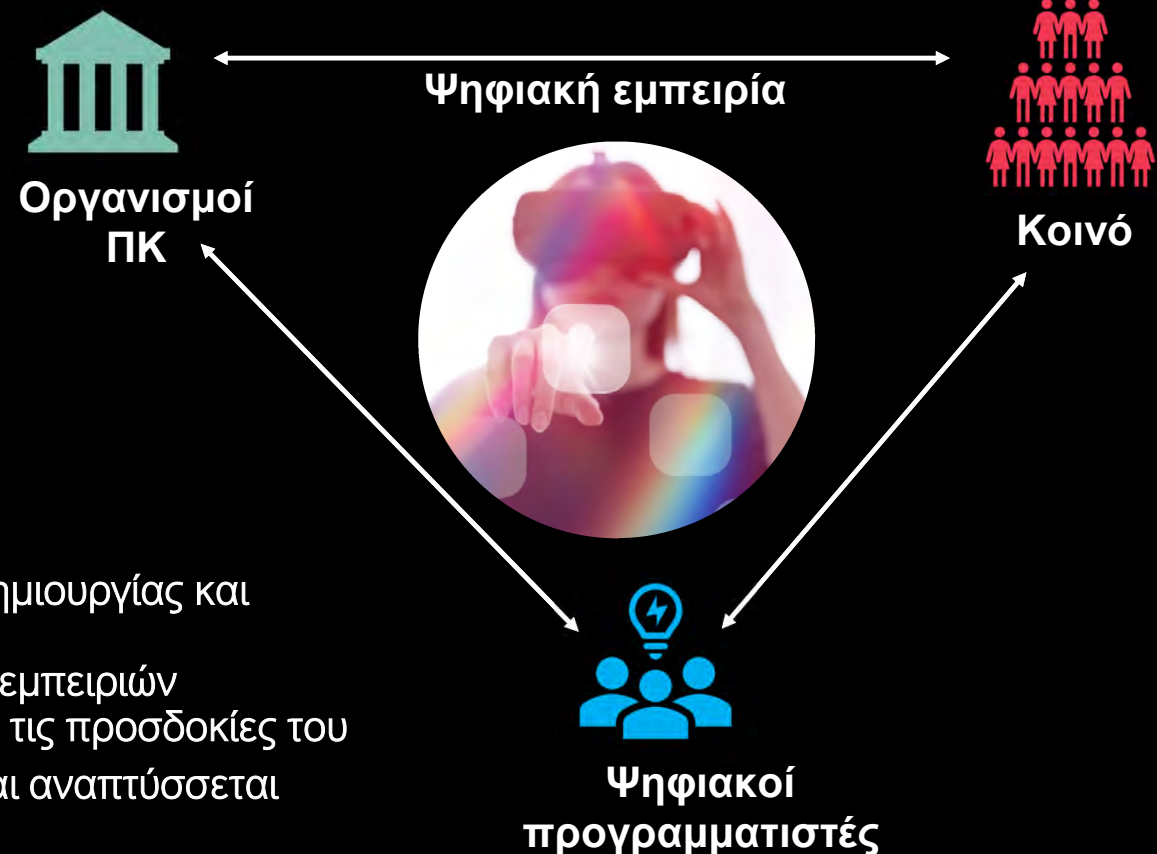
Πολλά από τα ψηφιακά έργα και τις εμπειρίες που δημιουργούμε απαιτούν τη συμμετοχή πολύ εξειδικευμένου προσωπικού ή απαιτούν την εξωτερική ανάθεση ψηφιακών υπηρεσιών: ανάπτυξη λογισμικού, εγκατάσταση πλατφόρμας, συντήρηση κ.λπ.

Αυτό σημαίνει ότι η δημιουργία της ψηφιακής εμπειρίας επηρεάζεται από ένα τρίτο μέρος, το οποίο πρέπει να είναι **απόλυτα ευθυγραμμισμένο με τους στόχους μας**.

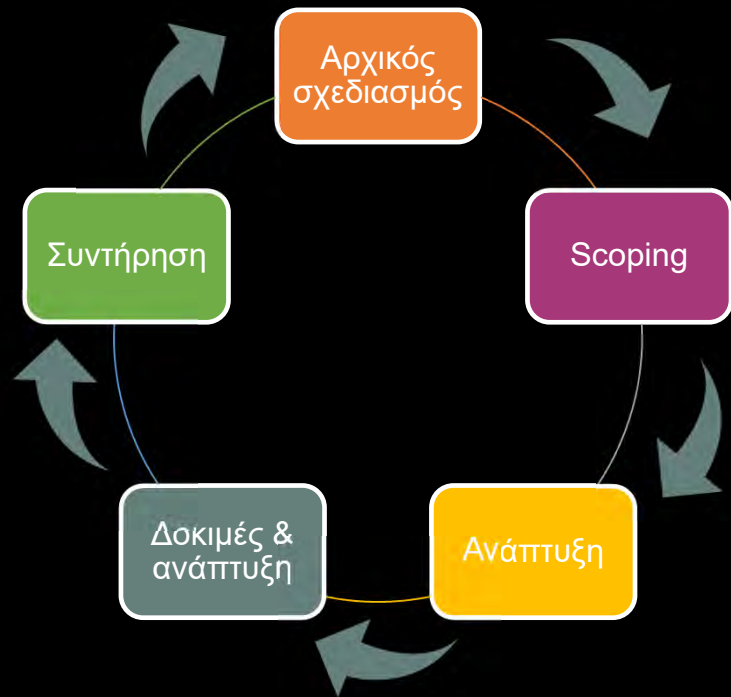
Διαχειριστείτε τη σχέση με τους ψηφιακούς προγραμματιστές:

