



Θέμα: User personas και μουσείο: Ποιοι είναι οι χρήστες στο μουσείο και ποιες είναι οι ανάγκες τους; Εναλλακτικοί τρόποι εξατομίκευσης του χρήστη ;

Επιβλέπων:

Καρυδάκης Γιώργος
Επίκουρος Καθηγητής
Πανεπιστημίου Αιγαίου

Στοιχεία επικοινωνίας:

Τηλέφωνο: 2251036644
Email: gcari@aegean.gr

Περιγραφή ΠΕ

Ο όρος "user persona" (αρχέτυπα χρηστών) αναφέρεται στη δημιουργία ενός χαρακτήρα, που περιγράφει και συμβολίζει τον ιδανικό χρήστη. Είναι ο χρήστης που στοχεύεις και θέλεις να προσελκύσεις (attract), να τον μετατρέψεις σε πελάτη (convert) και να τον ευχαριστήσεις (delight) που επέλεξε τις δικές σου υπηρεσίες ή προϊόντα.

Στόχος είναι να μελετηθούν και να αναπτυχθούν αξιόπιστοι και ρεαλιστικοί χαρακτήρες χρηστών σε χώρους πολιτισμού, οι οποίοι θα βοηθήσουν αποτελεσματικά τη στρατηγική και τις ενέργειές του σχεδιαστή της πολιτισμικής εφαρμογής.

Τι είναι τα User Personas και ποια η χρήση τους στο μουσείο? Γιατί είναι σημαντική η μελέτη τους στα πλαίσια της αξιολόγησης πολιτισμικής εμπειρίας;

Μελετώντας τις βιβλιογραφικές πηγές, εντοπίστε τα αρχέτυπα χρηστών (user personas) στο χώρο του πολιτισμού και αναλύστε τις ανάγκες τους.

Παράλληλα, αναφέρετε σύγχρονες μελέτες και έρευνες (από το 2016 και μετά) οι οποίες χρησιμοποιούν αρχέτυπα χρηστών για την υλοποίηση μιας πολιτισμικής εφαρμογής και εντοπίστε τις κατηγορίες χρηστών που μελετούν.

Τέλος, εντοπίστε και ερευνήστε εναλλακτικούς τρόπους εξατομίκευσης του χρήστη κατά την είσοδο του στο σύστημα. Παράδειγμα καλής πρακτικής αποτελεί η Θεωρία πολλαπλής νοημοσύνης του Gardner (Gardner, 1993 & Kalatha, 2019).

Ενδεικτικές αναφορές/σύνδεσμοι

1. Abowd, G.D., Dey, A., "Towards a better understanding of context and context-awareness", Proceedings of the 1st International Symposium on Handheld and Ubiquitous Computing, HUC'99, Springer-Verlag, 304-307, 1999.
2. Antoniou, A., et.al., "Capturing the Visitor Profile for a Personalized Mobile Museum Experience: an Indirect Approach", UMAP, Extended Proceedings, 2016.
3. Ardissono, L. Kuflik, T., and Petrelli, D., "Personalization in cultural heritage: the road travelled and the one ahead", User Modeling and User-Adapted Interaction, 22 (1-2), 73-99, 2012.
4. Chianese A. and Piccialli F., "Improving User Experience of Cultural Environment Through IoT: The Beauty or the Truth Case Study," Springer

International Publishing, Intelligent Interactive Multimedia Systems and Services, Switzerland, 2015.

5. Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. New York: Basic.
6. Kalatha, E. (2019). Exploiting User Personas for a Cultural Serious Game based on Gardner's Multiple Intelligences Theory. Social School Conference At: Mytilene.
7. Konstantakis M. et.al., "Formalising and Evaluating Cultural User Experience", 12th International Workshop on Semantic and Social Media Adaptation and Personalization SMAP, IEEE Conference Publications, 2017
8. Konstantakis, M., Michalakis, K., Aliprantis, J., Moraitou, E., Kalatha, E. and Caridakis, G.
9. A Methodology for Optimised Cultural User peRsonas Experience - CURE Architecture. BHCI Conference, Belfast, ACM Proceedings, 2018.
10. Falk, J. Identity and the Museum Visitor Experience, Curator: The Museum Journal, 2010.
11. Falk, J. Understanding MUseUM Visitors' MotiVations and Learning, 2016.
12. Falk, J. Museum audiences: A visitor-centered perspective, Society and Leisure, 2016.

Σχετιζόμενα μαθήματα στο ΠΠΣ

Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Υπολογιστή

Κινητός και Διάχυτος Υπολογισμός