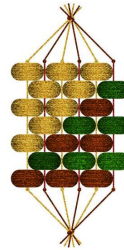
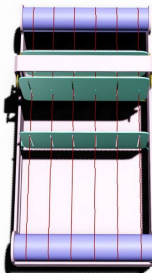
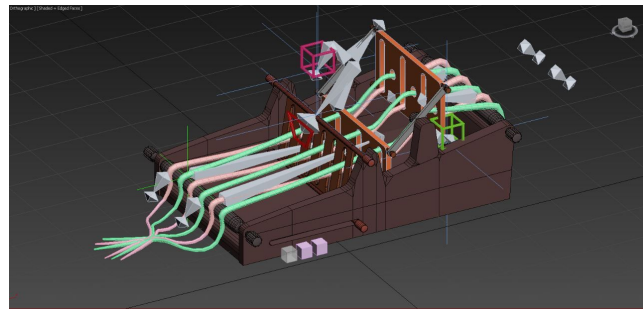
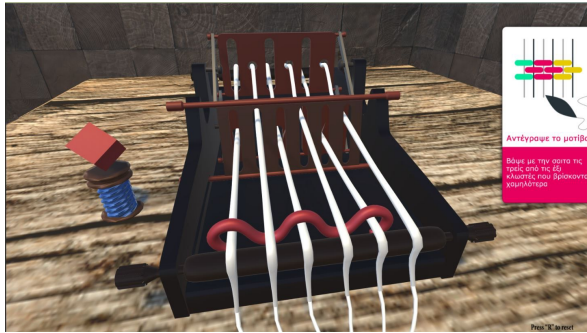


Η εργασία παρουσιάζει τη δημιουργία ενός διαδραστικού εκπαιδευτικού και ψυχαγωγικού συστήματος με τη χρήση τεχνολογίας Arduino/Unity για το Βιομηχανικό Μουσείο Ερμούπολης. Το σύστημα περιλαμβάνει μια πρωτότυπη μακέτα αργαλειού συνδεδεμένη με μια οθόνη touch μέσω των τεχνολογιών Unity και Arduino. Στην οθόνη προβάλλεται ένας, αντίστοιχος τις μακέτας, εικονικός αργαλειός, όπου με την βοήθεια βοηθητικών κειμένων σε προτρέπει να ξεκινήσεις να υφάνεις κάτι σε αυτόν, χρησιμοποιώντας σαν “ποντίκι και πληκτρολόγιο” την πρωτότυπη μακέτα. Ο σκοπός είναι να μπει ο επισκέπτης στην διαδικασία να υφάνει και να πάρει μια ιδέα για το πως λειτουργεί ο πραγματικός αργαλειός. Στα πλαίσια του μαθήματος χρησιμοποιήθηκαν μέθοδοι όπως: Συνεντεύξεις, ερωτηματολόγια, παρατηρήσεις. Επίσης εκτός των τεχνολογιών Unity & Arduino χρησιμοποιήθηκε και η τεχνολογία 3ds max & Creo parametric. Το παραπάνω διαδραστικό σύστημα θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί παραλλαγμένο σε αρκετά ακόμα εκθέματα και σε διάφορα μουσεία ανά τον κόσμο.



Συγχαρητήρια! Έφτιαξες το πρώτο σου ψηφιακό χαλάκι!