- αναπτύσσοντας καλή επικοινωνία μαζί τους
- εμπλέκοντάς τους από νωρίς στη διαδικασία δημιουργίας και σχεδιασμού των εμπειριών
- ενσωμάτωση της οπτικής τους στη δημιουργία εμπειριών
- καθιστώντας τους ενήμερους για τα προφίλ και τις προσδοκίες του κοινού, διασφαλίζοντας ότι το **UX** σχεδιάζεται και αναπτύσσεται σωστά με αυτή τη συμπληρωματική γνώση

Προσπαθήστε να μην υποτιμάτε την ανάγκη για εξωτερική εξειδικευμένη βοήθεια. Η ανταγωνιστικότητα του προϊόντος σας είναι το κλειδί της επιτυχίας σας!



Ο κύκλος ζωής ενός ψηφιακού έργου



- Αρχικός σχεδιασμός**
 - Προσδιορισμός και αξιολόγηση ιδεών (καταιγισμός ιδεών)
 - Ευρύς ορισμός του έργου
 - Εκτίμηση του χρόνου, των πόρων και του κόστους
 - Πρόταση έργου
- Scoping**
 - Λεπτομερής σχεδιασμός, λειτουργικότητα, απαιτήσεις, οδικός χάρτης και καθορισμός βασικών ορόσημων
 - Σχεδιασμός της εμπειρίας του πελάτη/χρήστη
 - Κόστος και απαιτήσεις για τους δικαιούχους
- Ανάπτυξη**
 - Ανάπτυξη του ψηφιακού προϊόντος χρησιμοποιώντας τις απαιτήσεις και τις πρόχειρες προδιαγραφές από τις προηγούμενες φάσεις (ομάδες ανάπτυξης)
 - Δημιουργία του ψηφιακού προϊόντος από το **back-end** στο **front-end**
- Δοκιμές & ανάπτυξη**
 - Φάση υλοποίησης- το ψηφιακό προϊόν δοκιμάζεται
 - Διασφάλιση ποιότητας
 - Το προϊόν φτάνει στους χρήστες
- Συντήρηση**
 - Βελτίωση της λειτουργικότητας, της σταθερότητας,
 - Υποστήριξη των χρηστών του προϊόντος
 - Διόρθωση προβλημάτων

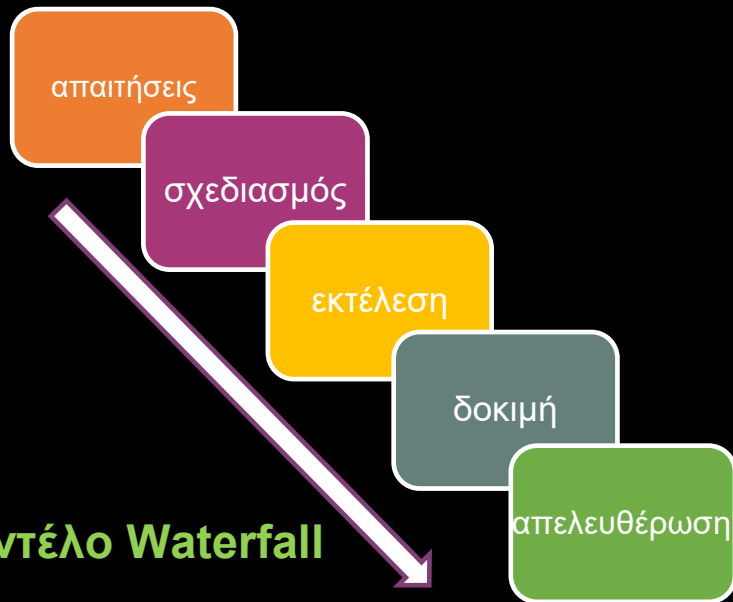
Πέντε βήματα ανάπτυξης ενός ψηφιακού έργου

Η διαχείριση των ψηφιακών έργων είναι προβληματική, καθώς περιλαμβάνουν ορισμένες άγνωστες διαδικασίες για έναν οργανισμό ΠΚ.

Είναι χρήσιμο να εντρυφήσετε στα διάφορα μοντέλα διαχείρισης έργων πριν ξεκινήσετε τον σχεδιασμό ψηφιακής εμπειρίας και να λάβετε τεκμηριωμένη απόφαση για το πώς θα προχωρήσετε, λαμβάνοντας υπόψη την πολυπλοκότητα του τελικού σας προϊόντος.

