



## Θέμα: Δημιουργία εικονικών εκθέσεων

### Επιβλέπων:

Καρυδάκης Γιώργος  
Επίκουρος Καθηγητής  
Πανεπιστημίου Αιγαίου

### Στοιχεία επικοινωνίας:

Τηλέφωνο: 2251036644  
Email: gcari@aegean.gr

### Περιγραφή ΠΕ

Η επιλογή κάποιας διαδικτυακής πλατφόρμας, όπου θα μεταφορτωθεί και διασυνδεθεί ψηφιοποιημένο υλικό συνδράμει στη μέγιστη προβολή του υλικού μας και μακροχρόνια βιωσιμότητα του εγχειρήματος. Επιπροσθέτως, η δημιουργία εικονικών ψηφιακών εκθέσεων βασίζεται συνήθως στο γεγονός ότι αφενός τα δικαιώματα του υλικού δεν μεταβιβάζονται στην πλατφόρμα και αφετέρου η δυνατότητα δημιουργίας εκθέσεων είναι απεριόριστη.

Σκοπός είναι της εργασίας είναι η καταγραφή των προσφερόμενων λύσεων, οι τεχνολογίες που τις συνοδεύουν, οι δυνατότητες που δίνουν αλλά και ο βαθμός εμπλοκής τόσο των φορέων πολιτισμού όσο και όσων προέρχονται από τον χώρο της τεχνολογίας και βοηθούν κάθε φορά στην παραμετροποίηση του τελικού προϊόντος.

### Ενδεικτικές αναφορές/σύνδεσμοι

[1] Αναγνώστου, Νικόλαος, Ψηφιακά Τεκμήρια και Πηγές Έρευνας για την Ιστορία της Τέχνης: ερευνητικά ζητήματα, εργαλεία, προοπτικές, (διπλωματική εργασία), Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού / Πάντειο Πανεπιστήμιο, 2009, (<http://pandemos.panteion.gr/index.php?op=record&lang=el&pid=iid:1011>)

[2] William Vaughan, «History of Art in the digital Age: Problems and Possibilities», στο *zeitenblicke* 2, Nr. 1, 2003. (<http://www.zeitenblicke.historicum.net/2003/01/vaughan/index.html>)

[3] Αντωνιάδη Πηνελόπη-Γεωργία / Φραγκοπούλου Σοφία, Εικονικό Μουσείο: από το φυσικό κόσμο στη δυνητική πραγματικότητα (πτυχιακή εργασία), ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ. ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ & ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ. ΜΟΝΑΔΩΝ ΤΕΙ Δυτικής Ελλάδας, 2017

[4] The Google Art Project, The most far-reaching Google-powered digital archive to date (<https://www.digitalmeetsculture.net/article/the-google-art-project/>)

[5] GOOGLE ART PROJECT: HOW THE BIGGEST MUSEUM COLLECTION IN THE WORLD IS ORGANIZED (<https://www.culturepartnership.eu/en/article/google-art-project-kak-ustroena-krupneyshaya-v-mire-muzeynaya-kollektsiya>)

[6] Cook, S. (2007), Online Activity and Offline Community: Cultural Institutions and New Media Art, στο Cameron, F., Kenderdine, S. (ed.) (2007), *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*: pp. 113 – 130.

### Σχετιζόμενα μαθήματα στο ΠΠΣ

Μάθημα 1 Τεχνολογίες διαχείρισης πολιτισμικής πληροφορίας

Μάθημα 2 Κινητός και Διάχυτος Υπολογισμός

Μάθημα 3 Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Υπολογιστή