

ΕΝΙΑΙΑ ΔΡΑΣΗ ΚΡΑΤΙΚΩΝ ΕΝΙΣΧΥΣΕΩΝ ΕΤΑΚ

ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ – ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ

Το έργο με τίτλο "Πολυμεσική περιήγηση στην αρχαία Κυδωνία μέσα από παιγνιώδη μουσικά στοιχεία, με χρήση τεχνολογιών επαυξημένης πραγματικότητας - ΑΚΡΩΝΥΜΙΟ: ANCIENT KYDONIA HISTORY TOUR" υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της Δράσης ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ - ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ και συγχρηματοδοτήθηκε από το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης (ΕΤΠΑ) της Ευρωπαϊκής Ένωσης και εθνικούς πόρους μέσω του Ε.Π. Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα & Καινοτομία (ΕΠΑνΕΚ) (κωδικός έργου: Τ2ΕΔΚ-03649).

Στα πλαίσια του έργου υλοποιείται μία εφαρμογή για κινητές πλατφόρμες που βασίζεται σε συγκεκριμένες τοποθεσίες για συσκευές κινητών με την δημιουργία και την ενσωμάτωση ψηφιακού περιεχομένου ανακατασκευής ιστορικών μνημείων, αλλά και μουσικής αποτύπωσης τοποθεσιών και ιστορικών γεγονότων, η οποία έχει ως στόχο να παρακινήσει τους επισκέπτες να διερευνήσουν την ιστορικότητα μιας πόλης μέσω ενός σοβαρού παιχνιδιού (Serious Gaming).

Εμπλεκόμενοι φορείς είναι: ο Ειδικός Λογαριασμός Κονδυλίων Έρευνας Πολυτεχνείου Κρήτης, η εταιρεία Αιγαίου Solutions Σύμβουλοι Καινοτομικών Εφαρμογών και Νέων Τεχνολογιών Α.Ε. και η Εφορεία Αρχαιοτήτων Χανίων.

Η προτεινόμενη ψηφιακή περιήγηση στοχεύει στην ικανοποίηση των απαιτήσεων του σύγχρονου επισκέπτη ενός πολιτισμικού χώρου, παρουσιάζοντας μια ολοκληρωμένη μεθοδολογία Επαυξημένης Πραγματικότητας μέσω σοβαρού παιχνιδιού και ιστορίας (Serious Games, Digital Narrative) με αρχή, μέση και τέλος.

Στόχος αλλά ταυτόχρονα και πρόκληση του έργου είναι να ενσωματωθούν πολυμεσικά στοιχεία, όπως μουσική και ήχοι, σε παιγνιώδη σενάρια για μικρές ηλικίες ή για ενήλικες και συναρπαστικά στοιχεία επαυξημένης πραγματικότητας, μετατρέποντας την εμπειρία μιας εφαρμογής πολιτιστικού περιεχομένου από μία, ίσως, αδιάφορη διαδικασία σε μια ενδιαφέρουσα πολιτιστική εμπειρία με συγκεκριμένους στόχους, οι οποίοι τέθηκαν από υπηρεσίες, γνώστες του πολιτισμού, όπως η Εφορεία Αρχαιοτήτων Χανίων. Σε αντίθεση, στις κλασικές παραδοσιακές εφαρμογές παροχής πληροφοριών και οπτικού υλικού για περιήγηση στον πολιτιστικό πλούτο μια πόλης ενσωματώνονται, συνήθως, στοιχεία κειμένου, χαρτών, ακόμα και περιορισμένα στοιχεία επαυξημένης πληροφορίας, συχνά μόνο οπτικά (φωτογραφίες, κτλ). Έχει αποδειχτεί, από τη χρήση, ότι αυτές οι εφαρμογές δεν δίνουν κίνητρα στους χρήστες να τις χρησιμοποιήσουν, καθώς προσφέρουν στατική πληροφορία η οποία δεν προκαλεί το ενδιαφέρον.