Μεθοδολογίες διαχείρισης έργων για ψηφιακά έργα

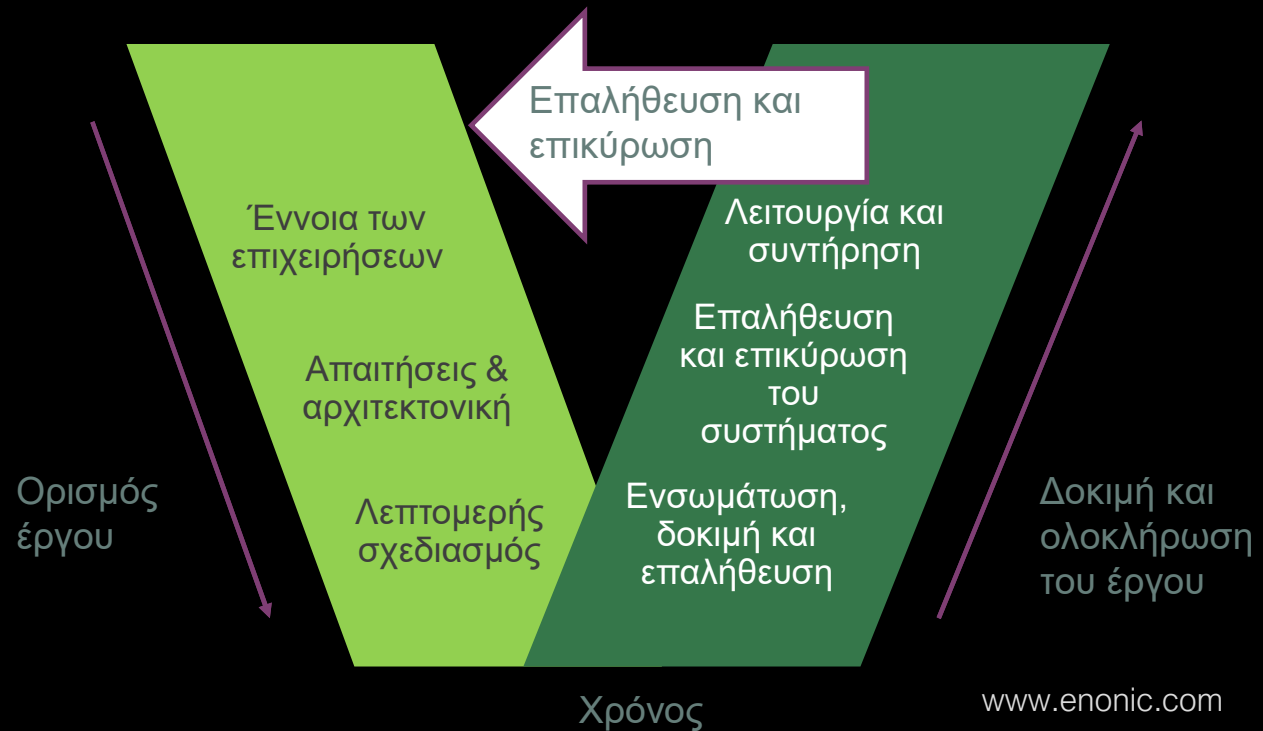
Μοντέλο Waterfall



Οι δραστηριότητες ενός έργου πραγματοποιούνται με διαδοχική σειρά, ενώ κάθε φάση εξαρτάται από τα παραδοτέα της προηγούμενης φάσης.

V-Shaped Model

Παράγωγο του μοντέλου waterfall, η διαδικασία απεικονίζει τη σχέση μεταξύ των φάσεων του κύκλου ζωής και δίνει έμφαση στη σύνδεση με τις φάσεις δοκιμών.

