

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ
ΙΔΡΥΜΑ ΠΑΤΡΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ:
Οι Ψηφιακές Τεχνολογίες στην
Υπηρεσία του Ελληνικού Πολιτισμού**

Φοιτητής : Συνάτικας Δημήτριος

Επιβλέπων Καθηγητής Παναγόπουλος Αλκιβιάδης

ΠΑΤΡΑ 2010

Πίνακας Περιεχομένων

<i>Αντί Προλόγου</i>	Σελ 5
<i>Περίληψη</i>	Σελ 6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 : ΕΙΣΑΓΩΓΗ	
1.1 : Πρόλογος	
Σκοπός της πτυχιακής εργασίας	Σελ 7
1.2 : Ψηφιακή Τεχνολογία: Ορισμός	Σελ 9
1.3 : Πολιτισμός στον 21 ^ο αιώνα	Σελ 11
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ	
2.1 : Ψηφιακός Πολιτισμός	Σελ 13
<i>2.1.1 : Έννοια και αρχές του Ψηφιακού Πολιτισμού</i>	Σελ 13
<i>2.1.2 : Στόχος του Ψηφιακού Πολιτισμού</i>	Σελ 14
2.2 : Η ανάγκη της χρήσης Ψηφιακής Τεχνολογίας στην υπηρεσία του Ελληνικού Πολιτισμού -	
2.2.1: Πολιτισμός ως το πλέον εμπορεύσιμο τουριστικό προϊόν της Ελλάδας	Σελ 15
2.2.2: Η διατήρηση του ελληνικού Πολιτισμού μέσω της ψηφιακής Τεχνολογίας	Σελ 16
2.3 : Το παράδειγμα του BBC	Σελ 16
<i>2.3.1: Τα αποτελέσματα από την χρήση της ψηφιακής Τεχνολογίας</i>	Σελ 17
2.4 : Οι Χειμερινοί Ολυμπιακοί αγώνες του Salt Lake City – έναυσμα για την ψηφιακή προβολή του Ελληνικού Πολιτισμού.	Σελ 18
2.5 : Το Ελληνικό Ετήσιο Συνέδριο της Infonation του 2007	Σελ 19
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 : ΜΟΡΦΕΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ	
3.1. Κοινωνία της Πληροφόρησης και Νέες Τεχνολογίες	Σελ 21
<i>3.2.1 : Τι είναι το Διαδίκτυο – Ορισμός</i>	Σελ 22
<i>3.2.2 : Τουρισμός – Η ψηφιοποίηση των επιχειρησιακών δομών και η προβολή πολιτισμικών θησαυρών ως πόλος έλξης για τους τουρίστες</i>	Σελ 25
3.3 : Τηλεματική και Τηλεδιάσκεψη	Σελ 28
3.4 : Ψηφιοποιημένα βιβλία / e- books	Σελ 32

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο : ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

4.1 : Ψηφιοποίηση δεδομένων - Η διαδικασία	Σελ 34
4.2 : Πλατφόρμες δημιουργίας και ψηφιακής διαχείρισης πολιτιστικών δεδομένων	Σελ 38
4.3 : Ψηφιακή Υδατογράφηση	Σελ 39
4.3.1 : Ορατό Υδατογράφημα	Σελ 40
4.3.2 : Αόρατο Υδατογράφημα	Σελ 40

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο : ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ, ΦΟΡΕΙΣ ΚΑΙ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ

5.1 : Οργανισμός Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού	Σελ 42
5.2 : Ελληνικό Ίδρυμα Πολιτισμού	Σελ 44
5.3 : Πρόγραμμα Οδυσσέας	Σελ 45
5.4 : Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού	Σελ 48
5.5 : Ηλεκτρονικό περιοδικό ΜΟνηΜΕΝΤΑ	Σελ 50
5.6 : Μικρό Πολυτεχνείο	Σελ 51
5.7 : ΕΛΙΑ - Ελληνικό Λογοτεχνικό & Ιστορικό Αρχείο	Σελ 52
5.8 : Εθνικό Θέατρο	Σελ 53
5.9 : Κέντρο Πολιτισμού Δήμου Σταγείρων – Ακάνθου	Σελ 54
5.10 : Πρόγραμμα εκμάθησης ελληνικής και αρχαίας ελληνικής μέσω Η/Υ (<i>Ο Κόσμος μαθαίνει αρχαία ελληνικά!</i>);	Σελ 57

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6^ο : ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΟΥΣΕΙΑ

6.1 : Εισαγωγικά – Ψηφιακά Μουσεία ανά τον κόσμο	Σελ 60
6.1.1 : Ψηφιακό Μουσείο Prado/Ισπανία	Σελ 67
6.1.2 : Ψηφιακό Μουσείο DAM (<i>Digital Art Museum</i>)	Σελ 70
6.2 : Ελληνικά Ψηφιακά Μουσεία	Σελ 73
6.3 : Το ψηφιακό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας	Σελ 73
6.4 : Πρόγραμμα <i>Αγαμέμνων</i> : Multimedia ξενάγηση με κινητό 3G στις Μυκήνες	Σελ 74
6.5 : Ψηφιακά κέντρα με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας προβολής πολιτιστικών στοιχείων σχετικών με ιστορικές προσωπικότητες στους	

Δήμους: Μυκηναίων, Λέρνης, Ν. Κίου.	Σελ 77
6.5.1 : Εισαγωγικά	Σελ 77
6.5.2 : Προϋποθέσεις για τη δημιουργία των ψηφιακών μουσείων	Σελ 78
6.6 : Το παράδειγμα του ψηφιακού περιπτέρου Πολιτισμού Άργους	Σελ 82
6.6.1 : Παρουσία του Ψηφιακού Περιπτέρου Πολιτισμού στο Διαδίκτυο	Σελ 83
6.7 : Ψηφιακό Μουσείο Γεώργιος Ιακωβίδης	Σελ 85
6.8 : ΠΑΝΔΕΚΤΗΣ: Ψηφιακός Θησαυρός Πρωτογενών Τεκμηρίων Ελληνικής Ιστορίας και Πολιτισμού	Σελ 86
6.9 : Τελλόγλειο Ίδρυμα	Σελ 89
6.10 : Κέντρο Πολιτισμού Ελληνικός Κόσμος	Σελ 93
6.10.1 : Η Θόλος	Σελ 93
6.10.2 : Η Κιβωτός	Σελ 94
6.11 : Το παράδειγμα του Μουσείου της Ακρόπολης	Σελ 96
6.11.1 : Οι ενότητες της ψηφιακής ζωοφόρου της Ακρόπολης	Σελ 98
6.11.2 : Τεχνολογία Ξενάγησης	Σελ 99
6.11.3 : Η ψηφιακή αναπαράσταση της ιστορικής αναδρομής του Παρθενώνα - Το βίντεο του Κώστα Γαβρά	Σελ 100
6.11.4 : e όπως λέμε εισιτήριο	Σελ 101
6.12 : Μουσεία Τύπου	Σελ 102
6.12.1 : Αρχείο Δημοσιογραφικού Οργανισμού Λαμπράκη	Σελ 102
6.12.2 : Ψηφιακή βιβλιοθήκη ANEMH	Σελ 103
6.12.3 : Εθνικό Οπτικοακουστικό Αρχείο	Σελ 104

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 : ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

7.1 : Η αποτελεσματικότητα της Ψηφιακής Τεχνολογίας στην διατήρηση και διάδοση του Ελληνικού Πολιτισμού	Σελ 107
--	---------

ΓΛΩΣΣΑΡΙ	Σελ 110
-----------------	---------

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	Σελ 112
---------------------	---------

Αντί προλόγου

Ελλάδα...Όλα εδώ ξεκίνησαν κι εδώ θα καταλήξουν!

Τζελαλαντίν Αλ Ρουμί, Πέρσης ποιητής

Ο τουρισμός είναι η βαριά βιομηχανία της Ελλάδας.

Μελίνα Μερκούρη

Όπου να γυρίσω την σκέψη μου, όπου και να στρέψω την ψυχή μου, μπροστά μου σε βλέπω, σε βρίσκω.

Τέχνη λαχταρώ, Ποίηση, Θέατρο, Αρχιτεκτονική, εσύ μπροστά, πρώτος και αξεπέραστος.

Επιστήμη αναζητώ, Μαθηματικά, Φιλοσοφία, Ιατρική, κορυφαίος και ανυπέρβλητος.

Για Δημοκρατία διψώ, Ισονομία και Ισότητα, εσύ μπροστά μου, ασυναγώνιστος κι ανεπισκίαστος.

Καταραμένη Έλληνα, καταραμμένη Γνώση...

Γιατί να σε αγγίζω;

Για να αισθανθώ πόσο μικρός είμαι, ασήμαντος, μηδαμινός;

Γιατί δεν με αφήνεις στην δυστυχία μου και στην ανεμελιά μου;

Σίλερ, Γερμανός συγγραφέας και ποιητής

"Ο λαός των Γκρεκών είναι αναρχικός και δύσκολος να τιθασευθεί. Γι' αυτό πρέπει να τον χτυπήσουμε βαθιά στις πολιτιστικές του ρίζες. Τότε ίσως αναγκασθεί να συμμορφωθεί. Εννοώ να πλήξουμε τη γλώσσα του, την θρησκεία του, τα πνευματικά και ιστορικά του αποθέματα, ώστε να εξουδετερώσουμε την δυνατότητά του να αναπτυχθεί, να διακριθεί, να επικρατήσει, ...

Χένρυ Κίσινγκερ, 1994, Αμερικανός Διπλωμάτης

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η συγκεκριμένη εργασία πραγματεύεται το θέμα της ψηφιακής τεχνολογίας και ασχολείται με την περιγραφή της πορείας της, σαν μέσο διατήρησης του Ελληνικού Πολιτισμού. Η εργασία περιλαμβάνει τις εξής ενότητες: Μία εισαγωγή στην οποία αναφέρεται ο λόγος για τον οποίο επιλέχθηκε το συγκεκριμένο θέμα, την περιγραφή των μέσων μετατροπής/ ψηφιοποίησης και διάδοσης δεδομένων, τους φορείς και τις υπηρεσίες που βοηθούν στη διάδοση του Ελληνικού Πολιτισμού, την περιγραφή της ιστοσελίδας και άλλων παρόμοιων ιστοσελίδων με θέμα τα ψηφιακά μουσεία, την περιγραφή επεξεργασίας της εικόνας, την ιστορία της εξέλιξης της ψηφιακής τέχνης, τα συμπεράσματά από την εργασία, καθώς και τη βιβλιογραφία και το γλωσσάριο. Επίσης για καλύτερη κατανόηση του κειμένου παρατίθενται ως παραδείγματα: πίνακες, εικόνες από ιστοσελίδες, φωτογραφίες, καθώς και πίνακες.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο : ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1: ΠΡΟΛΟΓΟΣ:

Ελλάδα, η χώρα του φωτός και του Πολιτισμού. Η χώρα όπου γεννήθηκαν οι τέχνες, η φιλοσοφία και γενικότερα όλες οι βάσεις της ανάπτυξης του Δυτικού κόσμου. Παρ' όλα αυτά, όντας μια χώρα μικρή σε έκταση και με συνεχείς εντάσεις ποτέ δεν κατάφερε να δείξει το μεγαλείο της. Η Ελλάδα για πάρα πολλά χρόνια έμεινε υπανάπτυκτη. Το μόνο που την κρατούσε ζωντανή ήταν ο πολιτισμός, και επειδή στην Ελλάδα πολιτισμός σημαίνει Τουρισμός, αυτός ήταν για πολλά χρόνια ο μόνος τρόπος προβολής της χώρας και του Πολιτισμού της στο εξωτερικό και vice versa.

Τα τελευταία δέκα με δεκαπέντε χρόνια ωστόσο η ανάπτυξη της Ψηφιακής Τεχνολογίας έχει δώσει μια γερή ώθηση στους τρόπους προβολής του Ελληνικού Πολιτισμού (στην προκειμένη περίπτωση). Από τις αρχές της δεκαετίας του '90 με την άνθιση του Διαδικτύου και της Τηλεματικής παρατηρείται ακόμη πιο αυξημένο ενδιαφέρον στην προβολή των Αρχαιοελληνικών μνημείων, της Ελληνικής Μουσικής, καθώς και μεγαλύτερη επισκεψιμότητα ιστορικών και πολιτισμικών μνημείων από αλλοδαπούς και Έλληνες σε σχέση με τις προηγούμενες δεκαετίες.

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας

Μετά την ανάθεση της εργασίας ο συντάκτης της παρακάτω εργασίας προβληματίστηκε αρκετά για τη σωστή πορεία του θέματος που αυτή θα πραγματευόταν. Στόχος ήταν η πλήρης κάλυψη όλων των βασικών στοιχείων που πλαισιώνουν το θέμα καθώς και να κεντρίσει το ενδιαφέρον των αναγνωστών. Ένα θέμα μοναδικό και πλήρες των προδιαγραφών που ζητούνταν. Έτσι κατάληξε, μετά από έρευνα στο διαδίκτυο σε διάφορους φορείς που πραγματεύονται την ψηφιακή τεχνολογία (αρχεία, καταλόγους, βιβλιοθήκες κτλ.), όπως προλέχθηκε, να καλυφθούν οι τομείς της ψηφιακής τεχνολογίας στο πολιτισμό, τα μέσα ψηφιακής μετατροπής πληροφοριών, η ανάπτυξη στην Ελλάδα, οι φορείς και οι υπηρεσίες καθώς και τα ψηφιακά μουσεία που υπάρχουν σήμερα στην Ελλάδα και τον κόσμο.

Πέραν όμως από τα υπόλοιπα, η επιλογή του συγκεκριμένου θέματος έγινε με

γνώμονα τις νεοαποκτηθείσες γνώσεις που λαμβάνει κανείς εισερχόμενος στον κόσμο της ψηφιακής τεχνολογίας. Μέσα από την έρευνά του σε μια ιστοσελίδα, ο επισκέπτης πλέον μπορεί να μάθει την ιστορία της ψηφιοποίησης και του animation. Την ιστορία της εξέλιξης των υπολογιστών, αλλά και της τηλεόρασης και του κινηματογράφου, των καλών τεχνών και των ταινιών κινουμένων σχεδίων, της τεχνητής νοημοσύνης και της εικονικής πραγματικότητας και φυσικά των ανθρώπων που συντέλεσαν για να πραγματοποιηθούν όλα αυτά.

Τέλος η επιλογή του συγκεκριμένου θέματος έγινε για την πληρότητα που παρουσιάζει, όσον αφορά το θέμα του πολιτισμού. Οι ιστοσελίδες που συναντά κανείς στις μέρες μας περιέχουν όλα όσα ζητάει ο επισκέπτης, γενικές πληροφορίες για μουσεία, βιογραφικά καλλιτεχνών, έργα τους και συλλογές, το συγγραφικό και επιστημονικό τους έργο, τις γκαλερί και τα ιδρύματα με τα οποία συνεργάζονται τα μουσεία και που βρίσκονται αλλά και πως μπορεί να επικοινωνήσει με αυτά, την ιστορία του μουσείου και της ψηφιακής τέχνης, τους χορηγούς του μουσείου, τα τελευταία νέα του χώρου. Επίσης δίνεται η δυνατότητα στον επισκέπτη να γίνει μέλος ενός μουσείου αν επιθυμεί, να έχει άμεση επικοινωνία με κάποιον εκπρόσωπο του μουσείου, αλλά και τον τρόπο αν είναι καλλιτέχνης να εκθέσει τα έργα του σ' αυτό. Τέλος δίνονται και οι προσωπικές ηλεκτρονικές διευθύνσεις των καλλιτεχνών που εκθέτουν τα έργα τους μέσω του μουσείου για επικοινωνία

Έτσι λοιπόν, ο σκοπός αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι να γίνουν κατανοητά οι λόγοι και τα μέσα που οδήγησαν την τόσο εκτεταμένη χρήση της Ψηφιακής Τεχνολογίας για την προβολή του Ελληνικού Πολιτισμού, να επεξηγηθούν οι σύγχρονοι όροι Ψηφιακή τεχνολογία, Τηλεματική κλπ. καθώς και να βγουν συμπεράσματα για το πόσο αναγκαία και πόσο αποτελεσματική ήταν τελικά η Ψηφιακή τεχνολογία στη υπηρεσία του Ελληνικού Πολιτισμού.

1.2 : Ψηφιακή Τεχνολογία: Ορισμός

Σ' αυτή την ενότητα θα προσπαθήσουμε να δώσουμε έναν ορισμό για την ψηφιακή Τεχνολογία. Λέγοντας Ψηφιακή τεχνολογία δεν εννοούμε μόνο το διαδίκτυο, που είναι ένα κομμάτι της, αλλά και οτιδήποτε χρησιμοποιεί ακολουθίες των αριθμών 0 και 1 για να δουλέψει. Η εφαρμογές της είναι αμέτρητες και κάθε μέρα προστίθενται και άλλες.

Γράφοντας στο Google τις λέξεις «Ψηφιακή τεχνολογία» το αποτέλεσμα ήταν 456.000 *Ελληνικές διαφορετικές ιστοσελίδες* ενώ στις λέξεις «digital technology» το αποτέλεσμα ήταν 401.000.000 *περίπου διαφορετικές ιστοσελίδες*, ενώ σε χρονικό διάστημα 2 εβδομάδων παρατηρήθηκε πως ο αριθμός των αποτελεσμάτων είχε αυξηθεί κατά ένα μεγάλο ποσοστό.

Η ψηφιακή τεχνολογία διευκολύνει και βοηθάει πάρα πολύ τη ζωή μας. Χρησιμοποιώντας το διαδίκτυο μπορείς *να επικοινωνήσεις* με άτομα στην άλλη άκρη του πλανήτη, *να βρεις πληροφορίες* για οτιδήποτε θέλεις, *να αγοράσεις* πράγματα από ψηφιακά καταστήματα που βρίσκονται σε άλλες χώρες, *να σπουδάσεις* σε ανοιχτά πανεπιστήμια, *να επισκεφτείς* ψηφιακά εικονικά μουσεία, *να παίζεις* διαδικτυακά παιχνίδια και πολλά άλλα. Σχεδόν όλα τα υπουργεία και οι οργανισμοί έχουν ιστοσελίδες, όπου δίνουν πληροφορίες στους ενδιαφερόμενους και μπορεί να υποβάλει κανείς ερωτήματα για οποιοδήποτε θέμα. Ακόμα μπορεί κάποιος να υποβάλει αιτήσεις ηλεκτρονικά, να διαχειρίζεται τους τραπεζικούς λογαριασμούς του από τον υπολογιστή του. Έτσι δεν χρειάζεται να χάνει χρόνο, προκειμένου να πληρώσει τους λογαριασμούς του.

Τα κέντρα εξυπηρέτησης πολιτών (ΚΕΠ), διευκολύνουν επίσης τον κόσμο καθώς, αντί να πηγαίνει κάποιος απευθείας σε ένα υπουργείο ή υπηρεσία μπορεί κάλλιστα να εξυπηρετηθεί από ένα ΚΕΠ όπου μέσω του Διαδικτύου έρχονται σε επαφή με το αρμόδιο υπουργείο ή υπηρεσία και σε εξυπηρετούν. Τελευταίο βέβαιο κατόρθωμα είναι και το Πρόγραμμα «Ψηφιακή Σύγκλιση». Η Προώθηση των *Τεχνολογιών Πληροφορικής & Επικοινωνιών* δηλαδή, σε επιχειρήσεις, ανασχεδιασμός διαδικασιών του Δημόσιου Τομέα, προώθηση της επιχειρηματικότητας σε τομείς που χρησιμοποιούν τις ΤΠΕ, ανάπτυξη ψηφιακών υπηρεσιών της δημόσιας διοίκησης για τον πολίτη και βελτίωση της καθημερινής ζωής μέσω των ΤΠΕ.

Ψηφιακή τεχνολογία δεν είναι όμως μόνο το διαδίκτυο όπως προαναφέρθηκε.

Υπάρχουν και αναρίθμητες άλλες εφαρμογές που τα χρησιμοποιούμε καθημερινά και κάνουν τη ζωή μας πιο εύκολη, όπως: Τα **κινητά τηλέφωνα**, οι **ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές**, τα **mp3 player**, οι δίσκοι **cd** και **dvd** όπου αποθηκεύονται ψηφιακά οι πληροφορίες, οι κάρτες που χρησιμοποιούμε στα μηχανήματα της τράπεζας για να πάρουμε ή να καταθέσουμε χρήματα χωρίς να περιμένουμε στην ουρά και πολλά άλλα.

Όπως προαναφέρθηκε σημαντική είναι η προσφορά της ψηφιακής τεχνολογίας στη διάδοση του πολιτισμού μέσω της τηλεματικής εφαρμογής (βλ. εκπαίδευση σε απομακρυσμένες περιοχές μέσω τηλεδιάσκεψης), της ψηφιοποίησης εγγράφων κειμένων αρχαίων και μη καθώς και η δυνατότητα που δίνεται στον οποιονδήποτε επιθυμεί να επισκεφθεί κάποιο ψηφιακό εικονικό μουσείο.

Τέλος σημαντική είναι και η βοήθεια που προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία και στους επιστήμονες. Χρησιμοποιούν τους υπολογιστές για τους πολύπλοκους υπολογισμούς τους και έτσι προχωρούν της επιστήμη τους μπροστά με γρηγορότερα βήματα. Έτσι λοιπόν θέλοντας να δώσουμε έναν ορισμό για την ψηφιακή τεχνολογία μπορούμε να πούμε ότι :

Ψηφιακή τεχνολογία είναι το σύνολο των ηλεκτρονικών συσκευών (hardware) και λογισμικών προγραμμάτων (software) που παράγουν, αποθηκεύουν και μετατρέπουν δεδομένα ή πληροφορίες, γρηγορότερα από την αναλογική τεχνολογία προς όφελός μας.



