



Θέμα: Διάχυτη υπολογιστική σε πολιτισμικούς χώρους

Επιβλέπων:

Καρυδάκης Γιώργος
Επίκουρος Καθηγητής
Πανεπιστημίου Αιγαίου

Στοιχεία επικοινωνίας:

Τηλέφωνο: 2251036644
Email: gcari@aegean.gr

Περιγραφή ΠΕ

Ένα δίκτυο από αισθητήρες και η κατάλληλη υποδομή για τη διασύνδεσή τους με το κεντρικό σύστημα ελέγχου αποτελούν τη βάση ενός διάχυτου εξωτερικού χώρου. Επεκτείνοντας αυτή την υποδομή, εφαρμογές που εκτελούνται στις φορητές συσκευές των επισκεπτών μπορούν να συνδεθούν και να εκμεταλλευτούν τα δεδομένα που καταγράφονται. Ειδικότερα, η υποδομή διάχυτης υπολογιστικής σε εξωτερικούς χώρους επιτρέπει τις παρακάτω λειτουργίες:

- να παρέχεται εξατομικευμένη πολιτισμική εμπειρία χρήστη
- να υπάρχει η δυνατότητα προληπτικής συντήρησης του χώρου
- να υπάρχει η δυνατότητα πρόληψης επιβλαβών συμπεριφορών από τους επισκέπτες.

Καταγράψτε την υποδομή αισθητήρων και τη διασύνδεση με φορητές συσκευές των επισκεπτών σε ένα διάχυτο εξωτερικό πολιτιστικό χώρο. Περιγράψτε ποιες λειτουργίες θα μπορούσαν να παρέχονται σε ένα εξωτερικό πολιτιστικό χώρο με τη χρήση αυτής της υποδομής. Ως use case χρησιμοποιείστε ένα εξωτερικό πολιτιστικό χώρο της επιλογής σας.

Ενδεικτικές αναφορές/σύνδεσμοι

1. Fuller, M. (2013). *Throughout: art and culture emerging with ubiquitous computing*. MIT Press.
2. Shin, C., Kim, H., Kang, C., Jang, Y., Choi, A., & Woo, W. (2010, July). Unified context-aware augmented reality application framework for user-driven tour guides. In *Ubiquitous Virtual Reality (ISUVR), 2010 International Symposium on* (pp. 52-55). IEEE.
3. Pous, M., & Ceccaroni, L. (2010, May). Multimodal interaction in distributed and ubiquitous computing. In *Internet and Web Applications and Services (ICIW), 2010 Fifth International Conference on* (pp. 457-462). IEEE.
4. Kuflik, T., Wecker, A. J., Lanir, J., & Stock, O. (2015). An integrative framework for extending the boundaries of the museum visit experience: linking the pre, during and post visit phases. *Information Technology & Tourism*, 15(1), 17-47.

Σχετιζόμενα μαθήματα στο ΠΠΣ

Αλληλεπίδραση Ανθρώπου – Μηχανής
Κινητός και Διάχυτος Υπολογισμός