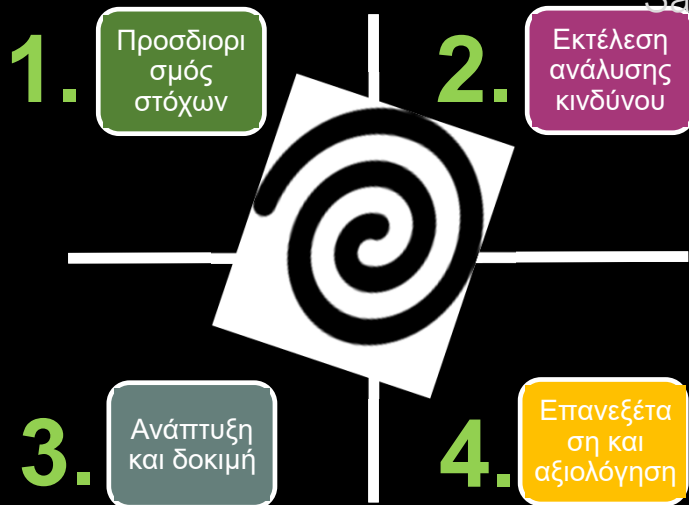


Μεθοδολογίες διαχείρισης έργων για ψηφιακά έργα

Μέθοδος Spiral

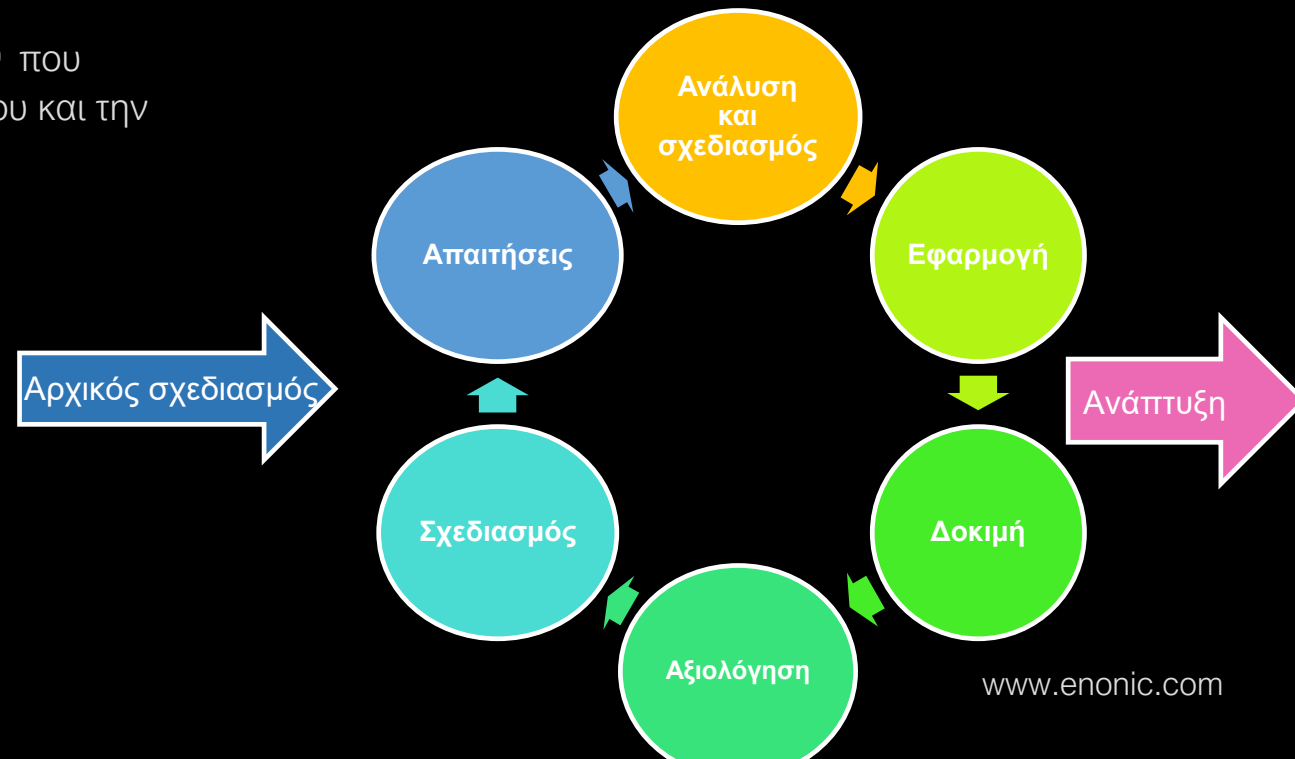
- ο με βάση τα πρότυπα κινδύνου ενός συγκεκριμένου έργου, συνδυάζει προσεγγίσεις σχεδιασμού και πρωτοτυποποίησης σε στάδια
- ο κατάλληλο για μεγάλα, ακριβά και περίπλοκα έργα
- ο χρησιμοποιεί φάσεις από άλλα μοντέλα (waterfall) που διαχωρίζονται από το σχεδιασμό, την εκτίμηση κινδύνου και την κατασκευή πρωτοτύπων και προσομοιώσεων.

Sami, 2012



Επαναληπτική και σταδιακή

ξεκινά με το σχεδιασμό και συνεχίζει με επαναλαμβανόμενους, επαναληπτικούς κύκλους - πριν καταλήξει στην ανάπτυξη.



Μεθοδολογίες διαχείρισης έργων για ψηφιακά έργα

“**Agile** είναι μια ευρέως διαδεδομένη και δημοφιλής προσέγγιση στη διαχείριση ψηφιακών έργων, με αποτέλεσμα πολλές ομάδες σε όλο τον κόσμο να

χρησιμοποιούν την **Agile** όταν ξεκινούν ένα ψηφιακό έργο.