1.3: Πολιτισμός στον 21^ο αιώνα

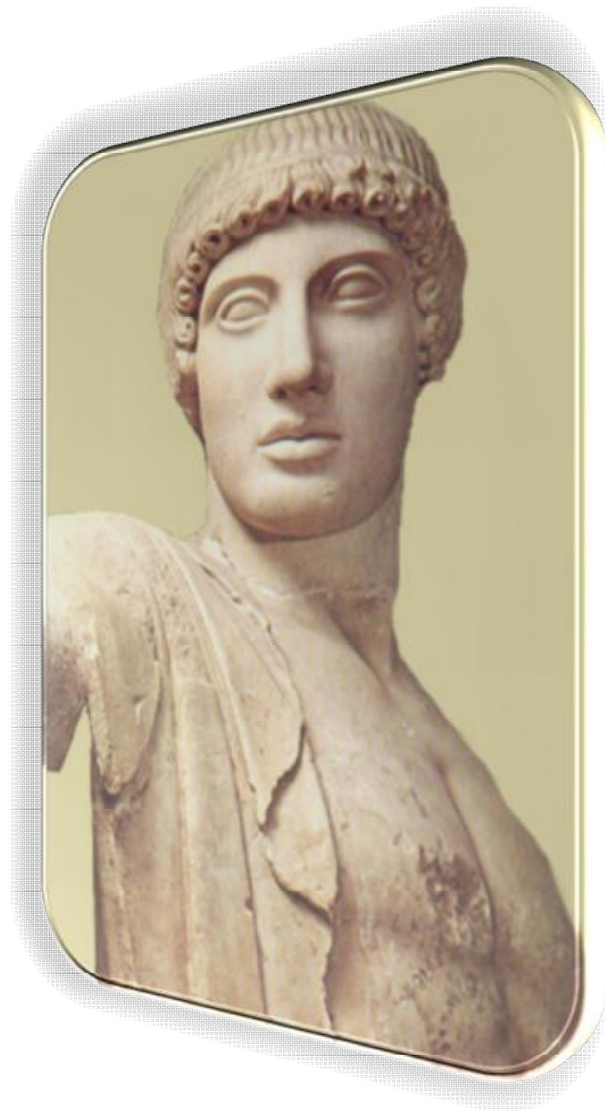
Η ενασχόληση με τον πολιτισμό, είτε υπό την μορφή επίσκεψης σε πολιτιστικούς οργανισμούς, είτε μελέτης, απόλαυσης και δημιουργίας πολιτισμού, δεν φαίνεται να ανήκει στις άμεσες προτεραιότητες του μέσου ατόμου, εν μέρει λόγω της σχετικοποίησης της αξίας του πολιτισμού στις δυτικές τεχνοκρατικές κοινωνίες αλλά και της ολοένα και πιο αισθητής οικονομικής ύφεσης, που περιορίζει τους πόρους, που το άτομο προτίθεται να αφιερώσει στον πολιτισμό. Εν όψει του πλήθους των καθημερινών ευθυνών και του πεπερασμένου χρόνου του, ο σύγχρονος άνθρωπος αποφεύγει να προγραμματίζει, ενώ στους παράγοντες που επηρεάζουν τις επιλογές του ελεύθερου χρόνου του σημαντικό ρόλο παίζει πέρα από το οικονομικό και το χρονικό κόστος.

Το κλειδί για την ικανοποίηση των παραπάνω τάσεων προσφέρουν οι νέες επικοινωνιακές τεχνολογίες, οι οποίες ευθυγραμμίζονται με τις συνθήκες της σύγχρονης ζωής, εξοικονομώντας χρόνο και προσφέροντας στο άτομο ελευθερία επιλογής από πληθώρα εναλλακτικών καθώς και ατομικό έλεγχο όσον αφορά στην διάθεση του χρόνου του.

Το πιο πρόσφατο κανάλι παγκόσμιας διανομής ενός ευρύτατου φάσματος πληροφορίας είναι το **Διαδίκτυο**, μέσω του οποίου προσεγγίζεται άμεσα και σχετικά οικονομικά ένα τεράστιο, παγκόσμιο κοινό καταργώντας γεωγραφικά και χρονικά όρια. Η χρήση του διαδικτύου αυξάνεται κατακόρυφα καθώς παρέχει στον χρήστη την δυνατότητα στον χρόνο και χώρο της επιλογής του: να συνδεθεί με τον παγκόσμιο ιστό πληροφορίας και γνώσης εντοπίζοντας γρήγορα τα στοιχεία που ικανοποιούν τα προσωπικά του ενδιαφέροντα· να διεκπεραιώσει εύκολα τις εργασιακές, εμπορικές ή άλλες συναλλαγές του· να επικοινωνήσει με την παγκόσμια ψηφιακή κοινότητα να συνεισφέρει ο ίδιος στον παγκόσμιο ιστό δημιουργώντας περιεχόμενο. Θεωρώντας τον πολιτισμό κοινωνικό αγαθό, που πρέπει να απευθύνεται σε όλους χωρίς διακρίσεις, οι ιδιαίτερες δυνατότητες του διαδικτύου μπορούν να αξιοποιηθούν για την καλλιέργεια νέων οδών πρόσβασης του σύγχρονου ανθρώπου στον πολιτισμό όχι μόνο μέσω της ευρύτερης προβολής των πολυσχιδών πολιτισμικών εκφάνσεων αλλά και της εκπαίδευσης του ανθρώπου σε αυτές. Λαμβάνοντας υπόψη έρευνες συμμετοχής στον πολιτισμό που αποδεικνύουν την στενή σχέση της εκπαίδευσης με την κατανόηση, εκτίμηση και απόλαυση των τεχνών, το διαδίκτυο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για

την εκπαίδευση ενός ευρέος κοινού σε θέματα ελληνικού λαϊκού πολιτισμού, ανοίγοντας νέες οδούς πρόσβασης σε ένα σημαντικό μέρος του πολιτισμού μας, που δυστυχώς είναι παραμελημένο και διατρέχει τον κίνδυνο να περιοριστεί σε μουσειακές, κιτς-φολκλόρ εκδοχές, χάνοντας τον πλούτο και την δυναμική του.

Καθώς η παρουσία του ελληνικού λαϊκού πολιτισμού σε ιστοσελίδες της χώρας μας είναι ανεπαρκής, αποσπασματική και αμφισβητούμενης εκπαιδευτικής αξίας, μέσα από την μελέτη διακεκριμένων για τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα τους ξένων και εθνικών ιστό - χώρων προβολής διαφόρων μορφών πολιτισμού –όχι μόνο λαϊκών– εντοπίζουμε βασικά στοιχεία που θα εμπλούτιζαν έναν δυναμικό εκπαιδευτικό.



Εικόνα 1: Απόλλων – Πηγή: www.sikyon.com/Olympia/Art/apollo.jpg

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο : ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

2.1 : Ψηφιακός Πολιτισμός

2.1.1: Έννοια και αρχές του Ψηφιακού Πολιτισμού

Ο πολιτισμός αποτελεί τη παγκόσμια κοινή γλώσσα, η οποία πρέπει να γίνει αντιληπτή από το σύνολο των λαών της υφηλίου. Ο πολιτισμός της χώρας μας κατά τη διάρκεια της ιστορικής της πορείας, απέδειξε ότι μπορεί να παράγει, αλλά και να προάγει μια λαμπρή και αξιοθαύμαστη πολιτιστική προσφορά στα παγκόσμια δρώμενα.

Τα πολιτιστικά αρχεία μας έχουν μία αναμφισβήτητη ποικιλία τόσο ως προς τις περιοχές που θεραπεύουν όσο και ως προς το εύρος και τον όγκο τους. Επομένως η διάσωση τους καθίσταται καθεαυτή ιδιαίτερα μεγάλης σημασίας. Η διαδικασία αυτή δεν είναι μονοσήμαντη, ούτε τεχνολογικά ανέπαφη. *Η εφαρμογή ψηφιακών μέσων για τη διάσωση των πολιτιστικών αρχείων παράγει τελικά ψηφιακό περιεχόμενο το οποίο συντελεί στη διαμόρφωση του όρου **ψηφιακός πολιτισμός***. Με την ανάπτυξη του ψηφιακού πολιτισμού αρχεία μεγάλου όγκου μπορούν να διασώζονται ανεξαρτήτως συνθηκών διαφύλαξης και να αναδεικνύονται και να προωθούνται σε παγκόσμιο επίπεδο με τη χρήση του Διαδικτύου.

Η ιδέα και η έννοια του ψηφιακού πολιτισμού εφαρμόζεται στην Ελλάδα από το Υπουργείο Πολιτισμού το οποίο χρησιμοποιεί πόρους της Ευρωπαϊκής Ένωσης που διαχειρίζεται το Ε.Π **Κοινωνίας της Πληροφόρησης**. Εδώ πρέπει να τονισθεί η αντιδιαστολή του ψηφιακού πολιτισμού, ο οποίος στην πράξη σημαίνει ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου, από την έννοια της ψηφιακής κουλτούρας που σημαίνει ανάπτυξη τρόπου σκέψης που ενσωματώνει λειτουργικές δυνατότητες ψηφιακών εφαρμογών.

Επομένως η ψηφιοποίηση, η προβολή και η διάθεση του πολιτιστικού αποθέματος μέσω του διαδικτύου, το οποίο δίνει τη δυνατότητα σε πληροφορίες που βρίσκονται σε διαφορετικές πηγές, να συνδέονται μεταξύ τους, προσφέροντας κατά αυτό τον τρόπο, νέους τρόπους αξιοποίησης της πληροφορίας ήταν και η κύρια στόχευση της ΚτΠ. Το Ε.Π ΚτΠ μέσα από το μέτρο 1.3 με τίτλο «**Τεκμηρίωση, Ανάδειξη και Αξιοποίηση του Ελληνικού Πολιτισμού**» υλοποιεί μία επένδυση στον

ελληνικό Ψηφιακό Πολιτισμό ύψους 70 εκατομμυρίων ευρώ με στόχο την ανάπτυξη και προώθηση του ψηφιακού περιεχομένου. Παράλληλα μέσα από έργα που υλοποιεί κυρίως ο ΟΠΕΠ (Οργανισμός Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού) δημιουργείται η πλατφόρμα πάνω στην οποία ο ελληνικός πολιτισμός θα βασίσει ένα στέρεο υπόβαθρο διαχείρισης και παράδοσης υπηρεσιών προς κάθε ενδιαφερόμενο.

2.1.2: Στόχος του Ψηφιακού Πολιτισμού

Ο απώτερος στόχος της ψηφιοποίησης, δεν είναι η αντικατάσταση των παραδοσιακών τυπωμένων ή άλλων φυσικών πολιτιστικών περιεχομένων. Είναι η υλοποίηση του *Εθνικού Ιστού Πολιτισμικής Γνώσης*, που θα συνδέει και θα περιλαμβάνει το σύνολο του Πολιτιστικού περιεχομένου της χώρας και θα δίνει τη δυνατότητα της πληροφόρησης, της εκπαίδευσης, της μετάδοσης της γνώσης, αλλά και της παροχής πληθώρας ψηφιακών υπηρεσιών, σε όλους ανεξαιρέτως τους πολίτες της χώρας.

Ένα απλό παράδειγμα της αξίας του ψηφιακού πολιτισμού είναι το *Ψηφιακό Αρχείο* του Παγκοσμίου φήμης σκηνοθέτη *Θ. Αγγελόπουλου* το οποίο ψηφιοποιήθηκε και έχει παραδοθεί στον κόσμο μέσω Διαδικτύου σε 7 γλώσσες επιτρέποντας σε Ευρωπαίους, Αμερικάνους μέχρι και Ιάπωνες να πλοηγηθούν στα μεγάλης αξίας πολιτιστικά δημιουργήματα, τις ταινίες του βραβευμένου σκηνοθέτη. Αλλά και πολλά μουσεία έχουν κινηθεί στα πρότυπα του μουσείου του Λούβρου, όπου ένας ψηφιακός επισκέπτης δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από έναν φυσικό επισκέπτη. Τρανό παράδειγμα που θα αναλυθεί εκτενέστερα στη συνέχεια είναι το *Νέο Μουσείο της Ακρόπολης* στην Αθήνα, όπου ο επισκέπτης μπορεί να δει μέσω ψηφιακών βίντεο απεικονίσεων την ιστορία της ακρόπολης από τον 5^ο αιώνα έως και σήμερα κλπ.. Σε αυτά προστίθενται η τεκμηρίωση και ψηφιοποίηση των Ελληνικών βιβλιοθηκών, τα *Τρίκαλα* ήδη λειτουργούν μία ψηφιακή δημοτική βιβλιοθήκη ενώ και η *Κοβεντάρειος βιβλιοθήκη της Κοζάνης* σύντομα θα είναι διαθέσιμη ψηφιακά. Ένα ακόμη παράδειγμα είναι το ψηφιακό περίπτερο του Δήμου Άργους που λειτουργεί σαν μοναδικός χάρτης ή τουριστικός οδηγός (σε 5 γλώσσες) και περιλαμβάνει την παρουσίαση σημείων αρχαιολογικού ενδιαφέροντος της πόλης του Άργους.

2.2 : Η ανάγκη της χρήσης Ψηφιακής Τεχνολογίας στην υπηρεσία του Ελληνικού Πολιτισμού

2.2.1 : Πολιτισμός ως το πλέον εμπορεύσιμο τουριστικό προϊόν της Ελλάδας

Η Ελλάδα όπως έχει αναφερθεί παραπάνω είναι μία χώρα που «πουλάει» Πολιτισμό. Είναι μια χώρα με τόση ποικιλομορφία που όμως δεν καταφέρνει να προβληθεί σωστά. Η εθνική διαφημιστική καμπάνια στο εξωτερικό παρουσιάζει μια χαλαρότητα από τον κρατικό μηχανισμό και τη λανθασμένη αντίληψη που επικρατεί, ότι ο Ε.Ο.Τ. θα πρέπει να είναι ο μοναδικός φορέας της διαφημιστικής εκστρατείας. Προσπάθειες συνεχώς γίνονται για να παρουσιαστεί μια οικονομική και ποιοτική ενίσχυση της παρουσίας της χώρας μας στο εξωτερικό, μέσα από τη δημιουργία ενός μηνύματος, μηχανισμού διαφήμισης και δημοσίων σχέσεων που θα αποτελεί νέο πλαίσιο προβολής της Ελλάδας στο εξωτερικό. Αυτό το έχει καταφέρει, εν μέρει τα τελευταία χρόνια, ο Οργανισμός Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού.

Ωστόσο, το πρόβλημα που αντιμετωπίζει η Ελλάδα, είναι ότι η διαφήμιση που γίνεται κάθε χρόνο από τον Ε.Ο.Τ. δεν αποδίδει αυτά που πρέπει γιατί επιδιώκεται μόνο η προβολή της Ελλάδας συνολικά, σαν ένας προορισμός, με ομοιογένεια, χωρίς να γίνεται αναφορά στον ιδιαίτερο χαρακτήρα κάθε περιοχής ξεχωριστά. Ο τουρίστας σήμερα είναι πια πολύ πεπειραμένος, έχει ταξιδέψει δεκάδες φορές στα ελληνικά νησιά και στις άλλες περιοχές της μεσογείου και επομένως, η προσέγγιση μας πρέπει να είναι ανάλογη των εμπειριών των προσδοκίων τους. Ο τουρίστας όμως που επισκέπτεται για πρώτη φορά την Ελλάδα θα πρέπει να έχει κάποιο παραπάνω κίνητρο για αυτή του την επίσκεψη. Οι παραλίες και ο ήλιος μπορεί να αποτελούν πόλο έλξης για κάποιο (μεγάλο φυσικά) target group που επισκέπτεται κάθε καλοκαίρι τη χώρα μας, ωστόσο αυτό όμως δε μπορεί να αποτελέσει αφορμή εφησυχασμού από μέρους μας. Η ψηφιοποίηση και προβολή όλων των ποικίλων πολιτισμικών στοιχείων που αποτελούν τον ελληνικό χάρτη οφείλουμε να γίνει ταχύτατα και σωστά. Γιατί εκτός από το γεγονός ότι αυτή θα είναι μια πολύ δυνατή κίνηση απέναντι στους ανταγωνιστές μας στην τουριστική αγορά, θα είναι και ακόμη μια πιο δυνατή κίνηση στην διατήρηση του Ελληνικού Πολιτισμού εν γένει.

2.2.2: Η διατήρηση του ελληνικού Πολιτισμού μέσω της ψηφιακής Τεχνολογίας

Η ψηφιακή τεχνολογία ως μέσο διατήρησης του ελληνικού πολιτισμού, επομένως, δημιουργεί τη δική της άυλη πολιτιστική κληρονομιά ή καλύτερα παράγει διανοητικό κεφάλαιο και κοινωνική πρακτική που στις επόμενες γενιές, μπορεί να μεταβιβαστεί ως μνήμη ή ως παράδοση. Η διασφάλιση αυτή, η προώθηση και η διατήρηση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς, αποτελεί υποχρέωση όλων των χωρών.

Μέχρι σήμερα, μόνο ένα σημαντικό μέρος της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς είναι ψηφιοποιημένο. Η Ε.Ε στο πλαίσιο της Στρατηγικής της Λισαβόνας αλλά και παλαιότερων σχεδίων της έχει αναπτύξει δεδομένες μορφές χρηματοδότησης, όπως οι προσκλήσεις του e- Content (<http://www.cordis.lu/>), του e- ContentPlus αλλά και από πολλές προσκλήσεις των Γενικών Διευθύνσεων για τον Πολιτισμό, την Έρευνα, την Καινοτομία αλλά και την συνεργασία του δημόσιου τομέα με φορείς του ιδιωτικού τομέα.

Ταυτόχρονα, σύμφωνα με το Υπουργείο Πολιτισμού, **«τα προϊόντα του «Ψηφιακού Πολιτισμού» δημιουργούν τεράστια δυναμική απασχόλησης, ειδικά στους τομείς των Πολυμέσων και των Εφαρμογών Λογισμικού. Νέες θέσεις εργασίας παράγονται, νέες εταιρίες προκύπτουν, νέες ευκαιρίες ανιχνεύονται». Αφετηρία όμως σε όλα τα παραπάνω, πρέπει να αποτελεί ο σεβασμός του πολιτισμού, του πολιτισμού της χώρας μας, του πολιτισμού του κόσμου μας».**

2.3: Το παράδειγμα του BBC

Το γεγονός ότι η μετατροπή αναλογικών σε ψηφιακά δεδομένα είναι ραγδαία φαίνεται από το παρακάτω παράδειγμα(το κείμενο που παρατίθεται, αποτελεί μέρος του άρθρου της Μαργαρίτας Πουρνάρα, που δημοσιεύτηκε στην εφημερίδα Καθημερινή στις 30-01-09) :

«Χθες, το ιστορικό τηλεοπτικό δίκτυο της Βρετανίας κατάφερε να κερδίσει ίσως λίγη από τη χαμένη του υπόληψη. Ο επικεφαλής του Μαρκ Τόμσον ανακοίνωσε επίσημα ότι 200.000 πίνακες ζωγραφικής που ανήκουν σε βρετανικούς δημόσιους φορείς θα είναι προσβάσιμοι από την ιστοσελίδα BBC. Η απόφαση του BBC θα αναδείξει το 80% των

ελαιογραφιών της Βρετανίας που είναι αποκτήματα δημοσίων φορέων αλλά παραμένουν μακριά από τη δημόσια θέαση. Η ψηφιακή αυτή συλλογή θα συμπληρώσει άλλες υπάρχουσες στο Διαδίκτυο. Ήδη η Πινακοθήκη Tate, η National Gallery και η National Portrait Gallery έχουν «ανεβάσει» στις ιστοσελίδες τους άφθονο οπτικό υλικό.

Τα συμπεράσματα είναι προφανή. Στην εποχή της παγκοσμιοποίησης, οι χώρες που θα βγουν κερδισμένες είναι εκείνες που έχουν ήδη προετοιμαστεί να παίζουν το παιχνίδι του ψηφιακού πολιτισμού. Όπως στο παρελθόν η Βρετανία κατόρθωσε να συγκεντρώσει στα μουσεία τους εκθέματα παγκόσμιου κύρους, τώρα κάνει με μεγάλη επιτυχία την αντίστροφη κίνηση: δημοσιοποιεί και προσφέρει σε κοινή θέα δικά της πολιτιστικά προϊόντα, που καλύπτουν χρονικά τους τελευταίους αιώνες και φτάνουν μέχρι τις ημέρες μας. Υπάρχει καλύτερη διαφήμιση για το βρετανικό δημιουργικό δυναμικό;

Μήπως θα έπρεπε να παραδειγματιστούμε και να επισπεύσουμε την ψηφιοποίηση των δικών μας αρχαιοτήτων αλλά και σύγχρονων έργων τέχνης; Είναι σαφώς το μάρκετινγκ του μέλλοντος, είτε το θέλουμε είτε όχι.»

2.3.1: Τα αποτελέσματα από την χρήση της ψηφιακής Τεχνολογίας

Τρεις μήνες (31 Μαρτίου 2009) μετά την πρόταση- προτροπή της κας Πουρνάρα για επίσπευση της ψηφιοποίησης των ελληνικών αρχαιοτήτων κλπ. , σημαντικά έργα ψηφιακού περιεχομένου που αφορούν την προβολή του ελληνικού πολιτισμού μέσω του Διαδικτύου, παρουσιάστηκαν σε εκδήλωση που πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα (Θέατρο Παλλάς). Επρόκειτο για έργα που αφορούν την ελληνική ψηφιακή πολιτιστική δημιουργία, τα οποία υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο της Ψηφιακής Στρατηγικής, με πόρους του Επιχειρησιακού Προγράμματος "Κοινωνία της Πληροφορίας".

