Μουσειοϊστορίες

Το σύστημα που σχεδιάστηκε είναι διαδραστικό με χρήση απτής διεπαφής (Tangible User Interface, TUI) και ανάδραση μέσω animation σε μια οθόνη και διάφορες ενδείξεις στο φυσικό περιβάλλον. Απευθύνεται σε παιδιά του δημοτικού, 6-12 ετών και αναπτύχθηκε με βάση τα εκθέματα του Βιομηχανικού Μουσείου Ερμούπολης. Σκοπός του είναι να δώσει μια νέα διάσταση, τόσο στην εμπειρία των παιδιών από το μουσείο, όσο και στον τρόπο κατανόησης των εκθεμάτων, τα οποία θα μπορούν να αγγίξουν και να «χρησιμοποιήσουν» οι παίκτες για να κερδίσουν το παιχνίδι. Τα παιδιά σε ομάδες των 4, καλούνται να λύσουν αινίγματα βρίσκοντας κάθε φορά το έκθεμα που αντιπροσωπεύει τη λύση. Έπειτα με κάθε τέτοια λύση, να σχηματίσουν μια λέξη από αρκτικόλεξο (ακρωνύμια), που είναι η λέξη- κλειδί της χρονικής περιόδου που τους περιγράφουν, τόσο τα εκθέματα, όσο και ο ήρωας του animation που τους καθοδηγεί. Επιθυμητό αποτέλεσμα είναι η βαθύτερη κατανόηση της υπόστασης, της χρήσης και του λόγου ύπαρξης των εκθεμάτων, μέσω ενός διασκεδαστικού και ενδιαφέροντος παιχνιδιού. Σημαντικό κίνητρο για να παίξουν τα παιδιά, είναι ότι φτάνοντας, ακούνε το παιχνίδι να κλειδώνει αυτόματα και προσπαθούν να κερδίσουν για να το ξεκλειδώσουν και να βρουν τα «μυστήρια» έπαθλα που τα περιμένουν. Το σύστημα αναπτύχθηκε στο περιβάλλον του Raspberry Pi 3 με επίκεντρο την τεχνολογία Near Field Communication (NFC), που αποτελεί τον πρώτο τρόπο εντοπισμού εκθεμάτων, μαζί με κουμπιά και φωτοκύτταρα.