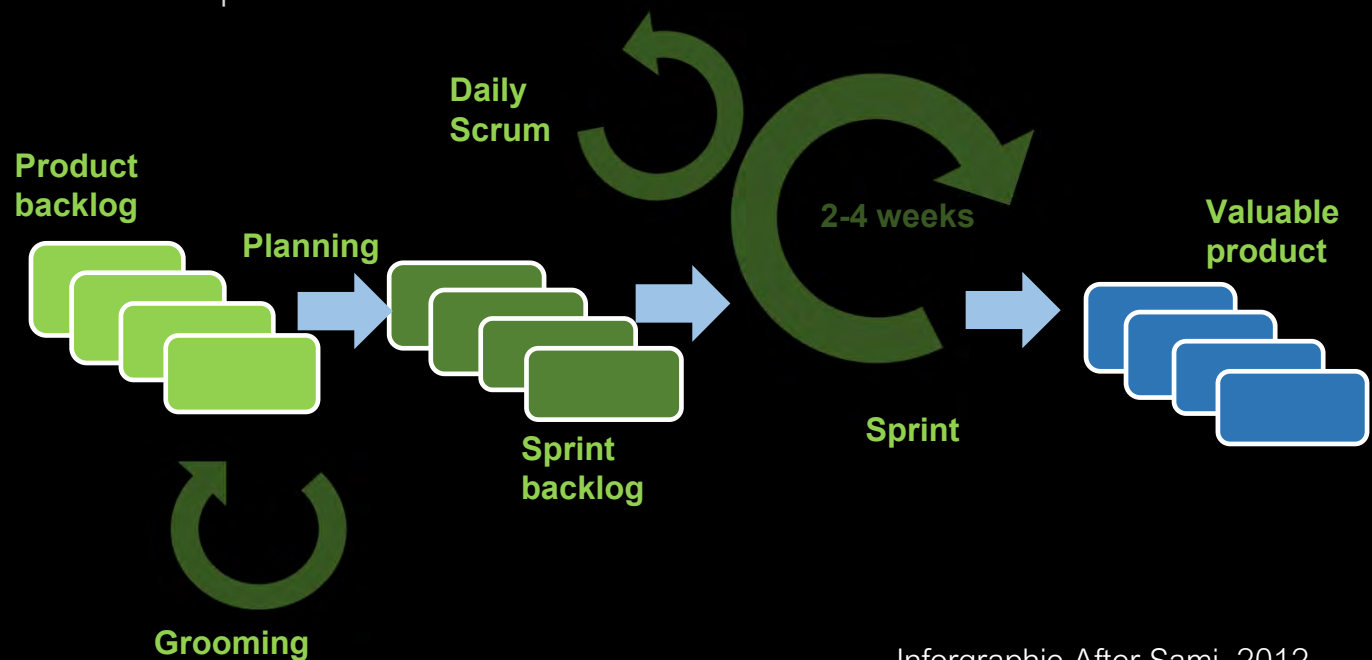
Agile μπορεί να οριστεί ως ένα σύνολο αξιών και αρχών όπου οι διαδικασίες εργασίας, οι μέθοδοι, η συνεργασία και η παράδοση βελτιώνονται συνεχώς και προσαρμόζονται σε κάθε μεταβαλλόμενο πλαίσιο.”

Μέθοδοι όπως οι **SCRUM, Kanban, Adaptive project framework, Extreme project management**

αντικατοπτρίζουν την **Agile**

Agile - SCRUM model

“προσέγγιση **print-based**, όπου μια μικρή ομάδα συναντιέται τακτικά με π.χ. **stand-ups** για να συζητήσει τις τρέχουσες εργασίες και τα εμπόδια”
www.enonic.com



Infographic After Sami, 2012

ΕΝΟΤΗΤΑ 3

Ανοιχτές ερωτήσεις
& συμβουλές



Ανοιχτές ερωτήσεις & προβληματισμοί

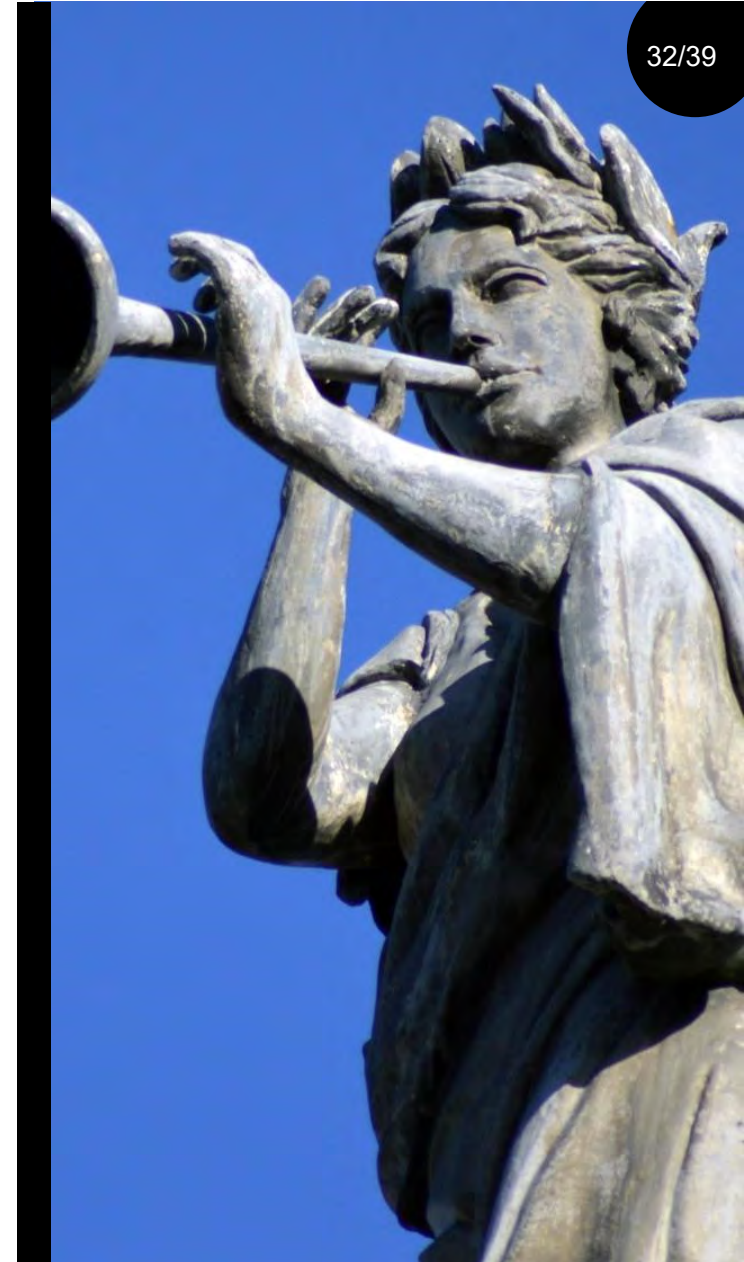
Ποιες αρχές επιλέξατε για την ψηφιακή σας εμπειρία;