Στόχος της εκδήλωσης ήταν η ανάδειξη των φορέων που παρουσιάζουν υψηλές επιδόσεις στην υλοποίηση των έργων, ώστε να αποτελέσουν πρότυπα. Κατά τη διάρκεια υλοποίησης του σχετικού Προγράμματος, χρηματοδοτήθηκαν περισσότερα από 200 έργα ψηφιακού πολιτισμού, από εθνικούς πόρους και πόρους της Ευρωπαϊκής Ένωσης - Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης. Πρόκειται για πρωτοβουλίες οι οποίες, σύμφωνα με ανακοίνωση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, κατέστησαν την Ελλάδα "παράδειγμα κράτους-μέλους που προωθεί ενεργά και χρηματοδοτεί την ψηφιοποίηση και ανάδειξη του ιστορικού και πολιτιστικού της αποθέματος, στο πλαίσιο της ακολουθούμενης Ψηφιακής Στρατηγικής".

Μερικοί από τους φορείς/έργα που παρουσιάστηκαν και βραβεύθηκαν είναι:

- Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών – ΠΑΝΔΕΚΤΗΣ - Ψηφιακός Θησαυρός Ελληνικής Ιστορίας και Πολιτισμού (pandektis.ekt.gr),
- Μουσείο Φωτογραφίας Θεσσαλονίκης - Ψηφιακή Συλλογή (www.thmpdigital.gr),
- Ιερά Μονή Σιμωνόπετρας - Αγιορείτικη Μνήμη (www.athosmemory.com),
- Εθνική Πινακοθήκη - Μουσείο Αλ. Σούτζου (www.nationalgallery.gr),
- Εθνικό Θέατρο - Ψηφιοποιημένο Αρχείο (www.nt-archive.gr),
- Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου - Πολιτιστικός Θησαυρός της Ελληνικής Γλώσσας (www.potheg.gr) κ.ά.

Μετά από όλα αυτά μπορούμε να πούμε πως η ραγδαία αυτή ψηφιοποίηση δεδομένων του Ελληνικού Πολιτισμού, όχι μόνο αποτελούν μια καλή ευκαιρία προβολής του Ελληνικού πλούτου αλλά και επιτακτική ανάγκη για τη διατήρηση της πολιτισμικής μας κληρονομιάς στην σύγχρονη κοινωνία της πληροφόρησης. Παρόλα αυτά πρέπει να σημειωθεί και να τονιστεί ιδιαίτερος πως το έναυσμα της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας δεν έγινε το 2009, αλλά πολύ νωρίτερα, με την προετοιμασία της Πολιτιστικής Ολυμπιάδας το 2002, τους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2004 και τα διάφορα προγράμματα του Υπουργείου Πολιτισμού και του ΟΠΕΠ.

2.4: Οι Χειμερινοί Ολυμπιακοί αγώνες του Salt Lake City – έναυσμα για την ψηφιακή προβολή του Ελληνικού Πολιτισμού.

Το 2002, κατά τη διάρκεια των 19^{ων} Χειμερινών Ολυμπιακών Αγώνων στο Σολτ Λέικ των ΗΠΑ, η Ελλάδα έκανε αισθητή την παρουσία της με την Πολιτιστική Ολυμπιάδα δημιουργώντας ένα εξαιρετικά φροντισμένο περίπτερο, στο κέντρο της πόλης. Επρόκειτο για ένα σύστημα παρουσίασης, με ψηφιακό τρόπο, μιας ολοκληρωμένης εικόνας του ελληνικού πολιτισμού, το οποίο, στη συνέχεια, χρησιμοποιήθηκε σε πολλά μέρη του κόσμου, για να προβληθεί η Ελλάδα, η Πολιτιστική Ολυμπιάδα και η Ολυμπιακή προετοιμασία.

Για τις ανάγκες του περιπτέρου είχε ετοιμαστεί οπτικοακουστικό υλικό

διάρκειας τριών ωρών, το οποίο προβαλλόταν σε 14 πηγές εικόνας. Περιελάμβανε ταινίες ντοκιμαντέρ, εικόνες από την αναβίωση των Ολυμπιακών Αγώνων, τους αρχαιολογικούς χώρους, τα εκθέματα των ελληνικών μουσείων κλπ

Το περίπτερο της Πολιτιστικής Ολυμπιάδας εγκαινιάστηκε στις 9 Φεβρουαρίου, την επομένη, δηλαδή, της τελετής έναρξης των Αγώνων. Η έκθεση αυτή βασίστηκε σε τρεις πυλώνες:

- Την Ολυμπιακή προετοιμασία,
- το πρόγραμμα της Πολιτιστικής Ολυμπιάδας (όσα έγιναν κι όσα είχαν προγραμματιστεί) και
- την εκστρατεία επιστροφής των γλυπτών του Παρθενώνα.

Πέρα, όμως, από την ψηφιακή παρουσία στο Σωλτ Λέικ, η Ανώνυμη Εταιρεία Προβολής της Ελληνικής Πολιτιστικής Κληρονομιάς, φορέας υλοποίησης της Πολιτιστικής Ολυμπιάδας, δοκίμασε έναν άλλο τρόπο αξιοποίησης και εκμετάλλευσης των αντιγράφων του Ταμείου Αρχαιολογικών Πόρων και Απαλλοτριώσεων (ΤΑΠΑ).

Στο περίπτερο εκτίθονταν προς πώληση, 124 διαφορετικά είδη, αντίγραφα αρχαιολογικών ευρημάτων, από τα προϊόντα του ΤΑΠΑ (ειδώλια, κοσμήματα, υφάσματα, αγγεία κ.ά.). Στο Σωλτ Λέικ Σίτυ, περιβάλλον δύσκολο, αφού επρόκειτο για μεγάλη ολυμπιακή διοργάνωση, δοκιμάστηκε ένας νέος τρόπος εμφάνισης και προώθησης των σημαντικών αυτών αντικειμένων, με σκοπό να εκτιμηθούν οι όποιες αντιδράσεις και, στη συνέχεια, να αξιοποιηθούν στη διεθνή εκστρατεία προβολής τους.

2.5. Το Ελληνικό Ετήσιο Συνέδριο της Infonation του 2007

Το Ετήσιο Συνέδριο **Infonation**, με αντικείμενο τις Ψηφιακές Τεχνολογίες στην **Παιδεία** και στον **Πολιτισμό** πραγματοποιήθηκε με μεγάλη επιτυχία για πρώτη φορά το 2005 υπό την αιγίδα των υπουργείων Οικονομίας και Οικονομικών, Παιδείας και Θρησκευμάτων, Πολιτισμού και Ανάπτυξης. Το 2007, το Συνέδριο **Infonation** εντάχθηκε στη συνεδριακή πλατφόρμα του **Greek ICT Forum** επιδιώκοντας να συμβάλει στην καταγραφή και ανάδειξη των Στρατηγικών και των Δράσεων που υλοποιούνται στο πλαίσιο της Ψηφιακής Ελλάδας στους τομείς της Παιδείας και του

Πολιτισμού. Η συνεδριακή ενότητα Infonation διεξήχθη *την Δευτέρα 29 Οκτωβρίου* και χωρίστηκε σε δύο λειτουργικά μέρη:

A) Στον τομέα του **Πολιτισμού** και της αξιοποίησης των Ψηφιακών Τεχνολογιών στην ανάδειξη και την προβολή της πολιτισμικής κληρονομιάς. Ήδη υλοποιούνται σημαντικά έργα ψηφιοποίησης πολιτισμικού περιεχομένου στο μεγαλύτερο μέρος των Μουσείων της χώρας, δημιουργώντας έτσι ένα νέο περιβάλλον για την ανάδειξη του Πολιτισμού της χώρας.

B) Στον τομέα της **Παιδείας** και της αξιοποίησης της Πληροφορικής και των Επικοινωνιών. Η αξιοποίηση της Πληροφορικής στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση έχει ήδη δείξει τα πρώτα αποτελέσματά της. Όμως η ανάπτυξη των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών έχει ανοίξει νέους δρόμους στον τρόπο διδασκαλίας και μάθησης

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο : ΜΟΡΦΕΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

3.1. : Κοινωνία της Πληροφόρησης και Νέες Τεχνολογίες

Η Κοινωνία των Πληροφοριών είναι μία πραγματικότητα η οποία διαμορφώνεται με τις υπηρεσίες και νέες εφαρμογές που προσφέρονται από τις Τεχνολογίες Επικοινωνιών και Πληροφοριών (ΤΕΠ). Τα τηλεπικοινωνιακά δίκτυα (π.χ. Intranet, Extranets, Internet, Value Added Networks) παρέχουν οδούς πληροφοριών μέσω των οποίων προσφέρονται νέα προϊόντα και υπηρεσίες, ενώ η τεχνολογία των πληροφοριών (π.χ. databases, data warehouses, SQL, data mining software) διευκολύνει την λειτουργία των δικτύων, συνεπώς είναι δύσκολος ο διαχωρισμός αυτών των δύο.



Έτσι, ως ΤΕΠ θεωρείται *“η σύνθεση ηλεκτρονικών, υπολογιστικών και τηλεπικοινωνιακών τεχνολογιών”* η οποία καθιστά δυνατή την αποτελεσματική αποθήκευση, ανάλυση, επεξεργασία, μετακίνηση-διάδοση-μοίρασμα πληροφοριακού υλικού (κυρίως πολυμεσικού – multimedia information). Ένα από τα κυριότερα χαρακτηριστικά της σύνθεσης αυτών των ψηφιακών ΤΕΠ είναι η διαλειτουργικότητα και διασυνδεσιμότητα τους, π.χ. χρησιμοποίηση ενός κινητού τηλεφώνου για την αποστολή e-mail και πλοήγηση στο διαδίκτυο, η χρησιμοποίηση ενός υπολογιστή για πλοήγηση στο διαδίκτυο και αποστολή SMS, πλοήγηση του διαδικτύου μέσω της ψηφιακής τηλεόρασης κ.λπ.

Από το 1994 και μετά, το World-Wide-Web (WWW) αποτελεί την πιο αναπτυσσόμενη περιοχή του διαδικτύου που αποτελεί την κατεξοχήν ψηφιακή τεχνολογία που οδηγεί την επανάσταση των ΤΕΠ. Το WWW κατέστησε δυνατή την αποτελεσματική, έγκαιρη και επίκαιρη παγκόσμια διανομή πολυμεσικών πληροφοριών (πληροφορίας σε μορφή κειμένου, γραφικών, εικόνας, βίντεο και ήχου).

Οι Τεχνολογίες Επικοινωνιών και Πληροφοριών (ΤΕΠ) έχουν προκαλέσει τεράστιες αλλαγές στον τρόπο διαχείρισης σύγχρονων οργανισμών και έχουν εισάγει ένα ‘παράδειγμα θεμελιώδους αλλαγής αντίληψης’ - ‘paradigm shift’ - για τον τρόπο

λειτουργίας και οργάνωσης των επιχειρήσεων. Η επανάσταση αυτή, που άρχισε την δεκαετία του '80, παρακινεί τους οργανισμούς να επανασχεδιάσουν τις λειτουργίες και οργανωσιακές δομές των επιχειρήσεών τους όπως επίσης και να επαναπροσδιορίσουν τα επιχειρησιακά τους μοντέλα, έτσι ώστε να βελτιώσουν την ανταγωνιστικότητά τους.

3.2 Διαδίκτυο

3.2.1 : Τι είναι το Διαδίκτυο - Ορισμός

Το Internet αποτελεί μια ερευνητική προσπάθεια Αμερικανών ακαδημαϊκών, κυβερνητικών και ερευνητικών ιδρυμάτων που ξεκίνησε πριν από 28 χρόνια. Σήμερα αποτελεί το μεγαλύτερο συλλογικό δίκτυο υπολογιστών και διασυνδεδεμένων δικτύων (LANs και WANs), απλωμένα σε κάθε γωνιά του πλανήτη μας.

Η διεθνοποίηση και η λειτουργία του δικτύου βασίζεται στη διασύνδεση κόμβων (host υπολογιστών) που βρίσκονται διασκορπισμένοι σχεδόν σε όλες τις χώρες του κόσμου. Σε κάθε τέτοιο κόμβο, και ανάλογα με τη γεωγραφική θέση του, συνδέονται συνήθως μέσω των τοπικών τηλεφωνικών δικτύων (αλλά και μέσω μισθωμένων γραμμών dedicated εθνικών ή ιδιωτικών data networks) οι ενδιαφερόμενοι χρήστες.

Το internet, λοιπόν, περιέχει μια «θάλασσα» πληροφοριών και δεδομένων, διάσπαρτων σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της Γης. Σε χιλιάδες συνδεδεμένους υπολογιστές του δικτύου (Macintosh, PCs, mainframes της IBM, workstations κ.α.) λειτουργούν προγράμματα που ελέγχουν επικοινωνίες, διαχειρίζονται βάσεις δεδομένων, παρέχουν υπηρεσίες ηλεκτρονικής πληροφόρησης, υποστηρίζουν το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, προωθούν και πωλούν προϊόντα.

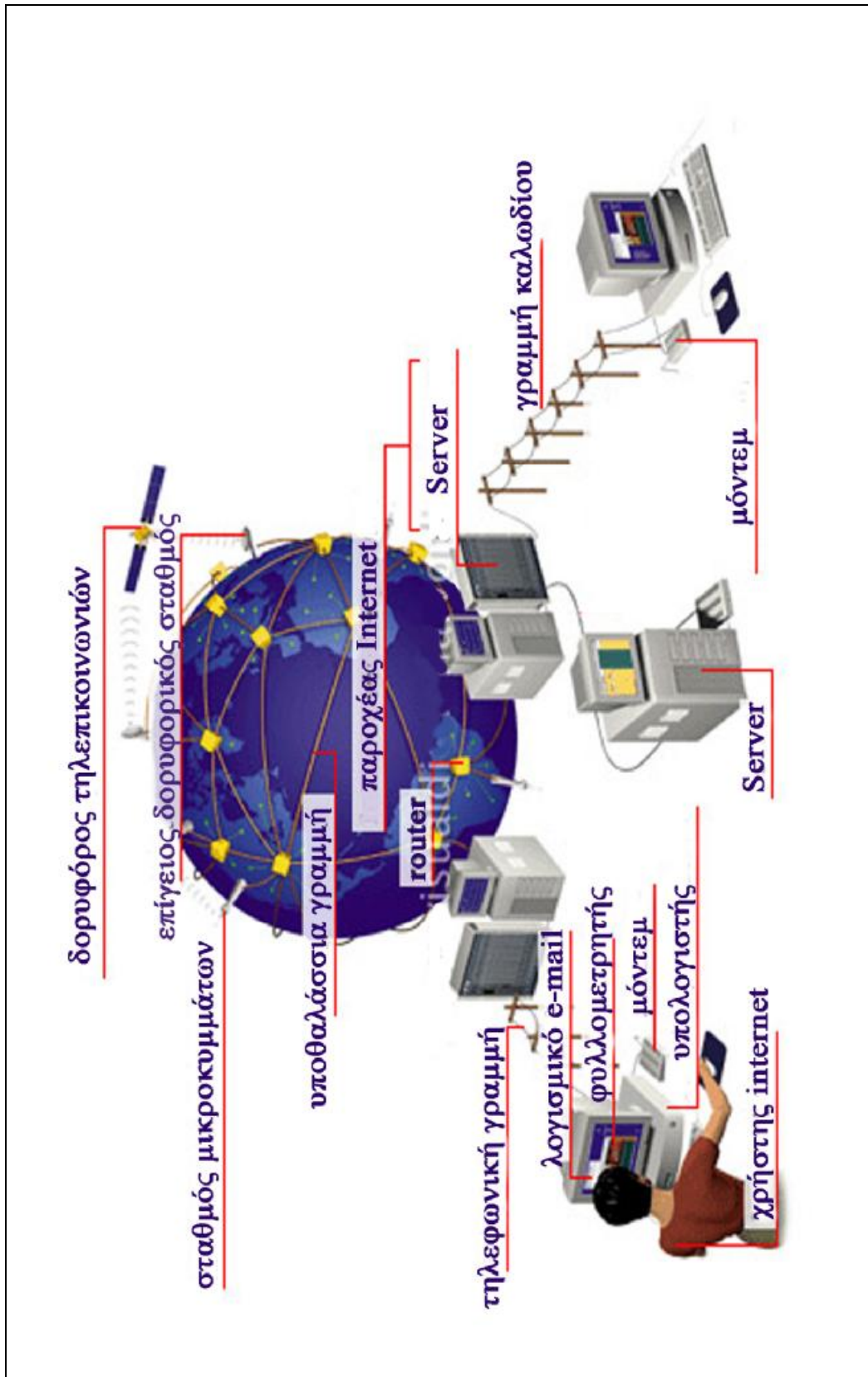
Το σημαντικότερο πλεονέκτημα του είναι το γεγονός ότι μπορούν να επικοινωνούν εκατομμύρια χρήστες από όλο τον κόσμο, από απλούς πολίτες μέχρι και στελέχη επιχειρήσεων.



Για να μπορεί κάποιος να μπει στο διαδίκτυο πρέπει να συνδέεται με κάποια υπηρεσία που παρέχει internet. Αυτοί είναι οργανισμοί που μπορούν και συνδέουν τους τελικούς χρήστες με αυτό.

Internet Usage in Europe					
EUROPE	Population (2009 Est.)	Internet Users, Latest Data	% Population (Penetration)	User Growth (2000-2009)	% Users Europe
Albania	3,639,453	750,000	20.6 %	29,900.0 %	0.2 %
Andorra	83,888	59,100	70.5 %	1,082.0 %	0.0 %
Austria	8,210,281	5,936,700	72.3 %	182.7 %	1.4 %
Belarus	9,648,533	3,106,900	32.2 %	1,626.1 %	0.7 %
Belgium	10,414,336	7,292,300	70.0 %	264.6 %	1.7 %
Bosnia-Herzegovina	4,613,414	1,441,000	31.2 %	20,485.7 %	0.3 %
Bulgaria	7,204,687	2,647,100	36.7 %	515.6 %	0.6 %
Croatia	4,489,409	2,244,400	50.0 %	1,022.2 %	0.5 %
Cyprus	1,084,748	335,000	30.9 %	179.2 %	0.1 %
Czech Republic	10,211,904	6,027,700	59.0 %	502.8 %	1.4 %
Denmark	5,500,510	4,629,600	84.2 %	137.4 %	1.1 %
Estonia	1,299,371	888,100	68.3 %	142.3 %	0.2 %
Faroe Islands	48,856	37,500	76.8 %	1,150.0 %	0.0 %
Finland	5,250,275	4,382,700	83.5 %	127.4 %	1.0 %
France	62,150,775	43,100,134	69.3 %	407.1 %	10.3 %
Germany	82,329,758	54,229,325	65.9 %	126.0 %	13.0 %
Gibraltar	28,796	9,853	34.2 %	515.8 %	0.0 %
Greece	10,737,428	4,932,495	45.9 %	393.2 %	1.2 %
Guernsey & Alderney	65,484	46,100	70.4 %	130.5 %	0.0 %
Hungary	9,905,596	5,873,100	59.3 %	721.4 %	1.4 %
Iceland	306,694	285,700	93.2 %	70.1 %	0.1 %
Ireland	4,203,200	2,830,100	67.3 %	261.0 %	0.7 %
Italy	58,126,212	30,026,400	51.7 %	127.5 %	7.2 %
Jersey	91,626	28,500	31.1 %	256.3 %	0.0 %
Kosovo	1,804,838	377,000	20.9 %	0.0 %	0.1 %
Latvia	2,231,503	1,369,600	61.4 %	813.1 %	0.3 %
Liechtenstein	34,761	23,000	66.2 %	155.6 %	0.0 %
Lithuania	3,555,179	2,103,471	59.2 %	834.9 %	0.5 %
Luxembourg	491,775	387,000	78.7 %	287.0 %	0.1 %
Macedonia	2,066,718	906,979	43.9 %	2,923.3 %	0.2 %
Malta	405,165	200,200	49.4 %	400.5 %	0.0 %
Man, Isle of	76,512	--	--	--	0.0 %
Moldova	4,320,748	850,000	19.7 %	3,300.0 %	0.2 %
Monaco	32,965	22,000	66.7 %	214.3 %	0.0 %
Montenegro	672,180	294,000	43.7 %	0.0 %	0.0 %
Netherlands	16,715,999	14,304,600	85.6 %	266.8 %	3.4 %
Norway	4,660,539	4,235,800	90.9 %	92.5 %	1.0 %
Poland	38,482,919	20,020,362	52.0 %	615.0 %	4.8 %
Portugal	10,707,924	4,475,700	41.8 %	79.0 %	1.1 %
Romania	22,215,421	7,430,000	33.4 %	828.8 %	1.8 %
Russia	140,041,247	45,250,000	32.3 %	1,359.7 %	10.8 %
San Marino	30,167	17,000	56.4 %	580.0 %	0.0 %
Serbia	7,379,339	3,300,000	44.7 %	725.0 %	0.8 %
Slovakia	5,463,046	3,566,500	65.3 %	448.7 %	0.9 %
Slovenia	2,005,692	1,300,000	64.8 %	333.3 %	0.3 %
Spain	40,525,002	29,093,984	71.8 %	440.0 %	7.0 %
Spain	40,525,002	29,093,984	71.8 %	440.0 %	7.0 %
Svalbard & Jan Mayen	2,198	--	--	--	0.0 %
Sweden	9,059,651	8,085,500	89.2 %	99.7 %	1.9 %
Switzerland	7,604,467	5,739,300	75.5 %	168.9 %	1.4 %
Turkey	76,805,524	26,500,000	34.5 %	1,225.0 %	6.3 %
Ukraine	45,700,395	10,354,000	22.7 %	5,077.0 %	2.5 %
United Kingdom	61,113,205	46,683,900	76.4 %	203.1 %	11.2 %
Vatican City State	545	93	17.1 %	0.0 %	0.0 %
TOTAL Europe	803,850,858	418,029,796	52.0 %	297.8 %	100.0 %

Πίνακας 1. Ποσοστά χρηστών του Internet στην Ευρώπη – Πηγή: www.internetworldstats.com/stats.htm



Πώς λειτουργεί το Διαδίκτυο- Πηγή: www.visualdictionaryonline.com

3.2.2 : Τουρισμός – Η ψηφιοποίηση των επιχειρησιακών δομών και η προβολή πολιτισμικών θησαυρών ως πόλος έλξης για τους τουρίστες.

