



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

«Ψηφιακή πλατφόρμα ανάπτυξης εφαρμογών εκπαιδευτικού πολιτιστικού τουρισμού με την χρήση τεχνικών μικτής πραγματικότητας, επαυξημένης πραγματικότητας και παιχνισιοποίησης»
ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΡΓΟΥ Τ1ΕΔΚ-02168

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

Η αρχαιολογία συναντά τις καινοτόμες τεχνολογίες στο Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Το Ιόνιο Πανεπιστήμιο στην αναζήτηση καινοτόμων μεθόδων στις ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες, απέκτησε εργαλεία πρωτοπόρων τεχνολογιών που είναι ακόμα ελάχιστα διαδεδομένες και που χρησιμοποιούνται κυρίως στην έρευνα: Πρόκειται για τη συσκευή Microsoft HoloLens v.2 και την εμπειρία της Μικτής Πραγματικότητας.





Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

«Ψηφιακή πλατφόρμα ανάπτυξης εφαρμογών εκπαιδευτικού πολιτιστικού τουρισμού με την χρήση τεχνικών μικτής πραγματικότητας, επαυξημένης πραγματικότητας και παιγνιοποίησης»
ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΡΓΟΥ Τ1ΕΔΚ-02168



Δύο τεμάχια HoloLens II παραδόθηκαν στον Αναπλ. Καθ. Σταύρο Βλίζο, Επιστημονικά Υπεύθυνο του έργου «Ψηφιακή πλατφόρμα ανάπτυξης εφαρμογών εκπαιδευτικού πολιτιστικού τουρισμού με την χρήση τεχνικών μικτής πραγματικότητας, επαυξημένης πραγματικότητας και παιγνιοποίησης» (Ακρωνύμιο: **AMREP**), που υλοποιείται στο πλαίσιο της Δράσης ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ - ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ και συγχρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση και εθνικούς πόρους μέσω του Ε.Π. Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα & Καινοτομία (ΕΠΑνεΚ) (Τ1ΕΔΚ- 02168).



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

«Ψηφιακή πλατφόρμα ανάπτυξης εφαρμογών εκπαιδευτικού πολιτιστικού τουρισμού με την χρήση τεχνικών μικτής πραγματικότητας, επαυξημένης πραγματικότητας και παιχνισποίησης»

ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΡΓΟΥ Τ1ΕΔΚ-02168



Ο κύριος σκοπός του ερευνητικού προγράμματος AMREP (<https://amrep.eu/index.php>) είναι η ανάπτυξη καινοτόμων ψηφιακών εφαρμογών εκπαιδευτικού πολιτιστικού τουρισμού μέσω της χρήσης τεχνικών μικτής πραγματικότητας, επαυξημένης πραγματικότητας και σοβαρών παιχνιδιών, με εφαρμογή σε αρχαιολογικές έρευνες. Στόχος είναι η μεταφορά της βιωματικής εμπειρίας μέσω εστιασμένης εκπαιδευτικής μεθοδολογίας της ανασκαφής ενός αρχαιολογικού χώρου σε φοιτητές, μαθητές και «πολιτιστικούς» τουρίστες. Επιπλέον, θα προσφέρει στους αρχαιολόγους και το ευρύ κοινό τη δυνατότητα να περιηγηθούν στο χώρο, διαθέτοντας δυνατότητες οπτικοποίησης εικονικών αναστηλώσεων στον πραγματικό χώρο και ευρημάτων στο σημείο που βρέθηκαν με την τεκμηρίωση τους, εξομοίωσης στον πραγματικό χώρο τελετουργικών και άλλων λειτουργιών των μνημείων για την καλύτερη κατανόηση του χώρου. Σημαντική παράμετρος αυτής της προσπάθειας είναι να αλληλοεπιδρά ο χρήστης με ολογράμματα και γενικά να συμμετέχει με ολόκληρο το σώμα σε αυτή την εμπειρία με βασικό εφόδιο τη συσκευή Microsoft HoloLens 2, του πλέον κατάλληλου, δηλαδή, οπτικού μέσου μικτής πραγματικότητας.

Το κοινό θα έχει τη δυνατότητα να γνωρίσει τα Microsoft HoloLens 2 και το ερευνητικό πρόγραμμα σε μια συζήτηση με τους Σταύρο Βλίζο και Κώστα Κωτσόπουλο κατά την τηλεδιάσκεψη που θα πραγματοποιηθεί την Δευτέρα 14 Δεκεμβρίου 2020 και ώρα



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

«Ψηφιακή πλατφόρμα ανάπτυξης εφαρμογών εκπαιδευτικού πολιτιστικού τουρισμού με την χρήση τεχνικών μικτής πραγματικότητας, επαυξημένης πραγματικότητας και παιγνιοποίησης»
ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΡΓΟΥ Τ1ΕΔΚ-02168

17.00, μέσω πλατφόρμας Zoom και συνδέσμου: Meeting ID: 991 6356 0476, Passcode: 215465.