Πώς εντοπίζετε τα καταλληλότερα χαρακτηριστικά της ΠΚ για να τα προωθήσετε μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας;

Πώς εντοπίζετε τα καλύτερα ψηφιακά εργαλεία για την ενίσχυση της αξιοποίησης της ΠΚ;

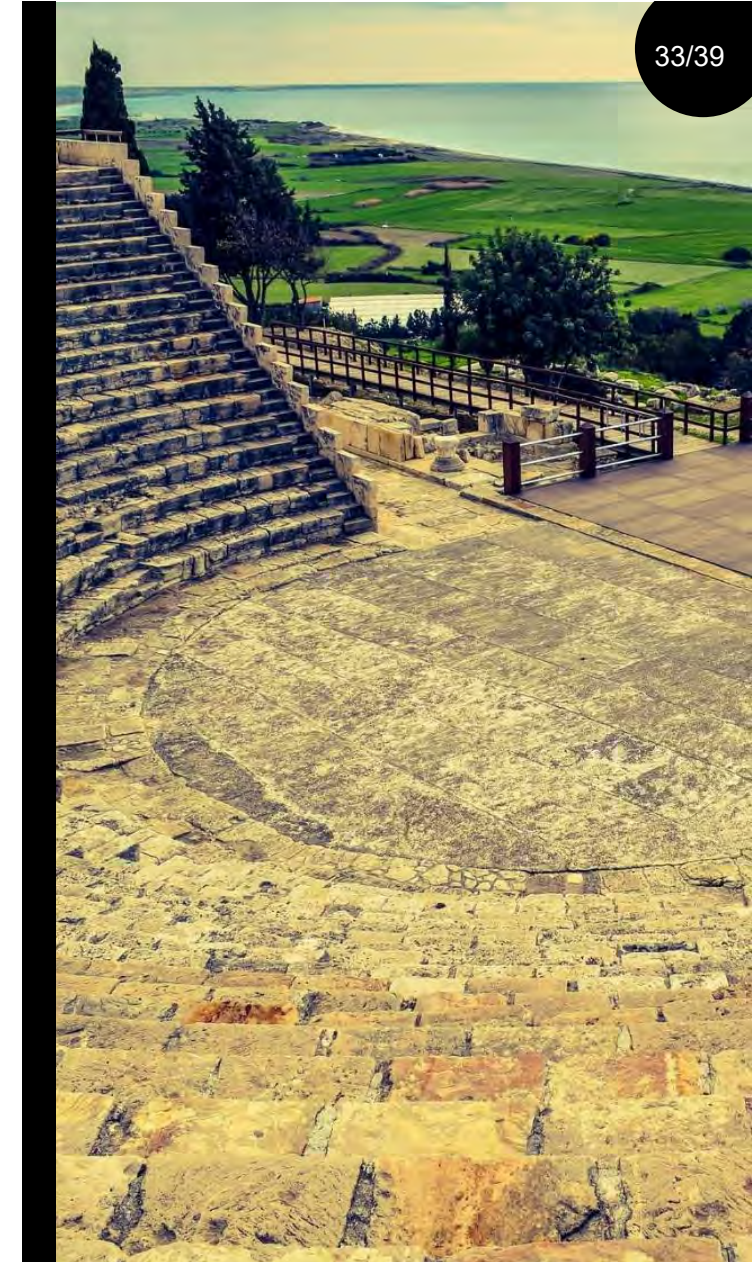
Πόσο προετοιμασμένος είναι ο οργανισμός σας να διαχειριστεί και να διασφαλίσει τη συντήρηση ενός σύνθετου ψηφιακού έργου;

Έχετε υλοποιήσει ποτέ ένα ψηφιακό έργο; Ποιες ήταν οι κυριότερες αναποδιές που αντιμετωπίσατε;



Συμβουλές

- Προσδιορισμός των καταλληλότερων χαρακτηριστικών που πρέπει να χρησιμοποιηθούν και να τονιστούν κατά την οικοδόμηση ενός πλαισίου ψηφιακής εμπειρίας για έναν συγκεκριμένο στόχο πολιτιστικής κληρονομιάς ή έκφρασης άυλης κληρονομιάς.
- Να γνωρίζουν και να ενσωματώνουν τα χαρακτηριστικά των ομάδων-στόχων όσον αφορά τον προτιμώμενο ή τον πιο πιθανό τύπο ψηφιακής εμπειρίας που θα προσπελάσουν.
- Προσδιορίστε τις καλύτερες αφηγήσεις για τις προβλεπόμενες ομάδες-στόχους και τα καταλληλότερα ψηφιακά εργαλεία για την απεικόνισή τους
- Σχεδιασμός κριτηρίων ψηφιακών εμπειριών που θα μπορούσαν να κοινοποιηθούν με σαφήνεια και ευκολία στους εμπειρογνώμονες του ψηφιακού τομέα που θα διαμόρφωναν στην πράξη την ψηφιακή εμπειρία από τεχνική άποψη
- Διατύπωση της σχεδιασμένης ψηφιακής εμπειρίας στο πλαίσιο του κύκλου εμπειρίας, χρησιμοποιώντας προσεγγίσεις διαχείρισης έργων και γνώσεις ψηφιακού μάρκετινγκ
- Μην ξεχνάτε τη μέτρηση των εμπειριών: προσπαθήστε να προσδιορίσετε τις καταλληλότερες μετρήσεις για την παρακολούθηση και την αξιολόγηση της ψηφιακής εμπειρίας για τους επισκέπτες/τουρίστες