Η εισαγωγή του διαδικτύου την δεκαετία του '90 έφερε τεράστιες αλλαγές σε διάφορους τομείς. Έτσι λοιπόν δεν άφησε ανεπηρέαστο και τον τουριστικό τομέα αλλάζοντας τα μέχρι τότε δεδομένα.

Οι τουριστικοί οργανισμοί εφάρμοσαν γρήγορα τις στρατηγικές του διαδικτύου οργανώνοντας on-line επιχειρησιακές δομές. Παράλληλα δόθηκε η δυνατότητα πρόσβασης σε μεγάλες μάζες πιθανών καταναλωτών και τουριστικών επιχειρήσεων ανεξαρτήτου μεγέθους, σε ένα τεράστιο πλήθος πληροφοριών.

Το διαδίκτυο απαιτεί αλλαγές στη δομή και την οργάνωση κάθε επιχείρησης. Ταυτόχρονα για την εφαρμογή του πρέπει να εξεταστούν διάφορες προκλήσεις όπως η συμβατότητα των στρατηγικών τιμολόγησης μέσα από τα διαφορετικά κανάλια διανομής και οι τυχόν συγκρούσεις μεταξύ καναλιών.

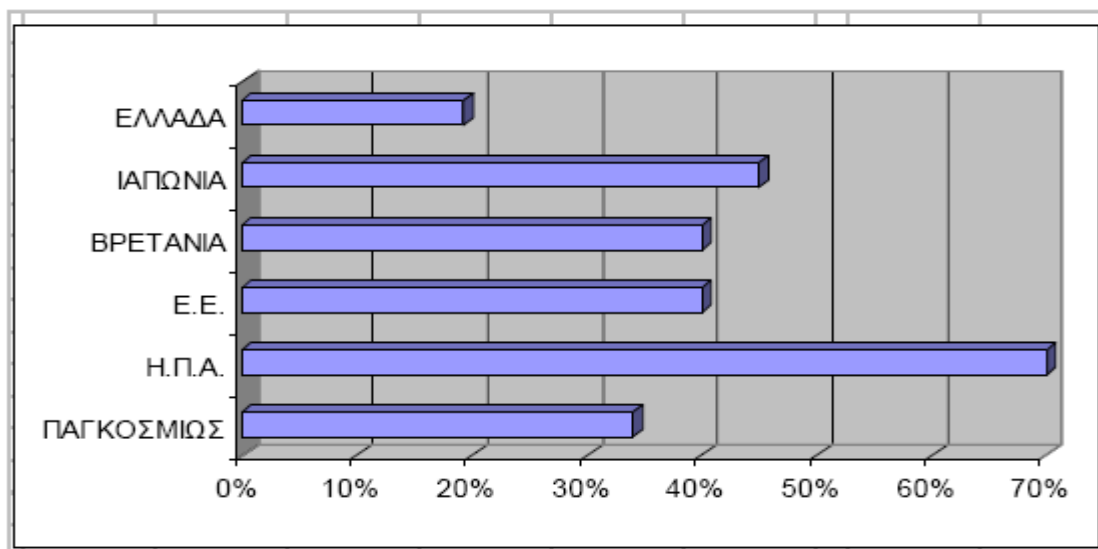
Η εξέλιξη του διαδικτύου για αρκετούς παραδοσιακούς μεσάζοντες του τουρισμού σηματοδοτεί νέες ευκαιρίες για την διερεύνηση της δραστηριότητάς τους, παράλληλα όμως τους αναγκάζει να υποστηρίξουν και την ύπαρξη τους.

Στην Ελλάδα η ψηφιοποίηση των επιχειρησιακών δομών ωστόσο άργησε κατά πολύ. Το μεγαλύτερο ποσοστό τουριστικών επιχειρήσεων με πρόσβαση στο Internet έκανε την εμφάνισή του κατά τα τέλη της δεκαετίας του '90. Παρόλα αυτά ακόμη και σήμερα υπάρχουν επιχειρήσεις στην ελληνική επικράτεια που δεν χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα (computers, διαφήμιση, Διαδίκτυο), ούτε για την διευκόλυνσή τους αλλά ούτε και για την προβολή τους. Όπως αναφέρει ο Ζώτος, Γ.(1985) : *Η διαφήμιση στο διαδίκτυο είναι απόρροια της εφαρμογής της νέας τεχνολογίας στο Μάρκετινγκ. Το διαδίκτυο αναφέρεται ατομικά στον κάθε χρήστη (Addressability), η επικοινωνία παύει να είναι μονής κατεύθυνσης (πομπός δέκτης) και εξαρτάται από την ανατροφοδότηση που δίνει ο δέκτης (responsiveness).*

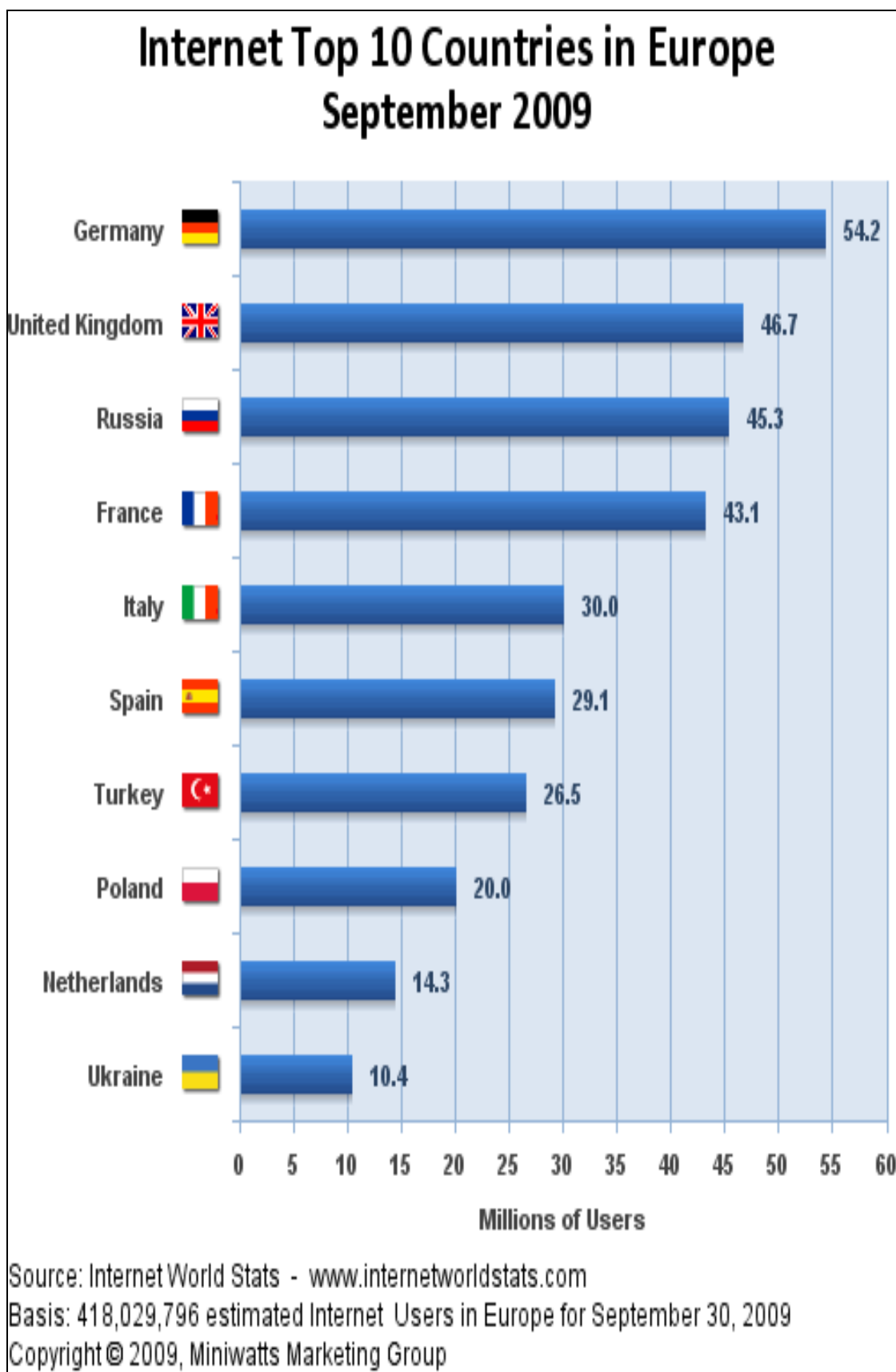
Το πρόβλημα αυτό βέβαια αντιμετώπιζε ολόκληρος ο ελληνικός επιχειρηματικός τομέας, μέλος του οποίου μπορούμε να πούμε πως αποτελεί και ο ελληνικός πολιτισμός (όντας μια από τις μεγαλύτερες οικονομικά εκμεταλλευόμενες δραστηριότητες στην Ελλάδα), καθώς είναι χαρακτηριστικό πως για χρειάστηκε ένα δυνατό έναυσμα για να ξεκινήσει η ψηφιοποίηση μεγάλου μέρους του ελληνικού πολιτισμού και η σωστή προβολή του. Οι Ολυμπιακοί αγώνες του 2004 στην Αθήνα.

Όπως αναφέρουν οι *Χρήστου, Κασσιανίδης, Σιγάλα και Αβδημιώτης(2007)* :

«Η εξέλιξη της Τεχνολογίας Επικοινωνιών και Πληροφοριών προκαλεί μια μετά-βιομηχανική επανάσταση που βασίζεται στην πληροφορία για την δημιουργία αξίας και την απόκτηση ανταγωνιστικού πλεονεκτήματος. Η τουριστική βιομηχανία αναπόφευκτα επηρεάζεται από αυτήν την επανάσταση των ΤΕΠ, καθώς η εύρυθμη λειτουργία της τουριστικής βιομηχανίας στηρίζεται στην παροχή και προώθηση μεγάλου όγκου πληροφοριών (π.χ. πληροφορίες σχετικά με τα χαρακτηριστικά, διαθεσιμότητα και κρατήσεις τουριστικών προϊόντων-υπηρεσιών κλπ.). Έτσι, η ψηφιοποίηση των επιχειρησιακών λειτουργιών μέσω των νέων τεχνολογικών εργαλείων και εφαρμογών αποτελεί καταλυτικό παράγοντα για την αύξηση της αποτελεσματικότητας αλλά και την ενίσχυση του διεθνούς ανταγωνιστικού πλεονεκτήματος των τουριστικών επιχειρήσεων και οργανισμών. Οι ΤΕΠ αυξάνουν την ικανότητα των τουριστικών οργανισμών να συντονίζουν τις ενδο-επιχειρησιακές και έξω-επιχειρησιακές τους δραστηριότητες τοπικά, εθνικά και παγκόσμια, π.χ. η εκμετάλλευση των δυνατοτήτων του διαδικτύου παρέχει στις επιχειρήσεις τη δυνατότητα να διαφημιστούν και να προσεγγίσουν διαδραστικά τους δυνητικούς τους πελάτες σε παγκόσμια κλίμακα και όλο το εικοσιτετράωρο με άμεσο τρόπο και χαμηλό κόστος. Η επανάσταση των ΤΕΠ έχει επίσης αναγκάσει τουριστικούς οργανισμούς να επαναπροσδιορίσουν τα επιχειρησιακά τους μοντέλα, π.χ. τουριστικοί μεσάζοντες, πολιτιστικοί οργανισμοί, ενώ έχει οδηγήσει στον αφανισμό επιχειρήσεων που δεν μπόρεσαν να αξιοποιήσουν τις νέες τεχνολογίες για την δημιουργία αξίας, π.χ. παραδοσιακά τουριστικά γραφεία».



Πίνακας 2: Ο αριθμός των χρηστών του διαδικτύου για την χρονική περίοδο 2001-2002 Πηγές:- www.forrester.com -www.unctad.org/ecommerce/ecommerce/ecommerce_en/edr02en.htm -«Εθνική Έρευνα για τις Νέες Τεχνολογίες και την Κοινωνία της Πληροφορίας 2002», www.mnec.gr



*Πίνακας 3: Οι 10 χώρες στην Ευρώπη με την εκτενέστερη χρήση Ιντερνέτ – Πηγή:
www.internetworldstats.com/stats.htm*

3.3 : Τηλεματική και Τηλεδιάσκεψη

Ο όρος *Τηλεματική* (Telematics) καλύπτει εννοιολογικά το διαρκώς διευρυνόμενο κοινό τόπο που δημιουργήθηκε από τη σύγκλιση και μερική ολοκλήρωση των τεχνολογιών της Πληροφορικής και των Τηλεπικοινωνιών, η οποία έγινε δυνατή λόγω των προόδων της μικροηλεκτρονικής και της ψηφιακής τεχνολογίας. Συνώνυμος του όρου Τηλεματική θεωρείται ο όρος *Τηλεπληροφορική* (Teleinformatics).

Μια *υπηρεσία τηλεματικής* (telematic service) είναι μια γεωγραφικά κατανομημένη οντότητα, η οποία παρέχει σε έναν αριθμό από ανθρώπους (χρήστες, συνδρομητές) ένα προκαθορισμένο και προσεκτικά επιλεγμένο σύνολο διευκολύνσεων που σκοπό έχουν την με ολοκληρωμένο τρόπο κάλυψη (μιας πιθανότατα μεγάλης ποικιλίας) πληροφοριακών και επικοινωνιακών αναγκών, αξιοποιώντας τους πόρους υπάρχοντων και νέων δικτύων τηλεματικής. Ο συνδυασμός δύο ή περισσότερων υπηρεσιών τηλεματικής για την κάλυψη πιο σύνθετων πληροφοριακών και επικοινωνιακών αναγκών ονομάζεται *εφαρμογή τηλεματικής* (telematic application).

Τηλεματικές Εφαρμογές

Ο όρος **Τηλεματική (Telematique)** δημιουργήθηκε από τους Γάλλους Simon Nora και Alain Minc το 1976 και υπονοεί τη σύζευξη των τηλεπικοινωνιών (telecommunications) και της Πληροφορικής (**informatique**).

Με τον όρο τηλεματικές εφαρμογές εννοούμε όλες εκείνες τις υπηρεσίες που μας προσφέρει η σύγχρονη τεχνολογία μέσω των οποίων μπορούμε να αποστείλουμε και να λάβουμε κάθε φύσης πληροφορίες. Οι πληροφορίες μπορεί να είναι ακουστικές, οπτικές, εικόνες ή κειμένου και μεταδίδονται μέσω τηλεόρασης, υπολογιστή ή άλλων ειδικών συσκευών.

Οι τηλεματικές εφαρμογές κερδίζουν συνεχώς έδαφος στο σύγχρονο κόσμο αλλάζοντας ριζικά τους τρόπους επικοινωνίας και μετάδοσης πληροφοριών. Στη χώρα μας, ο ΟΤΕ έχει εγκαταστήσει ειδικά δίκτυα για να υποστηρίξει όλες τις τηλεματικές εφαρμογές.

Το δίκτυο **Hellaspac** (Δημόσιο Δίκτυο Μεταγωγής και Μετάδοσης Πακέτων Δεδομένων) που λειτουργεί από το 1990. Το δίκτυο αυτό έχει αρκετά μεγάλη χρήση και προτιμάται από πολλές εταιρείες και επιχειρήσεις, όπως για παράδειγμα από

ταξιδιωτικές εταιρείες για κρατήσεις θέσεων εισιτηρίων, ξενοδοχείων κλπ.

Η **Hellascom** λειτουργεί από το 1992. Πρόκειται για ειδικές γραμμές μεγάλου εύρους για τη μετάδοση των δεδομένων με ψηφιακό τρόπο και συνδέει απευθείας και αποκλειστικά δυο συνδρομητές, για παράδειγμα τον κόμβο Internet μιας πόλης με το πλησιέστερο σημείο του κεντρικού backbone του παροχέα.

Το δίκτυο **Hellastel** λειτουργεί από το 1992 και αναπτύχθηκε για τις υπηρεσίες τηλεεικονογραφίας, Videotext και υποστήριξη ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Οι υπηρεσίες τηλεματικής κάνουν χρήση πολλών διακριτών μέχρι πρόσφατα τεχνολογιών και διαφόρων τεχνολογικών μέσων. Σήμερα διαφαίνεται όλο και περισσότερο η προσπάθεια σύγκλισης και ολοκλήρωσης όλων των υπηρεσιών με κεντρικό άξονα τα δίκτυα υπολογιστών. Παρακάτω αναφέρονται οι πιο γνωστές τηλεματικές υπηρεσίες.

Το **Ψηφιακό Δίκτυο Ενοποιημένων Υπηρεσιών ISDN** (Integrated Services Digital Network) μπορεί να ενοποιήσει μελλοντικά όλα τα είδη δικτύων σε ένα. Σήμερα υπάρχουν πολλά είδη δικτύων τα οποία εξυπηρετούν διαφορετικές ανάγκες το καθένα (για μετάδοση φωνής, πακέτων δεδομένων, teletext, videotex κλπ.).

Η ενοποίηση των δικτύων σε ένα ενιαίο σύστημα, σημαίνει πρακτικά μια πρίζα σε κάθε σπίτι με ένα δισύρματο καλώδιο, από την οποία θα έχει δυνατότητα ο συνδρομητής να χρησιμοποιεί ταυτόχρονα υπηρεσίες φωνής, εικόνας, κειμένου και δεδομένων, να λαμβάνει δηλαδή το σήμα της τηλεόρασης, να συνδέεται στο Internet να λειτουργεί τη συσκευή του φαξ κλπ.

Η πιο γνωστή και διαδεδομένη σύγχρονη τηλεματική υπηρεσία. Πρόκειται για τις γνωστές συσκευές Fax μέσω των οποίων αποστέλλονται κείμενα ή γραφικά σε χαρτί. Οι συσκευές Fax λειτουργούν συγχρόνως σαν σαρωτές και modem. Πρώτα γίνεται η σάρωση του περιεχομένου του χαρτιού και στη συνέχεια κωδικοποιείται για την αποστολή του. Μπορούμε να αποστείλουμε Fax και με τη χρήση υπολογιστή και ειδικό λογισμικό το οποίο έχει τη δυνατότητα αποστολής δεδομένων από υπολογιστή σε συμβατική συσκευή Fax και το αντίστροφο.

Τηλεκείμενογραφία (Teletext). Πρόκειται για την γνωστή υπηρεσία Teletext που μεταδίδεται μέσω τηλεόρασης με δεδομένα κειμένου. Η πληροφόρηση αφορά πάρα πολλούς τομείς.

Τηλεηχοπληροφόρηση (Audiotext). Η υπηρεσία αυτή παρέχει με ειδική χρέωση εξειδικευμένες πληροφορίες με ήχο που είναι μαγνητοφωνημένες ή ζωντανές και

καλύπτουν θέματα ψυχαγωγίας, ενημέρωσης και επιστήμης. Η κλήση έχει την ίδια χρέωση πανελλαδικά.

Τηλεεικονογραφία (Videotext). Πρόκειται για μια υπηρεσία που λειτουργεί παγκόσμια. Τα απαραίτητα εξαρτήματα αυτής της υπηρεσίας είναι τα ειδικά τερματικά videotex ή ένας υπολογιστής με modem που λειτουργεί ως προσομοιωτής (emulator). Οι πληροφορίες που μπορούμε να πάρουμε βρίσκονται σε ειδικές βάσεις videotex εντός ή εκτός Ελλάδας και είναι της μορφής κειμένου και γραφικών. Τα θέματα που παρέχονται καλύπτουν ποικίλους τομείς: ψυχαγωγία, καιρός, οικονομικές πληροφορίες, τουρισμός, στατιστικά στοιχεία κλπ. Γνωστά ευρωπαϊκά συστήματα videotex είναι το Γαλλικό TELETEL, το Βρετανικό PRESTEL. Στην Ελλάδα χρησιμοποιείται το σύστημα CEPT μια Άγγλο-Γαλλική μίξη, με την εμπορική ονομασία HELLASTEL.

Εικονοτηλέφωνο (VideoPhone). Είναι η υπηρεσία που υποστηρίζεται από τα δίκτυα του ΟΤΕ και δίνει τη δυνατότητα σε αυτούς που συνομιλούν μέσω τηλεφώνου να έχουν οπτική επαφή. Η υπηρεσία αυτή απαιτεί ταχύτατα δίκτυα και λειτουργεί με το γνωστό δίκτυο ISDN. Οι συσκευές εικονοτηλεφώνων που κυκλοφορούν σήμερα είναι αρκετών τύπων και έχουν δυνατότητες οι οποίες επιτρέπουν την οπτικοακουστική επαφή δύο ή περισσότερων ατόμων σε διαφορετικά μέρη ώστε να γίνεται και χρήση της εικονοδιάσκεψης.



Τηλεδιάσκεψη (Video Conference). Πρόκειται για μια από τις πιο σύγχρονες υπηρεσίες στο χώρο των τηλεπικοινωνιών. Με την υπηρεσία αυτή μπορούν να είναι σε οπτική και ακουστική επαφή ταυτόχρονα αρκετοί άνθρωποι από διαφορετικές γεωγραφικές περιοχές. Μέσα από τη διάσκεψη αυτού του τύπου χρησιμοποιούνται ταυτόχρονα και άλλα μέσα επικοινωνίας όπως Fax, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, προβολείς ταινιών, slides κλπ. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται για την υπηρεσία της τηλεδιάσκεψης είναι διαφορετικού τύπου. Υπάρχουν τα κέντρα των οργανισμών τηλεπικοινωνίας που είναι ειδικά στούντιο. Μπορούμε να στήσουμε στην επιχείρησή μας ένα τέτοιο κέντρο, ή ακόμα να χρησιμοποιήσουμε τα δίκτυα επικοινωνίας υπολογιστών και ιδιαίτερα αυτό του Internet. Η επικοινωνία μέσω υπολογιστών συνδεδεμένων στο Internet, επιτυγχάνεται με βιντεοκάμερες και ειδικό λογισμικό. Σήμερα υπάρχουν ειδικά προγράμματα (Web Phone, NetMeeting κλπ.) που επιτρέπουν την τηλεδιάσκεψη μεταξύ δύο ή και περισσότερων ατόμων (όπως το CU See Me κλπ.).

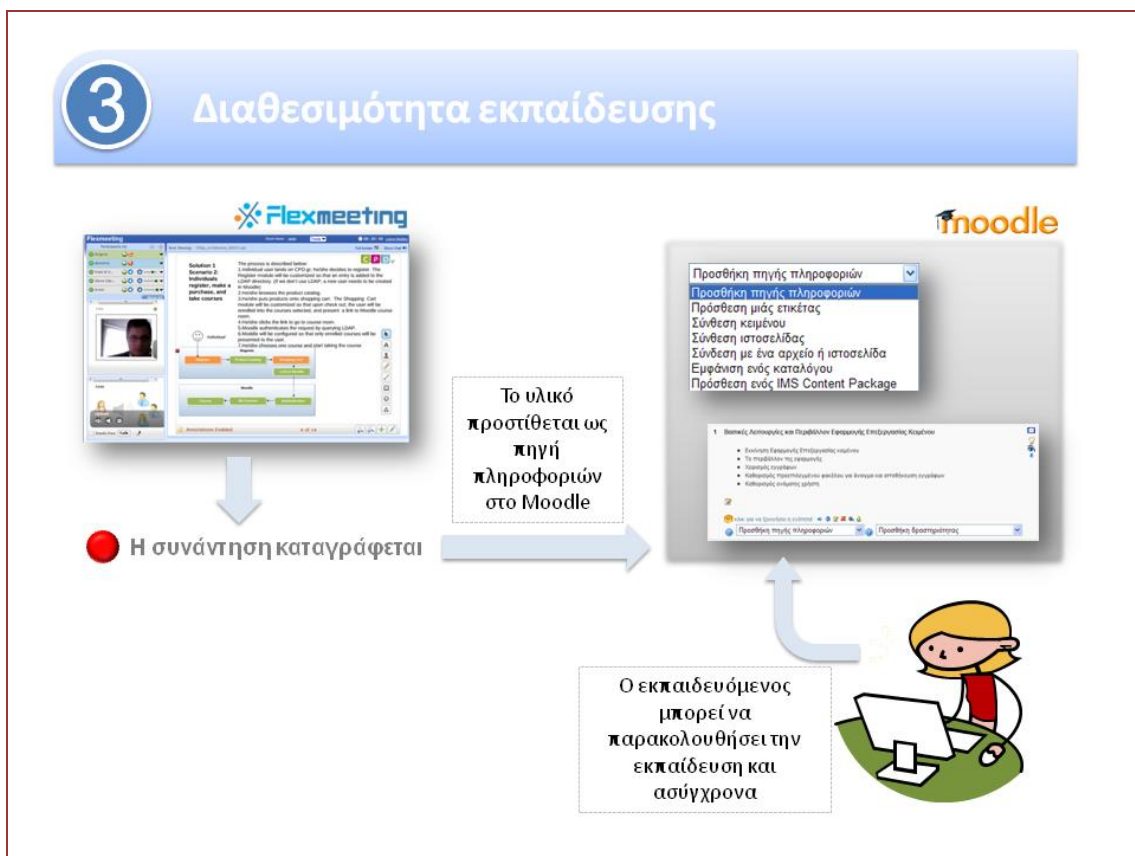
Βέβαια η τηλεδιάσκεψη δεν χρησιμοποιείται πάντα με το στενό όρο της σύσκεψης μεταξύ στελεχών επιχειρήσεων. Σήμερα το Internet και τα ειδικά προγράμματα δίνουν τη δυνατότητα στους απλούς χρήστες να συνομιλούν (με αστική χρέωση) με φωνή και εικόνα ταυτόχρονα, να χρησιμοποιούν e-mail για αποστολή και λήψη αρχείων, να χρησιμοποιούν κοινές εφαρμογές και αρχεία, και όλα αυτά με τη βοήθεια των ειδικών προγραμμάτων τηλεδιάσκεψης (video conference).

Για τις υπηρεσίες αυτές απαιτούνται ειδικές γραμμές ώστε να επιτρέπουν με μεγάλη ταχύτητα την ασφαλή και απαλλαγμένη από θορύβους μεταφορά των δεδομένων. Τη δυνατότητα αυτή προσφέρουν σήμερα οι γραμμές οπτικής ίνας σε συνδυασμό με τα δίκτυα ISDN.

Κινητή τηλεφωνία (mobile communication): Πρόκειται για μια υπηρεσία που απόκτησε πάρα πολλούς χρήστες τα τελευταία χρόνια. Η υπηρεσία αυτή αναπτύσσεται στη χώρα μας σύμφωνα με το διεθνές ψηφιακό Κυψελοειδές σύστημα DCS 1800 που αποτελεί εξέλιξη του GMS. Το σύστημα αυτό δίνει τη δυνατότητα μιας πληθώρας υπηρεσιών στην κινητή τηλεφωνία όπως ο αυτόματος τηλεφωνητής, η αποστολή μηνυμάτων από άλλο κινητό ή από υπολογιστή, Fax κλπ. Οι συσκευές συνομιλίας βελτιώνονται συνεχώς και το μέγεθός τους έχει φθάσει σε τόσο μικρές διαστάσεις που τις καθιστούν πολύ ευέλικτες στη μεταφορά τους.

Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail): Πρόκειται για την τηλεματική εφαρμογή της οποίας αυξάνει καθημερινά ο αριθμός των χρηστών. Επιτυγχάνεται μεταξύ υπολογιστών σε δίκτυο και συνιστά την ταχύτερη μεταφορά ταχυδρομείου. Μας δίνει τη δυνατότητα αποστολής μηνύματος κειμένου, και με συνημμένο τρόπο, οποιουδήποτε αρχείου κάθε μορφής. Στην υπηρεσία αυτή μπορούμε να συμπεριλάβουμε από τα απλά μηνύματα που ανταλλάσσονται μεταξύ χρηστών ενός τοπικού δικτύου μέχρι τα μηνύματα που αποστέλλονται μέσω του διαδικτύου Internet. Στα πλαίσια του Internet λειτουργούν ειδικοί υπολογιστές που ονομάζονται mail-servers και είναι υπεύθυνοι για τη δρομολόγηση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Τήλε - εκπαίδευση (Telelearning): Μια από πιο σύγχρονες τηλεματικές εφαρμογές, η οποία χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση μέσω αρκετών προγραμμάτων. Στόχος της είναι η εκπαίδευση από απόσταση σε εκπαιδευτικά ιδρύματα, φορείς, επιχειρήσεις, άτομα με ειδικές ανάγκες, προβληματικές γεωγραφικές περιοχές από άποψη πρόσβασης κλπ.

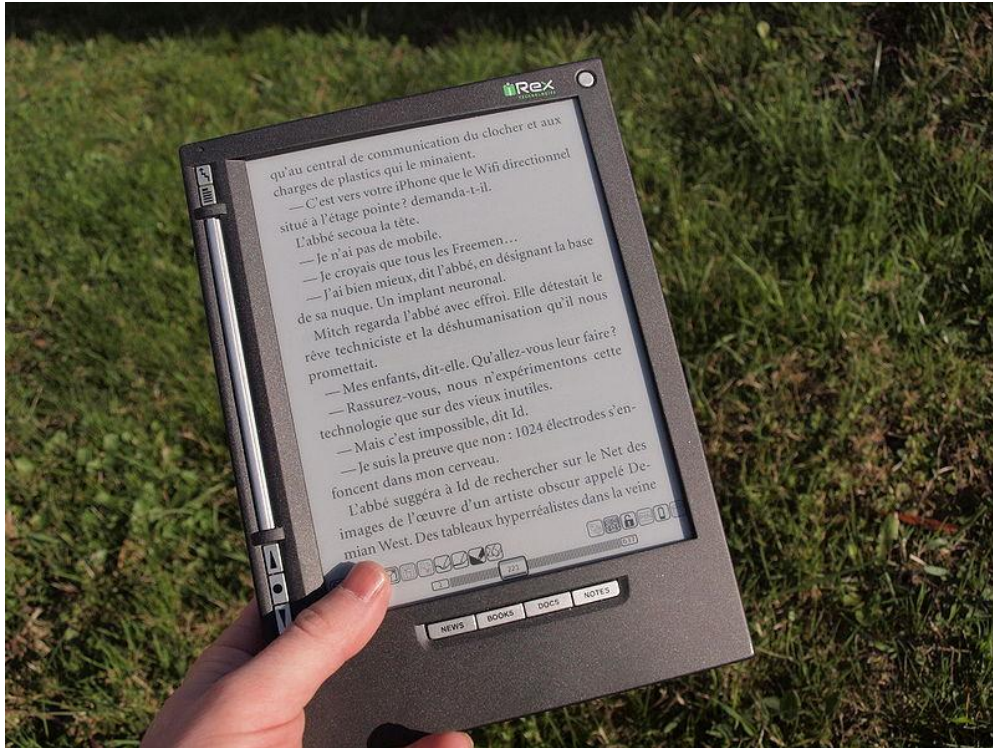


Τήλε - εργασία (Teleworking, ή Telecommuting): Ήδη έχει αρχίσει να αναπτύσσεται, ιδιαίτερα στην Αμερική. Τα επόμενα χρόνια πρόκειται να επεκταθεί σε πολλές χώρες. Τα πλεονεκτήματα είναι πάρα πολλά και σοβαρά. Μπορεί να επιφέρει αποσυμφόρηση στο κυκλοφοριακό των μεγαλουπόλεων και κέρδος του χρόνου μεταφοράς στο χώρο εργασίας.

Οι Σκανδιναβικές χώρες την χρησιμοποιούν εδώ και αρκετά χρόνια στην εκπαίδευση, λόγω συχνών αποκλεισμών περιοχών εξαιτίας των κλιματολογικών συνθηκών.

Τήλε - εξυπηρέτηση (Teleservice): Στην κατηγορία αυτή υπάγονται πάρα πολλές υπηρεσίες που παρέχονται από απόσταση. Οι πληροφορίες αυτές μπορεί να προέρχονται από Κρατικές ή ιδιωτικές υπηρεσίες και εταιρείες. Μεταξύ των πάρα πολλών αλλά και πολύ σημαντικών υπηρεσιών είναι η Τηλεϊατρική η οποία μπορεί να βοηθήσει σημαντικά τον άνθρωπο και ιδιαίτερα τους κατοίκους των μικρών κέντρων και της υπαίθρου. Ήδη δημιουργούνται τέτοια κέντρα και στη χώρα μας.

3.4 : Ψηφιοποιημένα βιβλία / e-books



Με τον όρο ψηφιοποιημένα βιβλίο εννοούμε μια ψηφιακή έκδοση βιβλίου βασισμένη σε κείμενο και εικόνα που παράγεται, εκδίδεται και είναι μόνο διαθέσιμη μέσω ηλεκτρονικών υπολογιστών ή άλλων ψηφιακών μέσων, όπως e-readers(ειδικές φορητές συσκευές για την ανάγνωση τέτοιων βιβλίων, που αποτελούνται από μια απλή φορητή οθόνη touchscreen) και κινητών τρίτης γενιάς. Το *The Oxford Dictionary of English*, δίνει στα e-books τον ορισμό «μια ηλεκτρονική μορφή ενός τυπωμένου βιβλίου». Τις περισσότερες φορές τα βιβλία που μεταφέρονται σε αυτή τη μορφή είναι διάσημα έργα γνωστών συγγραφέων, αλλά τα τελευταία χρόνια ολοένα και περισσότεροι τίτλοι προσφέρονται στο κοινό σε σημείο που πολλά βιβλία εκδίδονται και μόνο σε αυτή τη μορφή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο : ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΣΗ **ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ**

4.1 : Ψηφιοποίηση δεδομένων – Η Διαδικασία

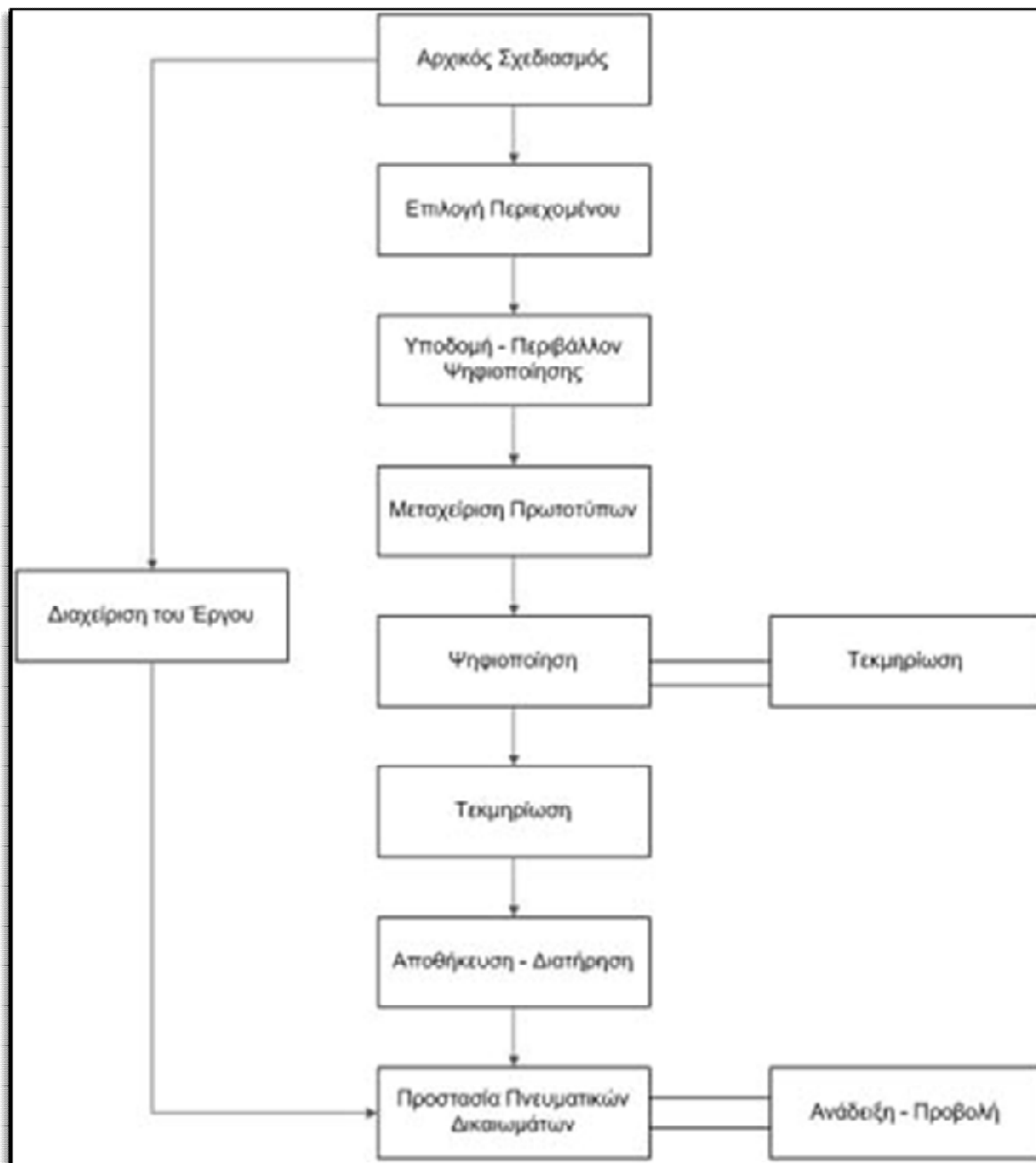
Ο κύκλος ζωής της ψηφιοποίησης είναι όλες οι απαραίτητες ενέργειες που ακολουθεί ένας οργανισμός, για να επιτύχει την ψηφιοποίηση του πολιτιστικού περιεχομένου του. Ο κύκλος ξεκινά από τον αρχικό σχεδιασμό του προγράμματος ψηφιοποίησης, επεκτείνεται στην καθ' αυτό ψηφιοποίηση των αντικειμένων και καταλήγει σε ζητήματα προβολής, μακροπρόθεσμης διατήρησης και επαναχρησιμοποίησης του ψηφιακού περιεχομένου. Τα στάδια του κύκλου ζωής αναλύονται παρακάτω:

- **Σχεδιασμός του έργου ψηφιοποίησης:** Είναι το πρώτο βήμα σε κάθε έργο ψηφιοποίησης. Κάθε έργο ψηφιοποίησης πρέπει να διαθέτει σαφώς καθορισμένους στόχους, επαρκείς πόρους, κατάλληλα καταρτισμένο προσωπικό, και ένα πλάνο για την υλοποίηση (αν θα γίνει ανάθεση εργασιών σε τρίτους, πώς θα αντιμετωπιστούν πιθανοί κίνδυνοι κλπ).
- **Επιλογή περιεχομένου:** Στην πλειοψηφία των έργων δεν είναι εφικτή η ψηφιοποίηση όλων των αντικειμένων ενός φορέα..
- **Προετοιμασία για ψηφιοποίηση:** Μια κατάλληλη υποδομή σε υλικό και λογισμικό και ένα περιβάλλον με κατάλληλες συνθήκες πρέπει να είναι έτοιμα πριν την έναρξη της διαδικασίας ψηφιοποίησης. Τα στοιχεία που απαρτίζουν ένα τέτοιο περιβάλλον περιλαμβάνουν εξοπλισμό για τη διαδικασία της ψηφιοποίησης αυτή καθαυτή (για παράδειγμα σαρωτές, ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, εξοπλισμός ψηφιοποίησης ήχου και κινούμενων εικόνων και άλλα), ένα υπολογιστικό σύστημα με το οποίο θα διασυνδεθούν οι παραπάνω συσκευές, λογισμικό επεξεργασίας εικόνας, λογισμικό διαχείρισης του ψηφιοποιημένου υλικού κλπ. Το περιβάλλον στο οποίο θα λάβει χώρα η διαδικασία ψηφιοποίησης πρέπει να είναι κατάλληλο για τα προς ψηφιοποίηση αντικείμενα, για παράδειγμα θα πρέπει να ικανοποιεί ειδικές συνθήκες φωτισμού και υγρασίας.
- **Μεταχείριση των πρωτοτύπων:** Πολλά από τα έργα ψηφιοποίησης διαθέτουν αντικείμενα τα οποία είναι σπάνια ή εύθραυστα. Κατά συνέπεια είναι

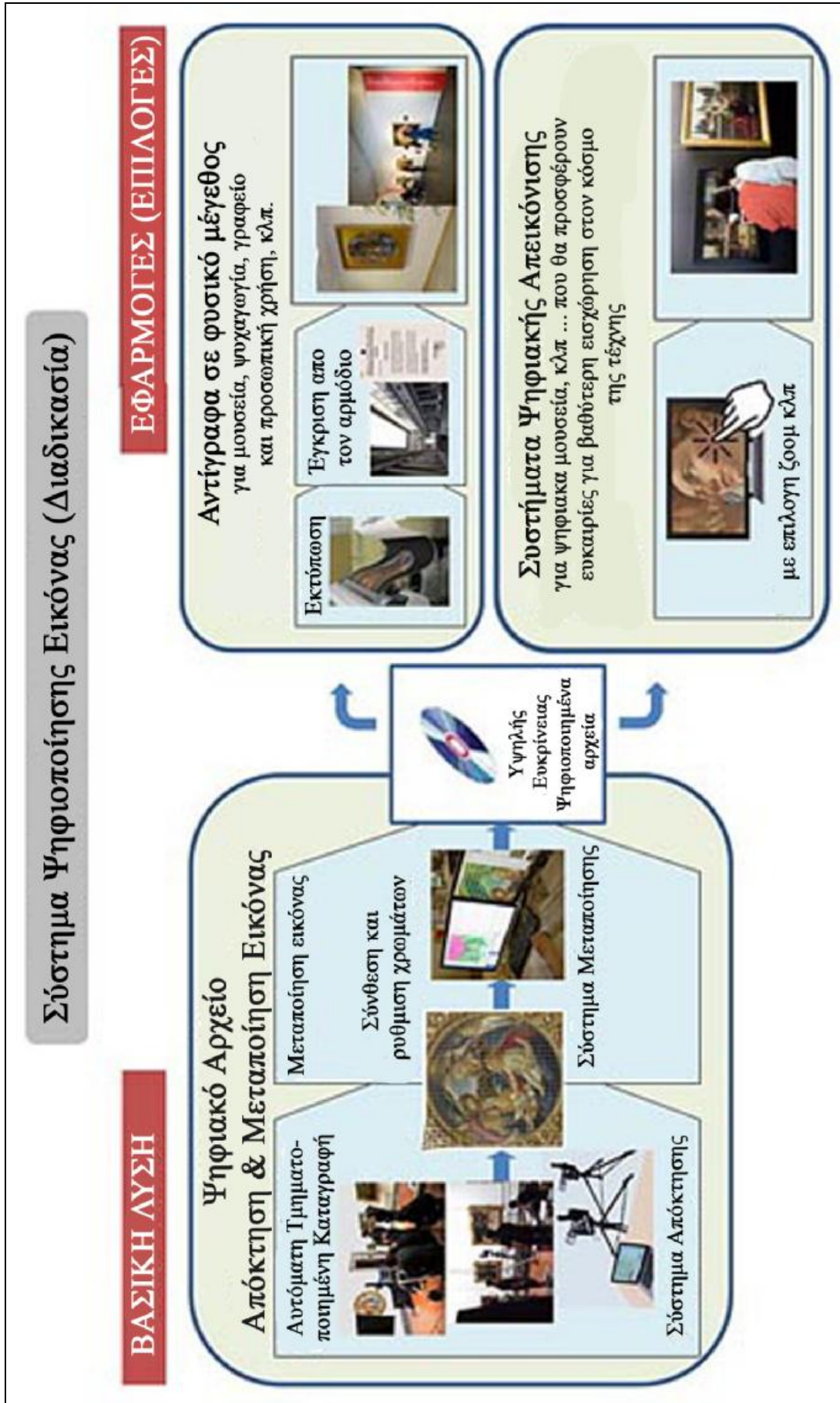
απαραίτητο να εξασφαλιστεί ότι θα ελαχιστοποιηθούν οι αρνητικές συνέπειες από την ψηφιοποίηση τους.