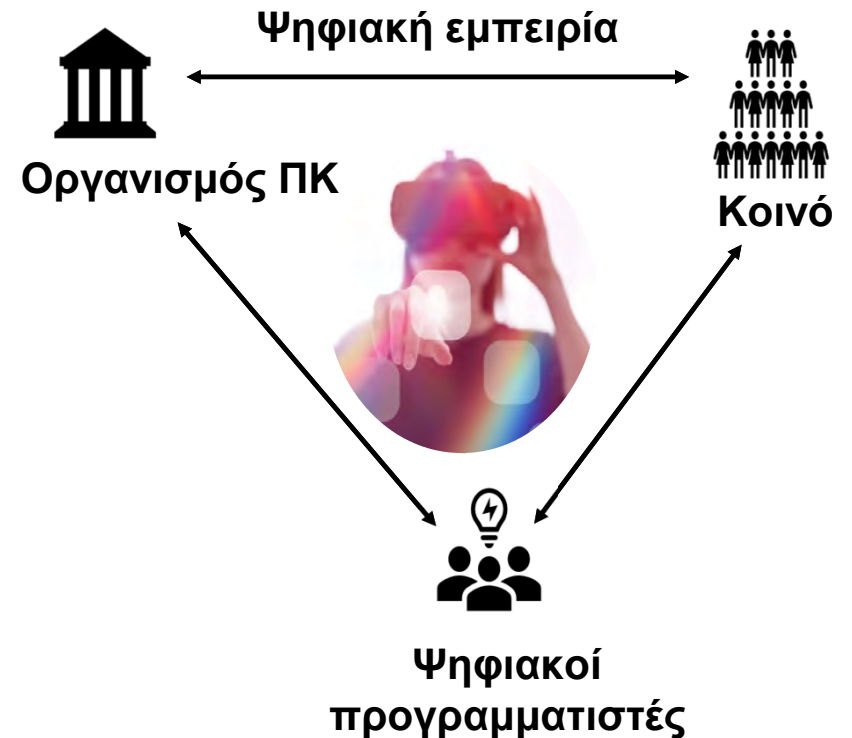


Βασικά συμπεράσματα

Αυτή η παρουσίαση αφορούσε το σχεδιασμό ψηφιακών εμπειριών.

Τώρα που τελειώσατε την παρακολούθησή της, θα πρέπει να είστε σε θέση να:

- Να κατανοήσετε τι οδηγεί σε μια τεκμηριωμένη επιλογή σχεδιασμού ψηφιακής εμπειρίας για την ΠΚ
- Να εντοπίζετε τα συν και τα πλην ορισμένων ψηφιακών τεχνολογιών για τον σχεδιασμό ψηφιακών εμπειριών για την ΠΚ
- Να κατανοήσετε τι συμβάλλει σε έναν καλό σχεδιασμό της εμπειρίας του χρήστη
- Να θυμάστε ότι υπάρχουν διάφορα μοντέλα διαχείρισης ψηφιακών έργων που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ανάλογα με την πολυπλοκότητα του έργου σας



A black and white graphic. The left half is a black square with a white diagonal line running from the bottom-left corner to the top-right corner. The right half is a solid black square. The text 'Ενότητα κλεισίματος' is centered in the white triangular area on the left.

**Ενότητα
κλεισίματος**

Για να συνεχίσετε τη μελέτη σας

Θα μπορούσατε να μάθετε πολύ χρήσιμα πράγματα για το πώς να σχεδιάζετε ψηφιακές εμπειρίες με τη χρήση καθηλωτικών τεχνολογιών από:

παρακολουθώντας το διαδικτυακό σεμινάριο της NEMO Μουσείο του μέλλοντος: ψηφιακός μετασχηματισμός & καθηλωτικές τεχνολογίες : <https://www.youtube.com/watch?v=svD2FfHyzSs> (Olaf Sperwer)

Μια πλούσια πηγή πληροφοριών που θα μπορούσε να σας βοηθήσει να σχεδιάσετε ψηφιακές εμπειρίες λαμβάνοντας υπόψη το κοινό σας είναι το υλικό που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου RICHES.

D6.1 Πρόσβαση, συμμετοχή, μάθηση: Ψηφιακές στρατηγικές για την εμπλοκή του κοινού με την πολιτιστική κληρονομιά σε μουσεία και βιβλιοθήκες, διαθέσιμο ως OER στην πλατφόρμα μαθημάτων.