- **Ψηφιοποίηση:** Το στάδιο αυτό αναφέρεται στην καθαυτή διαδικασία της ψηφιοποίησης, δηλαδή τη σάρωση, την ψηφιακή φωτογράφιση και γενικά την ψηφιακή αποτύπωση των πρωτοτύπων σε συνδυασμό με την ψηφιακή επεξεργασία που μπορεί να υποστούν.
- **Διατήρηση του ψηφιακού περιεχομένου:** Σημαντικός στόχος κάθε έργου ψηφιοποίησης είναι η προστασία και η διασφάλιση της πρόσβασης στο ψηφιακό περιεχόμενο που έχει δημιουργηθεί. Για την εκπλήρωσή του είναι απαραίτητη η αντιμετώπιση θεμάτων, όπως οι απαρχαιωμένοι τύποι αρχείων και τα απαρχαιωμένα αποθηκευτικά μέσα, αλλά και η προστασία του ψηφιακού περιεχομένου από φυσικές καταστροφές, περιβαλλοντικούς παράγοντες και ανθρώπινες παρεμβάσεις.
- **Μετά-δεδομένα:** Τα μετά-δεδομένα είναι υπό συνεχή ερευνητική δραστηριότητα στο χώρο της ψηφιοποίησης, της διαχείρισης του περιεχομένου, της επαναχρησιμοποίησης και αναζήτησης του ψηφιοποιημένου περιεχομένου, της δια-λειτουργικότητας, κ.ά. Το σύνολο των μετά-δεδομένων που θα επιλεγεί στο πλαίσιο ενός έργου είναι ιδιαίτερης σημασίας για την πορεία του, καθώς από αυτό εξαρτώνται τα χαρακτηριστικά που θα καταγραφούν για την περιγραφή των πρωτοτύπων.
- **Ενέργειες ανάδειξης – προβολής:** Το επόμενο στάδιο είναι η ανάδειξη και η προβολή του ψηφιοποιημένου περιεχομένου. Πριν την προβολή των ψηφιακών αντικειμένων επιβάλλεται η κατάλληλη επεξεργασία τους. Η ανάδειξη του περιεχομένου μπορεί να περιλαμβάνει την προβολή του στο Διαδίκτυο, σε κάποιο CD-ROM ή DVD-ROM κλπ και η επεξεργασία περιλαμβάνει την υποβάθμιση της ποιότητας, άρα και τη μείωση του μεγέθους των αρχείων εικόνας, ήχου, κινούμενης εικόνας, ώστε να μπορούν να προσπελάσουν οι χρήστες το ψηφιακό περιεχόμενο μέσω του Διαδικτύου.
- **Πνευματικά δικαιώματα:** Η δημοσίευση του ψηφιοποιημένου περιεχομένου θα πρέπει να συνοδεύεται από μία ευρεία ανάλυση της κατάστασης των πνευματικών δικαιωμάτων που σχετίζονται με το υλικό αυτό. -
- **Διαχείριση έργων ψηφιοποίησης:** Η επιτυχία ενός έργου ψηφιοποίησης, όπως και κάθε έργου, εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τη διαχείρισή του. Ένα καλά

οργανωμένο πλάνο για τη διαχείριση του έργου συμβάλλει τα μέγιστα στην επιτυχία του έργου.



Σχήμα 1: Κύκλος ζωής της ψηφιοποίησης - Πηγή: <http://digitization.hpclab.ceid.upatras.gr>



4.2. Πλατφόρμες Δημιουργίας και ψηφιακής διαχείρισης πολιτισμικών δεδομένων

altaDAM

Η πλατφόρμα altaDAM αποτελεί την πιο ολοκληρωμένη λύση διαχείρισης και τεκμηρίωσης πολιτισμικού αποθέματος (Digital Asset Management System). Αποτελεί ιδανική λύση για φορείς και ιδρύματα πολιτισμού όπως:

- Μουσεία
- Ιδρύματα Τεχνών
- Βιβλιοθήκες
- Φεστιβάλ
- κλπ

Η πλατφόρμα υποστηρίζει:

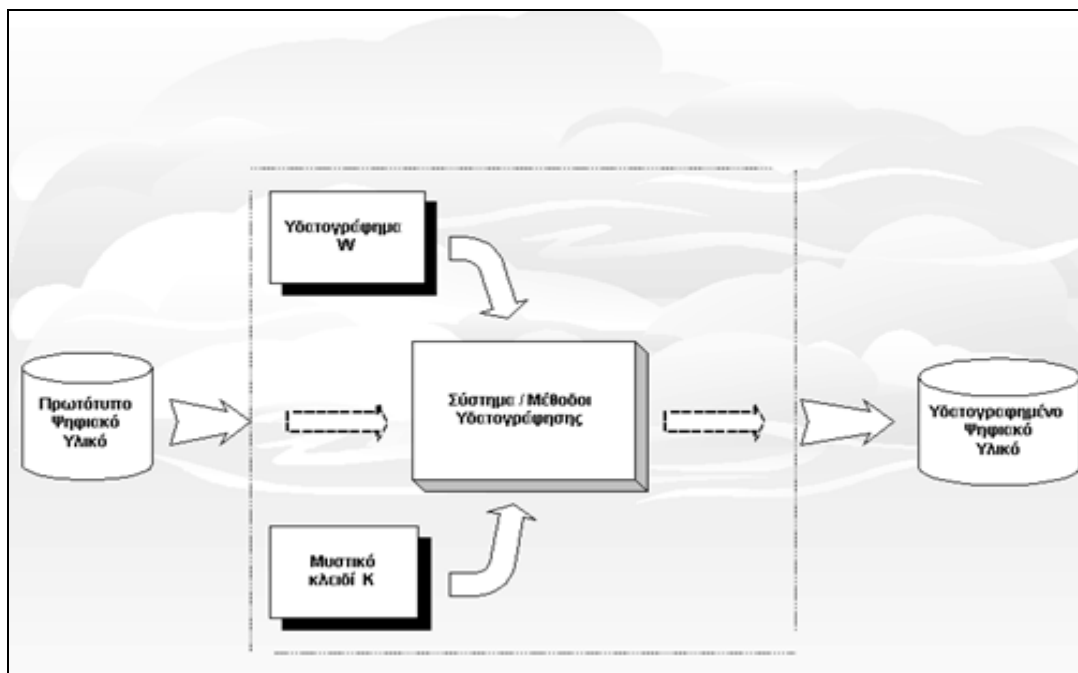
- Διαχείριση πολλαπλών συλλογών Τεκμηρίων / Αντικειμένων
- Διαχείριση κατόχων των συλλογών
- Καταγραφή θέσεων των αντικειμένων, παρέχοντας μάλιστα μηχανισμούς παρακολούθησης αλλαγής θέσεων, των χώρων αποθήκευσης και της μετακίνησης
- Παρακολούθηση γεγονότων με ιστορικό δράσεων, όπως έργων Συντήρησης, Δανεισμού, Μεταφοράς σε άλλους μουσειακούς χώρους κτλ
- Αξιολογήσεις και Σχολιασμό τόσο των αντικειμένων όσο και των συνδεδεμένων με αυτά media (εικόνα, ήχος, video, 3D)
- Διαχείριση πολύ-γλωσσικών θησαυρών όρων και εννοιών

Η πολύ-επίπεδη (n-tier) αρχιτεκτονική της πλατφόρμας επιτρέπει την εγκατάσταση σε φορείς και οργανισμούς που διαθέτουν πολυάριθμες συλλογές ψηφιακού περιεχομένου. Οι βασικές αρχές σχεδιασμού και λειτουργίας είναι σε απόλυτη συμφωνία με τους "Οδηγούς Ορθών Πρακτικών" της Κοινωνίας της Πληροφορίας και συμμορφώνεται με διεθνή πρότυπα τεκμηρίωσης και εξαγωγής ψηφιακών τεκμηρίων.

Η πλατφόρμα altaDAM έχει αναπτυχθεί εξ ολοκλήρου από την [Altanet A.E.](#), χωρίς την χρήση λογισμικού τρίτων (third party tools). Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό

με την εγκατάσταση της σε σημαντικούς φορείς πολιτισμού στην Ελλάδα, όπως το Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης, το Τελλόγλειο Ίδρυμα Τεχνών Α.Π.Θ., το Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών και Μουσικής Β & Μ Θεοχαράκη, την Ιερά Μητρόπολη Θεσσαλονίκης, την καθιστούν μια από τις πλέον αξιόπιστες λύσεις στον χώρο του Ψηφιακού Πολιτισμού.

4.3: Ψηφιακή Υδατογράφηση



"Η ψηφιακή υδατογράφηση αποτελεί την πλέον σύγχρονη μέθοδο για την προστασία των ηλεκτρονικών επιχειρήσεων από την παράνομη αντιγραφή και χρήση εικόνων φωτογραφιών, πόστερ ή έργων εικαστικής τέχνης στο Internet.."

Η ψηφιακή υδατογράφηση εικόνων δηλαδή προσφέρει κατοχύρωση των πνευματικών δικαιωμάτων, εισάγοντας στις εικόνες ένα αδιόρατο σήμα, ένα υδατογράφημα, με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι δύσκολο να αφαιρεθεί καθώς και να χρησιμοποιηθεί η εικόνα χωρίς την έγκριση του ιδιοκτήτη.

Το υδατογράφημα είναι ένα σύνολο δυαδικών δεδομένων που προσαρτώνται στο ψηφιακό αντικείμενο, τα πνευματικά δικαιώματα του οποίου θέλουμε να προστατεύσουμε. Το αποτέλεσμα αυτής της προσθήκης μπορεί να είναι είτε ορατό είτε αόρατο.

Παρακάτω δίνονται δυο παραδείγματα ψηφιακών υδατογραφημάτων με σκοπό την διευκρίνιση και κατανόηση των δυο ειδών υδατογράφησης.

4.3.1. Ορατό υδατογράφημα

Το ορατό υδατογράφημα αφορά στην ενσωμάτωση μιας ορατής εικόνας (συνήθως το λογότυπο της δικαιούχου εταιρίας), με τέτοιο τρόπο ώστε να φαίνεται ευκρινώς αλλά να μην αλλοιώνει το περιεχόμενο του προστατευόμενου αρχείου. Φυσικά, το υδατογράφημα στοχεύει εξ ορισμού στο να αποτρέψει κάθε προσπάθεια απομάκρυνσης ή αντικατάστασής του από οποιονδήποτε επιχειρήσει να οικειοποιηθεί το προστατευόμενο αρχείο, κατά συνέπεια θα πρέπει να τοποθετείται κατάλληλα, ώστε η απομάκρυνσή του να οδηγεί π.χ. στην καταστροφή του αρχείου.



Εικόνα 2: Παράδειγμα εμφανούς υδατογραφήματος – Πηγή: <http://www.dphotojournal.com/wp-content/tutorial/watermark/watermark-1.jpg>

4.3.2. Αόρατο υδατογράφημα

Το αόρατο υδατογράφημα αποτελεί δυαδική πληροφορία που ενσωματώνεται στην αρχική, αλλά παραμένει αόρατη και δεν την αλλοιώνει εμφανώς. Ο εντοπισμός της εφαρμογής αόρατου υδατογραφήματος σε ένα αρχείο γίνεται αλγοριθμικά, μέσω ειδικού συστήματος ανίχνευσης υδατογραφημάτων.

Ανάλογα με την εφαρμογή στην οποία χρησιμοποιείται το αόρατο υδατογράφημα, υπάρχουν και οι αντίστοιχες υποπεριπτώσεις:

- Υδατογραφήματα που καταστρέφονται - αλλοιώνονται όταν πραγματοποιείται ψηφιακή επεξεργασία μιας εικόνας χρησιμεύουν στη διαδικασία απόδειξης της αυθεντικότητάς της. Π.χ., αν το υδατογράφημα παρουσιάζει αλλοιώσεις, συμπεραίνουμε ότι η εικόνα έχει υποστεί επεξεργασία και δεν θεωρείται πλέον αυθεντική. Είναι εμφανής η σκοπιμότητα αυτών των υδατογραφημάτων στην εκδίκαση υποθέσεων που βασίζονται σε εικόνες ως αποδεικτικά στοιχεία.

- Υδατογραφήματα που είναι ανθεκτικά σε διαφόρων μορφών αλλοιώσεις της αρχικής εικόνας όπως κοπή, φιλτράρισμα, συμπίεση ή αντικατάσταση μερών της. Η χρησιμότητά τους έγκειται στην αντιμετώπιση περιπτώσεων όπου αμφισβητείται η ιδιοκτησία και η προέλευση μιας εικόνας.



Αριστερά φαίνεται η εικόνα με το αόρατο υδατογράφημα πάνω δεξιά. Δεξιά φαίνεται το υδατογράφημα που προκύπτει από τη χρήση ενός συστήματος εντοπισμού υδατογραφημάτων που προαναφέρθηκε και το αποτέλεσμα που δίνει το σύστημα για ένα κομμάτι της εικόνας που δεν περιέχει υδατογράφημα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο : ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

ΦΟΡΕΙΣ ΚΑΙ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ

Στην Υπηρεσία της διατήρησης του Ελληνικού Πολιτισμού όπως είναι αναμενόμενο έχουν θεσπιστεί κάποια όργανα από το κράτος ή και από ιδιωτική πρωτοβουλία για την ολοκλήρωση αυτού του σκοπού. Πρώτος και ίσως πιο σημαντικός οργανισμός είναι ο Οργανισμός Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού (ΟΠΕΠ) ο οποίος σε συνεργασία με άλλες υπηρεσίες και Υπουργεία συντελεί στην διατήρηση της πολιτισμικής κληρονομιάς της χώρας μας, καθώς και το Ελληνικό Ίδρυμα Πολιτισμού.

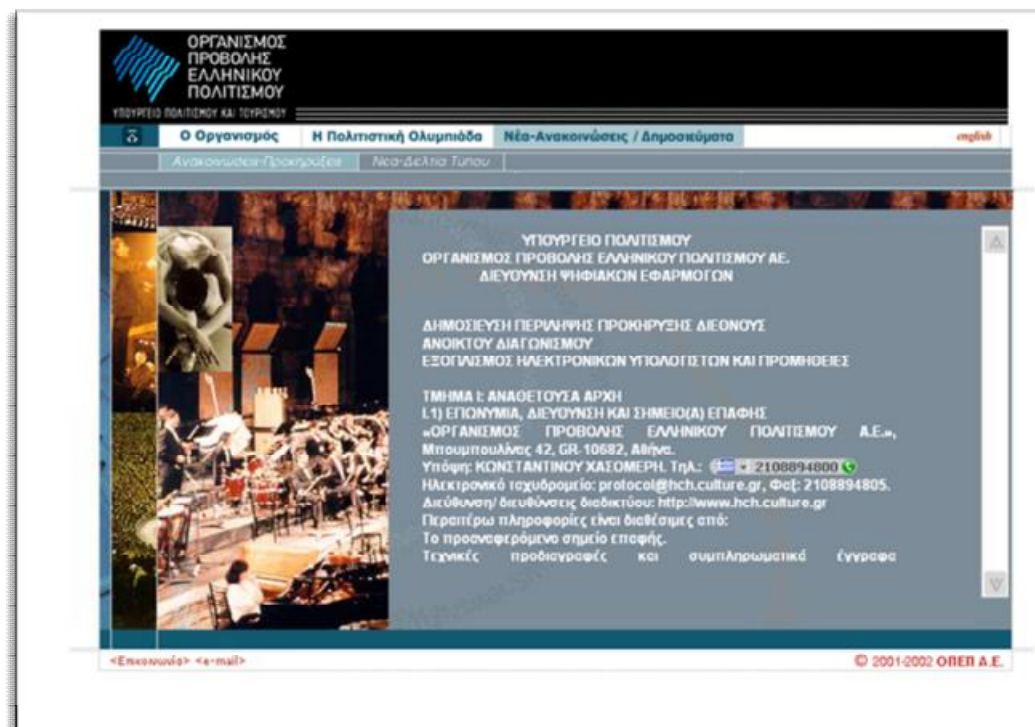
5.1. Οργανισμός Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού

Σαν οργανισμός που έγκειται στην δικαιοδοσία του Υπουργείου Πολιτισμού και τουρισμού σκοπός του Οργανισμού είναι η ανάδειξη και η προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς και του πολιτιστικού δυναμικού της χώρας, καθώς και η οργάνωση και προβολή της Πολιτιστικής Ολυμπιάδας στο πλαίσιο της σχετικής πολιτικής που καθορίζεται από το Υπουργείο Πολιτισμού. Ο Οργανισμός, στο πλαίσιο επίτευξης του σκοπού του, ξεκίνησε την δραστηριότητά του με έμφαση σε δύο τομείς:

- Στον τομέα της διοργάνωσης ολοκληρωμένων προγραμμάτων πολιτιστικών εκδηλώσεων, στο πλαίσιο της Πολιτιστικής Ολυμπιάδας.
- Στον τομέα της προβολής και της ανάδειξης της Ελληνικής Κληρονομιάς και του Πολιτιστικού Δυναμικού της χώρας με έμφαση στην υλοποίηση δράσεων ψηφιακών εφαρμογών, αξιοποιώντας τις δυνατότητες της Κοινωνίας της Πληροφορίας, στο πλαίσιο των κανόνων λειτουργίας και των τάσεων της Νέας Οικονομίας.

Ειδικότερα, τα αντικείμενα της δραστηριότητας του Οργανισμού, μεταξύ άλλων, είναι :

- Η παραγωγή, έκδοση και διάθεση βιβλίων, περιοδικών και άλλων εντύπων, οπτικοακουστικού υλικού, φωτογραφιών, παιγνιδιών ή άλλων συναφών αντικειμένων, που συνδέονται με την προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς, του σύγχρονου Ελληνικού Πολιτισμού και της Πολιτιστικής Ολυμπιάδας, καθώς και η οργάνωση συνεδρίων και άλλων συναφών εκδηλώσεων στην Ελλάδα και στο εξωτερικό,
- Η διαχείριση των δικαιωμάτων του Ελληνικού Δημοσίου επί των στοιχείων της πολιτιστικής κληρονομιάς, στο μέτρο που αυτή της ανατίθεται κατά περίπτωση ή για κατηγορίες θεμάτων με απόφαση του Υπουργού Πολιτισμού,
- Η εκπόνηση μελετών και στην ανάθεση εκπόνησης μελετών που σχετίζονται με την Πολιτιστική Ολυμπιάδα,
- Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση προγραμμάτων και δράσεων που αφορούν στην Πολιτιστική Ολυμπιάδα.



Η αρχική σελίδα του Δικτυακού τόπου του Οργανισμού Προβολής Ελληνικού

Πολιτισμού – Πηγή: http://www.hch.culture.gr/5/51/5183_gr.htm

5.2 : Ελληνικό Ίδρυμα Πολιτισμού

Το Ελληνικό Ίδρυμα Πολιτισμού ιδρύθηκε το 1992 με έδρα την Αθήνα και με σκοπό την προβολή του ελληνικού πολιτισμού και της ελληνικής γλώσσας σ' ολόκληρο τον κόσμο. Είναι Νομικό Πρόσωπο Ιδιωτικού Δικαίου και υπάγεται στο Υπουργείο Πολιτισμού. Διοικείται από Συμβούλιο το οποίο διορίζεται κάθε τέσσερα χρόνια. Το Ελληνικό Ίδρυμα Πολιτισμού αναπτύσσει πολύπλευρη δραστηριότητα:



- **ΟΡΓΑΝΩΝΕΙ** εκδηλώσεις σε πολλές περιοχές του κόσμου: εκθέσεις, συναυλίες, θεατρικές παραστάσεις, προβολές, διαλέξεις, συζητήσεις, σε συνεργασία με πολιτιστικούς και μορφωτικούς φορείς.
- **ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΙ** σε ευρωπαϊκές και παγκόσμιες διοργανώσεις - επετείους, εβδομάδες θεάτρου, κινηματογράφου και μουσικής.
- **ΠΡΟΩΘΕΙ** την ελληνική γλώσσα με τη διδασκαλία της στα Παραρτήματά του (στην Αλεξάνδρεια, το Βερολίνο, την Οδησό), με την παροχή υλικού και ενημέρωσης σε άλλους φορείς και με την οργάνωση σεμιναρίων.
- **ΔΙΑΔΙΔΕΙ** το ελληνικό βιβλίο με την παρουσίαση λογοτεχνών, την υποστήριξη μεταφράσεων, τη συμμετοχή σε διεθνείς εκθέσεις βιβλίου κ.ά.
- **ΠΡΟΒΑΛΛΕΙ** τον ελληνικό κινηματογράφο με τακτικές προβολές, φεστιβάλ και αφιερώματα σε συνεργασία με το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου.
- **ΕΚΔΙΔΕΙ** βιβλία-καταλόγους ως τεκμηρίωση των εκδηλώσεών του σε πολλές γλώσσες.