Περισσότερες πληροφορίες για τις εικονικές εκθέσεις περιέχονται στο φυλλάδιο MOVIO, το οποίο είναι διαθέσιμο για λήψη από την ιστοσελίδα της AthenaPlus. <https://athenaplus.wordpress.com/2014/07/31/movio-brochure-available-for-download-on-the-athenaplus-website/>

Ένα πολύ κατατοπιστικό άρθρο, το οποίο περιέχει μια σύνθεση της γνώμης των επαγγελματιών των μουσείων σχετικά με τη χρήση της εικονικής πραγματικότητας για την προώθηση της ΠΚ, είναι το άρθρο των Shehade, M. & Stylianou-Lambert, T., **Virtual Reality in Museums: Exploring the Experiences of Museum Professionals** που διατίθεται ως OER στην πλατφόρμα μαθημάτων ή στον ακόλουθο σύνδεσμο [https://www.mdpi.com/2076-](https://www.mdpi.com/2076-0447/10/14/11004)

[0447/10/14/11004](https://www.mdpi.com/2076-0447/10/14/11004)

List of references

- Bekele M.K. & Champion E. (2019.).A Comparison of Immersive Realities and Interaction Methods: Cultural Learning in Virtual Heritage. Front. Robot. AI 6:91. doi: 10.3389/frobt.2019.00091 Retrieved from <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2019.00091/full>
- Ciolfi, L. & Bannon, L. (2002) Designing Interactive Museum Exhibits: Enhancing visitor curiosity through augmented artefacts. Retrieved from http://echo.iat.sfu.ca/library/ciolfi_museum_exhibits_augmented_artefacts.pdf
- Ciolfi, L. & Bannon, L. (2002). Learning from museum visits: Shaping design sensitivities. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/228981310_Learning_from_museum_visits_Shaping_design_sensitivities
- Curtis, C. (2020)How to Build, When to Buy: Scalable Tactics for Digital Projects and Services.MVW20/Online. <https://mw20.museweb.net/paper/how-to-build-when-to-buy-scalable-tactics-for-digital-projects-and-services/>
- Fayock, C (2020, June 18). Front End Developer vs Back End Developer – Definition and Meaning In Practice.FreeCodeCamp. <https://www.freecodecamp.org/news/front-end-developer-vs-back-end-developer-definition-and-meaning-in-practice/>
- Ferens P. (n/d). Bluetooth Low Energy.iBeacon App for a Museum-a War Story.Ready4s.Retrieved from <https://www.ready4s.com/blog/developers-tips-bluetooth-low-energy-in-app-development>
- N/A. (n.d.) Digital Projects– all you need to know –. Enonic. <https://enonic.com/digital-projects-ultimate-guide>
- N/A.(n/d). Modigliani VR. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/modigliani/modigliani-vr-ochre-atelier>
- N/A.(n/d). Modigliani VR:The Ochre Atelier.Using VR to develop empathy with the artist in his block-buster Modigliani exhibition TATE & HTC VIVE ARTS..<https://preloaded.com/work/modiglianivr/>
- N/A. (2014) MOVIO brochure available for download on the AthenaPlus website AthenaPlus. <https://athenaplus.wordpress.com/2014/07/31/movio-brochure-available-for-download-on-the-athenaplus-website/>
- N/A .(n/d).Ripped apart. Smithsonian Website. The National Museum of American History. <https://americanhistory.si.edu/ripped-apart>
- Sami, M. (2012,March 15). Software Development Life Cycle Models and Methodologies. Mohamed Sami.<https://melsatar.blog/2012/03/15/software-development-life-cycle-models-and-methodologies/>
- Shehade, M. & Stylianou-Lambert, T.(11 June,2020).Virtual Reality in Museums: Exploring the Experiences of Museum Professionals. Special Issue Virtual Reality and Its Application in Cultural Heritage. Applied Sciences. 2020; 10(11):4031. Retrieved from <https://www.mdpi.com/2076-3417/10/11/4031/htm>
- Sperwer O. (2020). Museum of the future: Digital transformation & immersive technologies. NEMO Webinar. <https://www.youtube.com/watch?v=svD2FfHyZSs>
- Free Images from: <https://www.pxfuel.com>



Raluca Iulia Capotă

Εθνικό Ινστιτούτο Πολιτιστικής Έρευνας και Κατάρτισης – Ρουμανία
Email: raluca.capota@culturadata.ro

Η Raluca Iulia Capotă έχει πάνω από 17 χρόνια εμπειρίας στην προστασία και διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς, εργαζόμενη σε διάφορους εξειδικευμένους οργανισμούς και ιδρύματα στη Ρουμανία (Υπουργείο Πολιτισμού, εθνικά μουσεία κ.λπ.). Εκπροσώπησε τη χώρα της σε πολλές επιτροπές και ομάδες εργασίας που σχετίζονται με την πολιτιστική κληρονομιά στην UNESCO και την Ευρωπαϊκή Επιτροπή.

Από το 2012, διδάσκει θέματα σχετικά με την πολιτιστική κληρονομιά (συντήρηση, διαχείριση συλλογών, θεωρία και νομοθεσία για την πολιτιστική κληρονομιά) σε εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται κυρίως σε ήδη καταξιωμένους επαγγελματίες. Επί του παρόντος εργάζεται στο τμήμα επαγγελματιών και επαγγελματικών προτύπων του Εθνικού Ινστιτούτου Πολιτιστικής Έρευνας και Κατάρτισης της Ρουμανίας..



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project Number
601073-EPP-1-2018-1-IT-EPPKA2-SSA

This Project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the autor, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License
(CC BY-NC-SA 4.0)

www.euheritage.eu