- **ΑΝΑΠΤΥΣΣΕΙ** εκπαιδευτικές δραστηριότητες σε σχολεία του εξωτερικού με τη συνεργασία των τοπικών αρχών.

5.3: Πρόγραμμα «Οδυσσέας»

Ένα από τα πιο σημαντικά προγράμματα του Οργανισμού Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού είναι και το πρόγραμμα Οδυσσέας. Το πρόγραμμα "Οδυσσέας" λειτουργεί εδώ και μερικά χρόνια σαν δικτυακός Κόμβος του Ελληνικού Πολιτισμού ενώ όπως αναφέρεται και στην ιστοσελίδα του γίνεται «*Αναβάθμιση και Λειτουργία του Κόμβου "Οδυσσέας" σε Πύλη του Ελληνικού Πολιτισμού στο Διαδίκτυο*». Το Έργο έχει ενταχθεί στο Επιχειρησιακό Πρόγραμμα "Κοινωνία της Πληροφορίας" του Γ' Κοινοτικού Πλαισίου Στήριξης και είναι συγχρηματοδοτούμενο, κατά 80% από το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης και 20% από Εθνικούς πόρους.»

Στην κεντρική σελίδα αυτού του δικτυακού τόπου ο επισκέπτης πληροφορείται για τη δυσκολία του να προσπαθήσει κάποιος να συμπίσει και να αποτυπώσει τον Ελληνικό Πολιτισμό σε έναν υπολογιστή καθώς και για τα κύρια μέρη αυτού του εγχειρήματος.

Το κύριο μέρος του Προγράμματος αποτελείται από 3 επιμέρους ενότητες:

- **Μουσεία**

Η ενότητα αυτή προσπαθεί να κάνει μια ολοκληρωμένη παρουσίαση των ελληνικών μουσείων στο ευρύ κοινό και επιτρέπει στους επισκέπτες να συλλέξουν όλων των ειδών τις πληροφορίες.

Σ' αυτή την ενότητα ο επισκέπτης μπορεί να βρει επίσης και μεταξύ άλλων επιλεγμένα μουσεία όπως το Μουσείο Ακρόπολης, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, το Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού, Μουσείο βασιλικών τάφων Αιγών, το Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης καθώς και συνδέσμους για Θεματικό κατάλογο, Αλφαβητικό κατάλογο, Ιδιωτικές συλλογές και Αναλυτική αναζήτηση.

- **Μνημεία**

Σ' αυτή την ενότητα γίνεται μια εκτεταμένη παρουσίαση των σημαντικότερων μνημείων παγκόσμιας κληρονομιάς καθώς επίσης δίνεται και

η δυνατότητα στον επισκέπτη να κάνει την αναζήτησή του χρονολογικά (Προϊστορική Εποχή, Αρχαία Εποχή, Βυζαντινά χρόνια και νεότερα). Ένα ακόμη πλεονέκτημα είναι ότι υπάρχει χάρτης με τα σπουδαιότερα μνημεία παγκόσμιας κληρονομιάς ανά περιοχές και χρονολογίες αναγνώρισης των μνημείων αυτών από την UNESCO.

- **Αρχαιολογικοί χώροι**

Η ενότητα αυτή παρουσιάζει τους αρχαιολογικούς χώρους και τους τόπους ιστορικού ενδιαφέροντος «που αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της Ελληνικής ταυτότητας», όπως αναφέρεται και στην ιστοσελίδα του προγράμματος. Σ' αυτή την ενότητα παρουσιάζονται εκατοντάδες χώροι που βρίσκονται διάσπαρτοι στην ελληνική επικράτεια και αποτελούν τους κατ'εξοχήν φορείς του Ελληνικού και του Παγκόσμιου Πολιτισμού, καλύπτοντας ένα χρονικό φάσμα 5000 ετών.

Εκτός όμως από αυτές τις βασικές ενότητες που έχουν αναλυθεί εκτεταμένα υπάρχουν και 4 υποκατηγορίες με πλούσιο υλικό:

- **Πολιτιστικός Χάρτης της Ελλάδας** με δυνατότητα εύρεσης όλων των παραπάνω θεμάτων (μνημείων, αρχαιολογικών χώρων και μουσείων),
- **Χρονολόγιο** Ελληνικής Ιστορίας, όπου μπορεί κανείς να πλοηγηθεί ανάμεσα στο χρόνο σε όλα τα σημαντικά γεγονότα της Αρχαίας αλλά και της Νεότερης Ελληνικής Ιστορίας,
- **Φωτογραφικό Αρχείο** το οποίο διαχωρίζεται σε τρεις βασικές χρονικές ενότητες, της Αρχαιότητας, του Βυζαντίου και της Νεότερης - Σύγχρονης Ελλάδας, χωρισμένες σε θέματα. Απώτερος στόχος είναι ο εμπλουτισμός του φωτογραφικού αρχείου με νέες θεματικές ενότητες που θα δώσουν μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα του Ελληνικού Πολιτισμού διαχρονικά και τέλος
- **Γλωσσάρι** όπου θα βρει κανείς επεξηγήσεις όρων ιστορίας, αρχαιολογίας και τέχνης καθώς και πληροφορίες για μυθολογικά και ιστορικά πρόσωπα που συναντώνται στο περιεχόμενο του ΟΔΥΣΣΕΑ.

ΟΔΥΣΣΕΥΣ

Υπουργείο Πολιτισμού και Τουρισμού
 Οργανισμός Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού Α.Ε.

english Αναλυτική αναζήτηση

«Αναβάθμιση και Λειτουργία του Κόμβου "Οδυσσεύς" σε Πύλη του Ελληνικού Πολιτισμού στο Διαδίκτυο». Το Έργο έχει ενταχθεί στο Επιχειρησιακό Πρόγραμμα "Κοινωνία της Πληροφορίας" του Γ' Κοινωνικού Πλαστίου Στήριξης και είναι συγχρηματοδοτούμενο κατά 80% από το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης και 20% από Εθνικούς πόρους. 2^η Φάση

Καλωσήλατε στον ΟΔΥΣΣΕΑ, τον κόμβο του Υπουργείου Πολιτισμού της Ελλάδας.

Ο Ελληνικός Πολιτισμός δεν είναι δυνατόν να αποτυπωθεί σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή. Αναγνωρίζοντας, όμως, τη δύναμη και τις δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες, προσπαθήσαμε να συμπίεσουμε σ' αυτό το πρόγραμμα χιλιάδες δημιουργίες, αιώνες μεγάλης τέχνης, επιτεύγματα του ανθρώπινου πνεύματος, δρόμους έτοιμους, πάνω στους οποίους περπάτησε ο δυτικός πολιτισμός για να φτάσει στη σημερινή του μορφή.

Μουσεία

Μνημεία

Αρχαιολογικοί χώροι

Πολιτιστικός χάρτης της Ελλάδας

Πλοηγηθείτε στο χάρτη της Ελλάδας, εξερευνήστε τις περιοχές που σας ενδιαφέρουν και ανακαλύψτε Μουσεία, Μνημεία και Αρχαιολογικούς Χώρους. Οι πολλαπλές λειτουργίες του χάρτη δίνουν δυνατότητες περιήγησης σε όλους τους νομούς της χώρας και επιτρέπουν τη συλλογή διοικητικών, γεωγραφικών και πολιτιστικών πληροφοριών.

Χρονολόγιο

Πλοηγηθείτε μέσα από το χρονολόγιο της ελληνικής ιστορίας και τέχνης σε σημαντικά γεγονότα, παρατεταγμένα στον άξονα του χρόνου, ο οποίος περιλαμβάνει όλες τις περιόδους της ελληνικής προϊστορίας και ιστορίας, από την Εποχή του Λίθου ως τις μέρες μας. Δείτε επίσης ακόνες κινητών και ακίνητων μνημείων της κάθε εποχής, χωρισμένες σε θεματικές ενότητες.

Φωτογραφικό αρχείο

Το φωτογραφικό αρχείο δημιουργήθηκε από το πλούσιο εποπτικό υλικό που παρουσιάζεται στον κόμβο ΟΔΥΣΣΕΑ. Διαχωρίζεται σε τρεις βασικές χρονικές ενότητες, της Αρχαιότητας, του Βυζαντίου και της Νεότερης - Σύγχρονης Ελλάδας, χωρισμένες σε θέματα. Απώτερος στόχος είναι ο εμπλουτισμός του φωτογραφικού αρχείου με νέες θεματικές ενότητες που θα δώσουν μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα του Ελληνικού Πολιτισμού διαχρονικά.

Γλωσσάρι

Στο γλωσσάρι θα βρείτε τις επεξηγήσεις όρων ιστορίας, αρχαιολογίας και τέχνης καθώς και πληροφορίες για μυθολογικά και ιστορικά πρόσωπα που συναντώνται στο περιεχόμενο του ΟΔΥΣΣΕΑ. Η αλφαριθμητική τους ταξινόμηση επιτρέπει την εύκολη αναζήτησή τους.

Αφιέρωμα

Αρχαίοι Ολυμπιακοί Αγώνες

Από όλους τους πανελλήνιους αγώνες στην αρχαία Ελλάδα οι σημαντικότεροι ελιμβαναν χώρα στην Ολυμπία.

Ελληνικά Μνημεία που έχουν χαρακτηριστεί Μνημεία Παγκόσμιας Κληρονομιάς

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΠΡΟΒΟΛΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
 ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥΡΙΣΜΟΥ

Ηλεκτρονικό Πολιτήριο Μουσείων
 ΕΜΣ

Πληροφορίες | email | Επικοινωνία | Το Έργο

© 2007 Υπουργείο Πολιτισμού και Τουρισμού All Rights Reserved, Οργανισμός Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού Α.Ε.

Η αρχική σελίδα του Δικτυακού τόπου του προγράμματος «Οδυσσεύς» -

Πηγή : http://odysseus.culture.gr/index_gr.html

5.4: Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού


Το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού (ΙΜΕ), το οποίο εμπνεύστηκε, δημιούργησε και χρηματοδότησε η **οικογένεια Λαζάρου Εφραίμογλου**, είναι Νομικό Πρόσωπο Ιδιωτικού Δικαίου με κοινωφελή, πολιτιστικό, μη κερδοσκοπικό χαρακτήρα και έδρα την Αθήνα. Η ίδρυσή του κυρώθηκε το 1993 με νόμο της Βουλής των Ελλήνων.



Βασικός σκοπός του Ιδρύματος είναι να διατηρήσει ζωντανή την ιστορική μνήμη και την ελληνική παράδοση, να κάνει συνειδητή την οικουμενική διάσταση του Ελληνισμού, να προβάλλει τη συμβολή του στην εξέλιξη του πολιτισμού, έτσι ώστε το παρελθόν να αποτελέσει σημείο αναφοράς για τη διαμόρφωση του παρόντος και του μέλλοντος και να εμπνευστεί και πάλι η σύγχρονη σκέψη από το ελληνικό πνεύμα. Η διάδοση του ελληνικού πολιτισμού και της ελληνικής ιστορίας, με οποιοδήποτε τρόπο και μέσο προσφέρεται, είναι ο πρωταρχικός στόχος, μέσω του οποίου θα επιτευχθεί ο σκοπός της δημιουργίας του Ιδρύματος.


Προκειμένου να επιτευχθεί ο σκοπός αυτός, το Ίδρυμα ασχολείται με τη διάδοση του ελληνικού πολιτισμού και της ελληνικής ιστορίας, με ιδιαίτερη έμφαση στο Μείζονα Ελληνισμό. Η πραγμάτωση του σκοπού αυτού επιτυγχάνεται με:

- Την οργάνωση Ιστορικού και Πολιτιστικού Κέντρου με θέμα το Μείζονα Ελληνισμό, η προβολή των εκθεμάτων του οποίου βασίζεται στην αξιοποίηση της σύγχρονης τεχνολογίας.
- Τη διοργάνωση συνεδρίων, σεμιναρίων και προβολών και την παραγωγή έντυπων εκδόσεων και υλικού σε ηχητικές, οπτικές ή άλλες αποτυπώσεις της σύγχρονης τεχνολογίας, με περιεχόμενο επιστημονικό ή εκπαιδευτικό που σχετίζεται με τους σκοπούς τους Ιδρύματος.
- τη διαχείριση της ιστορικής και πολιτιστικής πληροφορίας μέσα από την έρευνα, τη συγγραφή και επιμέλεια κειμένων, τη συλλογή υλικού τεκμηρίωσης, τη λειτουργία Φωτοθήκης, Βιβλιοθήκης, Τμήματος Γενεαλογίας κ.ά.
- Την οργάνωση ερευνητικών προγραμμάτων και ομάδων εργασίας σε σχέση με το αντικείμενο αυτό.




καλώς ήλθατε στο
ΙΔΡΥΜΑ ΜΕΙΖΟΝΟΣ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ

**ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟΝ
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΣΜΟ**



NEA KYRIAKATIKA

english 

Αρχική σελίδα
Το Ίδρυμα
Κέντρο Έρευνας και
Ανάπτυξης
Κέντρο Πολιτισμού
«Ελληνικός Κόσμος»
Παραγωγές IME
Συνεργασίες
Νέα του IME
Γραφείο Τύπου
Χορηγίες - Δωρεές
Κόμβοι IME
Τρόποι Συμμετοχής
Βιβλίο Επισκεπτών
Θέσεις Εργασίας
Πρόσβαση

Υποστηρίξτε μας!

Αναζήτηση ▶


Πληκτρολογήστε μία ή περισσότερες λέξεις

Προηγμένη αναζήτηση

Επικοινωνία ▶

Ίδρυμα Μεζόνος
 Ελληνισμού
 Πουλοπούλου 38
 118 51 Αθήνα
 Τηλ.: 212 254 5000
 Fax : 212 254 3838
 e-mail: info@ime.gr

Νέα



«Τα Νέα του Ελληνικού Κόσμου», τεύχος 43

Διαβάστε το νέο τεύχος της τριμηνιαίας έκδοσης του Ιδρύματος Μεζόνος Ελληνισμού «Τα Νέα του Ελληνικού Κόσμου» και ενημερωθείτε για τα νέα προγράμματα, τις δραστηριότητες και τις εκδηλώσεις του IME.

[περισσότερα >](#)

Κόμβοι >

«Η Αρχαία Αγορά της Αθήνας


Η Ψηφιακή Συλλογή Εικονικής Πραγματικότητας «Η Αρχαία Αγορά της Αθήνας» είναι ένα μοναδικό σε παγκόσμιο επίπεδο έργο, που οπτικοποιεί πληροφορίες για την Αρχαία Αγορά, το επίκεντρο της πολιτικής και πολιτιστικής ζωής της Αθηναϊκής Δημοκρατίας. Το εικονικό αυτό ταξίδι από τον 5ο αιώνα π.Χ. έως τον 3ο π.Χ. μετατρέπεται για τους επισκέπτες σε ένα ταξίδι ανακάλυψης, όπου μπορούν οι ίδιοι να εξερευνήσουν το τοπίο, να συμμετέχουν σε εικονικές δραστηριότητες και να βιώσουν εμπειρίες που αφορούν την καθημερινότητα της εποχής.

«Η Αρχαία Αγορά της Αθήνας»

<http://project.athens-agera/>

Παραγωγές >

Διαδραστικός Δίσκος: «ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΜΙΛΗΤΟ»



Το «Μυστήριο στην αρχαία Μίλητο» είναι ένα διαδραστικό παιχνίδι που συνδυάζει τη μάθηση με την ψυχαγωγία. Οι παίκτες βοηθούν τον Ιάσονα και τη Δανάη να ανακαλύψουν περισσότερα στοιχεία για τη μυστηριώδη εξαφάνιση του βίου Περικλή.

[περισσότερα >](#)


Εκθέσεις >

Θέατρο, μια τέχνη τεχνών

Δραματουργοί, ηθοποιοί και ρόλοι, σκηνικά, κοστούμια και μσσκες, χρώματα, φώτα και μουσική συνυπάρχουν στην έκθεση του IME, όπου το θέατρο εξετάζεται ως συνύληξη πολλών καλλιτεχνών πάνω στη σκηνή με στόχο να δημιουργηθεί το οπτικό και ηχητικό περιβάλλον της παράστασης. Το θέατρο παρουσιάζεται μέσα από μια νέα οπτική γωνία, δίνοντας στον επισκέπτη τη δυνατότητα να ανακαλύψει πτυχές που δεν ήταν ορατές με την πρώτη ματιά και να παρακολουθήσει την «περίπτεση» ενός θεατρικού κειμένου από το χαρτί στη σκηνή.

<http://theaterart.ime.gr/>


«Θόλος» >



Η «Θόλος» είναι το νέο ημισφαιρικό «Θέατρο» Εικονικής Πραγματικότητας του Ιδρύματος, χωρητικότητας 132 ατόμων. Είναι ένα κτήριο υψηλής αρχιτεκτονικής, με μοναδική τεχνολογική υποδομή, το οποίο φιλοξενεί τις ψηφιακές συλλογές του IME.

www.tholos254.gr

Νέα >




Η ανασκαφή του IME και του ΝΑΙΜ-BAS στη Χάλκη Μπουνάρ (Βουλγαρία)

Το Ίδρυμα Μεζόνος Ελληνισμού συνήψε πενταετή συμφωνία με την Ακαδημία Επιστημών της Σόφιας, και ειδικότερα με το Αρχαιολογικό Ινστιτούτο της (NAIM-BAS), για τη διεξαγωγή ανασκαφικών ερευνών στη θέση Χάλκη Μπουνάρ (Halca Bunar), στην κεντρική Βουλγαρία, στη περιοχή που κατά την Αρχαιότητα ελεγκώνονταν οι Οδρύσσι Θράκες.

[περισσότερα >](#)

Μικρά Ασία >

«Μικρά Ασία... Αναζητώντας Όσα δεν Έβρεσε ο Χρόνος»



Οδοιπορικό στη Μικρά Ασία, το οποίο αποτελείται από τέσσερα ημίωρα ντοκιμαντέρ. Μέσα από το διάλογο δύο ψυχών που αναζητούν τις ρίζες τους περιηλούμαστε είκαια πόλεις των μικρασιατικών παραλίων -από την Άσσο έως τα Μύρα- και ανακαλύπτουμε την ιστορία τους διαχρονικά. Η σειρά εμπλουτίζεται με τρισδιάστατες αναπαραστάσεις μνημείων.

[περισσότερα >](#)


Θυμάμαι...

Σπάρτη, ιστορία

Η Σπάρτη ιδρύθηκε, σύμφωνα με την παράδοση, από το Λακεδαιμόνα, το γιο του Δία και της Τσυνέτης, ο οποίος παντρεύτηκε την κόρη του Ευρώτα, Σπάρτη. Κατά τον 5ο αι. π.Χ., η Σπάρτη επικράτησε στον Πελοποννησιακό Πόλεμο έναντι της μεγάλης της αντιπάλου Αθ ...

[περισσότερα >](#)

ΙΜΕάκια >




Ο παιδικός κόμβος του IME με πολλές εκπλήξεις για τους μικρούς μας φίλους.

www.imeakia.gr

ΠΩΛΗΤΗΡΙΟ >

Στο Πωλητήριο διατίθενται όλες οι παραγωγές του Ιδρύματος, χειροποίητα κοσμήματα γνωστών καλλιτεχνών καθώς και μεγάλη συλλογή αναμνηστικών, μουσικών δίσκων και βιβλίων.



<http://shop.ime.gr/>

copyright © ΙΔΡΥΜΑ ΜΕΙΖΟΝΟΣ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ

Η αρχική σελίδα του Ιδρύματος Μεζόνος Ελληνισμού (<http://www.ime.gr/fhw/>)

- Την οργάνωση και υποστήριξη μαθημάτων, εκπαιδευτικών προγραμμάτων και μεταπτυχιακών σπουδών για το Μείζονα Ελληνισμό για Έλληνες και ξένους.
- Τη θεσμοθέτηση, προκήρυξη και χορήγηση οικονομικών ενισχύσεων για την προώθηση ερευνών και μελετών που σχετίζονται με τους σκοπούς του Ιδρύματος.

5.5: Ηλεκτρονικό περιοδικό MOnuMENTA

Η ανάγκη για αντίδραση στη συνεχή καταστροφή του περιβάλλοντος, φυσικού και αρχιτεκτονικού, γέννησε την ιδέα της δημιουργίας ενός ηλεκτρονικού περιοδικού, η ανάγκη για δράση δημιούργησε το ελεύθερης πρόσβασης ηλεκτρονικό περιοδικό MOnuMENTA, αυτό που ταξιδεύει από τον Μάρτιο του 2007 στο Διαδίκτυο.

Θέμα του περιοδικού είναι η προστασία και η ανάδειξη της φυσικής και της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς που περιλαμβάνονται ενιαία και αδιαχώριστα στη λέξη ΜΝΗΜΕΙΑ/ MOnuMENTA.



Οι δημιουργοί της ηλεκτρονικής έκδοσης, περιβαλλοντολόγοι, αρχαιολόγοι, αρχιτέκτονες, επιθυμούν να συμβάλλουν στην αλλαγή της γενικότερης στάσης απέναντι στο φυσικό και δομημένο περιβάλλον στην Ελλάδα και στην Κύπρο, στην ενημέρωση και ευαισθητοποίηση των πολιτών προκειμένου και αυτοί να λάβουν ενεργό ρόλο στην προστασία τους. Η διαμονή των συντελεστών του στην Ελλάδα και στην Κύπρο όρισε και τα γεωγραφικά πλαίσιά του χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν επιθυμούν να τα

ξεπεράσουν και να ενώσουν τη φωνή, τη γραφή τους, με όλους όσους προσπαθούν για να σωθεί η φύση και τα αρχιτεκτονικά δημιουργήματα, υψηλά και ταπεινά.

Παράλληλα με την κυκλοφορία του περιοδικού οργανώνονται δραστηριότητες και υλοποιούνται προγράμματα που συμβάλλουν στην επίτευξη των στόχων του. Τον Απρίλιο του 2007 οργανώθηκε δημόσια συζήτηση με θέμα «Κεραμικός, Μεταξουργείο, Ψυρρή, Χρόνια προβλήματα ζητούν λύση». Το περιοδικό είναι ανοιχτό σε όλους όσοι ανησυχούν για την αλλοίωση και την καταστροφή της φυσικής και της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς και ζητά τη συμμετοχή, τη συνεργασία, τις προτάσεις, την κριτική, προκειμένου να φθάσει στο στόχο του.

5.6: Μικρό Πολυτεχνείο

Το Μικρό Πολυτεχνείο λειτουργεί ως χώρος πολιτισμού επικοινωνίας και επιμόρφωσης που δραστηριοποιείται στην Αθήνα (και όχι μόνο) προσφέροντας σε όλες τις ηλικίες, γνώση, ψυχαγωγία και δημιουργική αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου.



Χώρος

ανεξίτητος και ανοιχτός σε νέες ιδέες και δημιουργικές προτάσεις για μια βιωματική συνάντηση με την τέχνη με έμφαση στην σεμιναριακή εκπαίδευση.

Είναι ο τόπος που μπορεί κανείς να συναντήσει πολλές τέχνες, να κάνει σεμινάρια παντός είδους, να παρακολουθήσει αφιερώματα στη λογοτεχνία, στο θέατρο, στη μουσική, στο χορό, να απολαύσει εκθέσεις και εικαστικά happenings, να ζήσει βραδιές αφιερωμένες στο σκάκι και σε διάφορα παιχνίδια ευφυΐας, ενώ οι χώροι του φιλοξενούν συχνά συνεδρίες Art Therapy με ειδικούς επιστήμονες και καλλιτέχνες καθώς και παρουσιάσεις βιβλίων και νέων δίσκων, διαλέξεις, ομιλίες, ειδικές προβολές, ακροάσεις, μικρά συνέδρια, soft meetings, εκδηλώσεις πρωτοποριακών ομάδων και καλλιτεχνικά εργαστήρια για το παιδί.

5.7: ΕΛΙΑ - Ελληνικό Λογοτεχνικό & Ιστορικό Αρχείο



Το Ελληνικό Λογοτεχνικό και Ιστορικό Αρχείο, πιο γνωστό ως Ε.Λ.Ι.Α., είναι ένα μη κερδοσκοπικό σωματείο, πολιτιστικού χαρακτήρα. Ως βασικό στόχο έχει τη διάσωση, συλλογή, ταξινόμηση, μελέτη και έκδοση αρχειακού και έντυπου υλικού του 19ου και 20ού αιώνα το οποίο αφορά κυρίως στην ιστορική εξέλιξη και πνευματική ανάπτυξη της Ελλάδας. Παράλληλα, στοχεύει στη στήριξη της έρευνας και τη διάδοση της γνώσης και της πληροφορίας σε ένα ευρύ φάσμα πολιτιστικών και ακαδημαϊκών κατευθύνσεων. Ιδρύθηκε το 1980 και στα τριάντα χρόνια δραστηριότητάς του έχει εντοπίσει και συγκεντρώσει πολύτιμο υλικό που κάτω από διαφορετικές συνθήκες ίσως να χανόταν για πάντα.

Πάνω από 100.000 ψηφιοποιημένα τεκμήρια (φωτογραφίες, καρτ ποστάλ, εφημέρα, εφημερίδες και περιοδικά κ.α.) και δύο ψηφιακές εφαρμογές (μια για την ιστορία της Αθήνας και μια για την ιστορία της Θεσσαλονίκης) φιλοξενούνται στην υπό-σελίδα του Αρχείου, "ψηφιακές συλλογές".

Σκοπός των έργων αποτέλεσε η διάσωση, προστασία και αξιοποίηση της ελληνικής πολιτιστικής κληρονομιάς, η προώθηση της πολιτιστικής εκπαίδευσης, ενώ το πολυγλωσσικό περιεχόμενό τους θεωρούμε ότι συμβάλει αποφασιστικά στην προβολή και διάδοση του ελληνικού πολιτισμού στην ευρωπαϊκή και διεθνή κοινότητα. Επιπλέον, η υλοποίησή τους επέφερε τη συστηματοποίηση των επιμέρους συλλογών του Ε.Λ.Ι.Α., τη μεταξύ τους σύνδεση και την προστασία τους από την φθορά που επέρχεται από τη συνεχή χρήση των τεκμηρίων.

The screenshot shows the website of the Hellenic Library and Archives (ELIA). At the top, there is a logo and the text "ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΟ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΑΡΧΕΙΟ". Below this is a navigation bar with links: "Αναζήτηση", "Go", "Επικοινωνία", "Sitemap", "Κεντρική Σελίδα", and "English". The main content area is divided into several sections:

- Τι είναι το ΕΛΙΑ-ΜΙΕΤ**: A sidebar menu with links like "Συλλογές", "Κατάλογος Αρχείων", "Βιβλιοθήκη", "Ανακοινώσεις", "Δραστηριότητες", "Ε.Λ.Ι.Α. Θεσσαλονίκης", "ZOOM", "Τα Νέα του Ε.Λ.Ι.Α.", "Συνεργασία με άλλους φορείς", "Links", "Πωλητήριο", "Χρονική ομάδα των ετών 2005-2007", "Κοινωνικό Πλαίσιο Στήριξης 2000-2006", "Ιστορία της Ελληνικής Γλώσσας", "Τα εβραϊκά ονοματεπώνυμα στην Ελλάδα από το αρχείο του Ιωσήφ Σιακή", and "Ψηφιοποιημένες συλλογές Ε.Λ.Ι.Α. (Ε.Π. ΚτΠ)".
- Το ΕΛΙΑ στο ΜΙΕΤ**: A central section featuring a photo of four men in suits. Text: "Ολοκληρώθηκε τον Οκτώβριο του 2009 η ενσωμάτωση του ΕΛΙΑ στο ΜΙΕΤ." Below the photo is a link "Συνέχεια...".
- Τα Αρχεία, η Βιβλιοθήκη και το Πωλητήριο του Ε.Λ.Ι.Α**: Text: "Το τμήμα Αρχείων και η Βιβλιοθήκη του Ε.Λ.Ι.Α είναι ανοιχτά στους ερευνητές Τρίτη έως Παρασκευή 09:00-14:00 στα αναγνωστήρια του ισόγειου και του 2ου ορόφου, Αγ. Ανδρέου 5. Το Πωλητήριο είναι ανοιχτό 09:00-16:30 καθημερινά."
- Ψηφιοποιημένες συλλογές Ε.Λ.Ι.Α. (Ε.Π. ΚτΠ)**: Text: "Πάνω από 100.000 ψηφιοποιημένα τεκμήρια (φωτογραφίες, καρτ ποστάλ, εφημέρια, εφημερίδες και περιοδικά κ.α.) και δύο ψηφιακές εφαρμογές (μία για την ιστορία της Αθήνας και μία για την ιστορία της Θεσσαλονίκης) φιλοξενούνται στην υποσελίδα "ψηφιακές συλλογές". Below this is a link "Συνέχεια...".

Η Αρχική σελίδα του ΕΛΙΑ (<http://www.elia.org.gr/>)

Τέλος, οι πληροφορίες που πηγάζουν από τα τεκμήρια καθίστανται άμεσα προσιτές και συνδυαστικά αξιοποιήσιμες από ένα ευρύ φάσμα ενδιαφερομένων.

5.8 : Εθνικό Θέατρο

Το 1901 ιδρύεται το Βασιλικό Θέατρο και στεγάζεται στο νεοκλασικό κτήριο της οδού Αγίου Κωνσταντίνου, το οποίο οικοδομήθηκε με έξοδα του ιδιαίτερου ταμείου του βασιλιά Γεωργίου Α΄ και τη συνδρομή πλουσίων ομογενών από την Αίγυπτο.

Το Βασιλικό Θέατρο, όμως, βρίσκεται πολύ γρήγορα αντιμέτωπο με τις δυσχέρειες της πορείας ενός θεσμού πρωτοπόρου στο είδος του. Ύστερα από επτά χρόνια λειτουργίας, το 1908, αναγκάζεται να κλείσει, έχοντας ανεβάσει 140 περίπου έργα. Το 1930 επανιδρύεται με νόμο, ως Εθνικό Θέατρο.

Για την εγκατάσταση του νέου οργανισμού ανακαινίζεται το κτήριο του παλαιού Βασιλικού Θεάτρου. Η σκηνή του εκσυγχρονίζεται, εξοπλίζεται με μηχανικά μέσα και φωτιστικές εγκαταστάσεις. Διευθυντής διορίζεται ο διαπρεπής ποιητής και μεταφραστής στα νεοελληνικά του Αισχύλου, Ιωάννης Γρυπάρης. Μόνιμος σκηνοθέτης ορίζεται ο κριτικός Φώτος Πολίτης (1890-1934), που είναι και ο πνευματικός και καλλιτεχνικός του εμψυχωτής, και σκηνογράφος ο Κλέων Κλώνης. Με ένα θίασο

απαρτισμένο από τον ανθό της ελληνικής σκηνης, ο πρώτος σκηνοθέτης του Εθνικού Θεάτρου κατορθώνει σε ελάχιστο χρονικό διάστημα να του δώσει τη ζωτική φορά που χρειάζεται και να βάλει τα θεμέλια του μέλλοντος. Η έναρξη των παραστάσεων έγινε στις 19 Μαρτίου 1932 με δύο έργα συμβολικά συνδυασμένα, ένα του αρχαίου ελληνικού δραματολογίου και ένα του νεωτέρου.

Ανάμεσα σε εκείνους που στα πρώτα χρόνια αποτέλεσαν το θίασό του ήταν οι Αιμίλιος Βεάκης, Νίκος Ροζάν, Μήτσος Μυράτ, Χριστόφορος Νέξερ, Σαπφώ Αλκαίου, Νίκος Παπαγεωργίου, Τηλέμαχος Λεπενιώτης, Γιώργος Γληνός, Μιράντα Μυράτ, Ελένη Παπαδάκη, Κατίνα Παξινού, Αλέκος Μινωτής, Βάσω Μανωλίδου και άλλοι. Η εμφάνιση του Εθνικού Θεάτρου έγινε πολύ αισθητή, γενικότερα, στην ελληνική θεατρική πραγματικότητα. Στο εξής άρχισαν να καλλιεργούνται συστηματικά η τέχνη της σκηνοθεσίας, της σκηνογραφίας, του θεατρικού κοστουμιού, η πειθαρχημένη σε ενιαίο ύφος υπόκριση, η σκηνική μουσική, η χορογραφία, ενώ στη Δραματική Σχολή του, που λειτούργησε από τα πρώτα χρόνια, προετοιμάζονταν διαρκώς και νέα στελέχη.

Το δραματολόγιό του αποτελείται από έργα του κλασικού θεάτρου, καθώς και από νεώτερα ή και εντελώς σύγχρονα. Ωστόσο, ένα από τα κύρια μελήματα του Εθνικού Θεάτρου, από την πρώτη στιγμή της σταδιοδρομίας του, ήταν η αναβίωση του αρχαίου δράματος.

Το Εθνικό Θέατρο εντείνει τη δραστηριότητά του ανεβάζοντας κάθε χρόνο νέα έργα, ενώ γίνονται παράλληλα και επαναλήψεις των παλαιότερων.

5.9: Κέντρο Πολιτισμού Δήμου Σταγείρων – Ακάνθου

Το καινοτόμο τμήμα του κτιρίου είναι το αμφιθέατρο. Η ιδιαιτερότητά του προκύπτει από τα ίδια τα χαρακτηριστικά του:

- Προβάλλει με τη βοήθεια ειδικού εξοπλισμού τρισδιάστατα φιλμ
- Το υλικό που προβάλλεται είναι υψηλής ευκρίνειας (HD - High Definition) και έτσι περιέχει πολύ περισσότερες λεπτομέρειες από ότι τα συμβατικά φιλμ
- Μπορεί να προβάλλει επίσης τρισδιάστατες ψηφιακές παραγωγές (comics)
- Ο θεατής για να παρακολουθήσει τα φιλμ φοράει ειδικά γυαλιά
- Το αμφιθέατρο είναι χωρητικότητας 70 θέσεων
- Η οθόνη είναι κοίλη επιφάνειας 50τ.μ. (10μ. πλάτος επί 5μ. ύψος)


- Το ηχοσύστημα περιλαμβάνει 11 ηχεία συνολικά που ελέγχονται από ένα εξακάναλο σύστημα ενισχυτών
- Τα 5 από τα ηχεία βρίσκονται πίσω από την οθόνη, η οποία έχει εκατομμύρια μικρές τρύπες που επιτρέπουν τον ήχο να τη διαπερνά προς το ακροατήριο
- Για την προβολή του βίντεο χρησιμοποιούνται 4 προβολικά συστήματα (2 για κάθε μάτι) που προβάλλουν ταυτόχρονα για να δημιουργήσουν το εξαιρετικό αποτέλεσμα.

Εκθεσιακός χώρος






Στο ισόγειο υπάρχει ο εκθεσιακός χώρος που φιλοξενεί περιοδικές εκθέσεις του Αγίου Όρους, πίνακες, θεματικές εκθέσεις για τον Αριστοτέλη και τη διώρυγα του Ξέρξη και διάφορες άλλες εκθέσεις. Την περίοδο αυτή φιλοξενείται μια έκθεση της Ιεράς Μονής Βατοπεδίου και μια έκθεση της Ιεράς Μονής Σίμωνος Πέτρας που φυλάσσεται από την Εθνική Χαρτοθήκη.


Δημοτικό ωδείο

Στο Κέντρο Πολιτισμού λειτουργεί Δημοτικό Ωδείο για την εκμάθηση κλασικών και παραδοσιακών μουσικών οργάνων.



**ΔΗΜΟΣ
ΣΤΑΓΕΙΡΩΝ
ΑΚΑΝΘΟΥ**



[>> Αρχική Σελίδα >> Ο ΔΗΜΟΣ >> Κοινωνικής Δημοτική Επιχείρηση >> Κέντρο Πολιτισμού]

stagira.gr

ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ
ΦΩΤΟΘΗΚΗ
ΝΕΑ-ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΕΙΣ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

ο δήμος

Ο Δήμαρχος
Δράσεις - Συμβούλια »
Υπηρεσίες - Τηλέφωνα »
Κοινωνικής Δημοτική
Επιχείρηση »
Ανώνυμη Δημοτική
Επιχείρηση »

η περιοχή


Ιερισός
Στάγειρα
Στρατονίκη
Στρατώνι
Ολυμπιάδα
Νέα Ρόδα
Αμμουλιανή
Ουρανούπολη







Πληροφορίες

Αξιζει... »
Χάρτες »
Μετακίνηση στο Δήμο »
Πολιτιστικό »
Ιστορία »
Διασκέδαση »
Αθλητικά »
Εφημερίδα »
Επιχειρήσεις »

Κέντρο Πολιτισμού

Το Κέντρο Πολιτισμού βρίσκεται στην Ιερισσό Χαλκιδικής και περιλαμβάνει το πρώτο αμφιθέατρο που πραγματοποιεί στερεοσκοπικές - τρισδιάστατες προβολές video στην Ελλάδα, εκθεσιακό χώρο όπου εναλλάσσονται διάφορες εκθέσεις και συνεδριακό χώρο.



Πολιτιστικό Κέντρο

Άλσος Αριστοτέλη

Άγιο Όρος

Διασκέδαση - Φαγητό

Παραλίες

Διαμονή

Επιχειρήσεις

ΚΑΙΡΟΣ

Καρυές

Αίθριος, 18°C

Pathfinder
weather

[Τμήματα]	[Τεχνολογία 3D]	[Πρόγραμμα]	[Τιμές]
[Εκθέσεις]	[Που είναι;]	[Άριστα τελείν]	[Σύνδεσμοι]
[Επικοινωνήστε με το Κέντρο]	[Download]		

Web Development: *Magnet Internet Services* - Copyright © 2007 Δήμος Σταγείρων-Ακάνθου - All rights reserved

5.10 : Πρόγραμμα εκμάθησης ελληνικής και αρχαίας ελληνικής μέσω Η/Υ

(Ο Κόσμος μαθαίνει αρχαία ελληνικά!);

(Άρθρο από το περιοδικό ΘWeek, Ένθετο εφημερίδας Θεσσαλίας, τεύχος 145, 30/10/2010)

Το Hellenic Quest είναι ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής εκμάθησης της Ελληνικής γλώσσας που το CNN άρχισε να διανέμει παγκοσμίως και προορίζεται σε πρώτο στάδιο για τους αγγλόφωνους και ισπανόφωνους. Η μέθοδος διδασκαλίας συνίσταται στην προβολή πληροφοριών στην οθόνη του Η/Υ με ταυτόχρονη μετάδοση ήχου και κινούμενης εικόνας.

Το πρόγραμμα παράγεται από την εταιρεία Η/Υ Apple, ο πρόεδρος της οποίας, Τζον Σκάλυ, δήλωσε σχετικά: «Αποφασίσαμε να προωθήσουμε το πρόγραμμα εκμάθησης της Ελληνικής, επειδή η κοινωνία μας χρειάζεται ένα εργαλείο που θα της επιτρέψει να αναπτύξει τη δημιουργικότητά της, να εισάγει καινούριες ιδέες και θα της προσφέρει γνώσεις περισσότερες από όσες ο άνθρωπος μπορούσε ως τώρα να ανακαλύψει». Με άλλα λόγια πρόκειται για μια εκδήλωση της τάσης για επιστροφή του παγκόσμιου πολιτισμού στο πνεύμα και τη γλώσσα των Ελλήνων...

Το άρθρο συνεχίζει και παρακάτω αναφέροντας το ωφέλιμο της ελληνικής γλώσσας και άλλες ανάλογες προσπάθειες που έχουν γίνει κατά καιρούς για τη διάδοση του ελληνικού πολιτισμού και της ελληνικής γλώσσας.

Το γεγονός όμως είναι ότι το Hellenic Quest μέχρι σήμερα παραμένει ένας ακόμη αστικός μύθος. Κυκλοφόρησε και αναπαρήχθη από ελληνικές ιστοσελίδες και άλλα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης. Σύμφωνα με άρθρο που δημοσιεύθηκε στην εφημερίδα Ημερησία στις 9 Οκτωβρίου 2003, όπως και στο παραπάνω άρθρο, είναι πρόγραμμα ηλεκτρονικού υπολογιστή εκμάθησεως της ελληνικής γλώσσας για αγγλόφωνους και ισπανόφωνους Σύμφωνα με το άρθρο, το πρόγραμμα παράγεται από την εταιρεία λογισμικού **Apple** και διανέμεται από το τηλεοπτικό δίκτυο **CNN**. Το δημοσίευμα καταγράφει επίσης πως «η μέθοδος διδασκαλίας του στηρίζεται στην προβολή πληροφοριών στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή με ταυτόχρονη μετάδοση ήχου και κινούμενης εικόνας». Το πρωτότυπο άρθρο γρήγορα εξαπλώθηκε στο Διαδίκτυο, και εμπλουτιζόταν συνεχώς με νέες πληροφορίες. Μια εμπλουτισμένη μορφή του άρθρου βρίσκεται επίσης και στην ιστοσελίδα της ελληνικής πρεσβείας στην Ουάσινγκτον των Ηνωμένων Πολιτειών, η οποία δημοσίευσε το εμπλουτισμένο άρθρο σε περιοδικό της στις 4 Δεκεμβρίου 2003. Η είδηση δημοσιεύθηκε επίσης σε πολλές άλλες εφημερίδες και ιστοσελίδες

(χαρακτηριστική είναι η δημοσίευση από την Ένωση Ελλήνων Φυσικών), χωρίς επιπλέον στοιχεία.

Αν και η αναπαραγωγή του από την ελληνική πρεσβεία προσδίδει στο άρθρο κύρος και εμπιστοσύνη για την αλήθεια των γεγονότων, είναι φανερό πως πρόκειται για αστικό μύθο, καθώς το άρθρο περιέχει ανακριβή στοιχεία και λάθη, με χονδροειδείς υπερβολές όσον αφορά την επιστήμη των υπολογιστών και την ελληνική γλώσσα.



Ο τίτλος της είδησης, από το περιοδικό της Ελληνικής Πρεσβείας, Ελληνική Παιδεία

Επαληθευσιμότητα

Η μη εγκυρότητα του κειμένου, ωστόσο, μπορεί να επιβεβαιωθεί επίσης από το γεγονός πως η είδηση κυκλοφορεί σχεδόν μόνο σε ελληνικές ιστοσελίδες και ελάχιστες αγγλικών άλλων γλωσσών. Ξένα ειδησεογραφικά πρακτορεία δεν κάλυψαν ποτέ την συγκεκριμένη είδηση.

Το κείμενο, συνήθως με την εμπλουτισμένη του μορφή συνεχίζει μέχρι σήμερα να υποστηρίζεται και να κυκλοφορεί σε νέα αντίγραφα στο διαδίκτυο, καθώς πέφτει στα χέρια όλο και περισσότερων ανθρώπων. Μέχρι στιγμής πολλοί είναι εκείνοι που υποστηρίζουν τα γεγονότα που περιγράφονται παρά το γεγονός πως λάθη και ανακρίβειες στο κείμενο είναι προφανείς, μιας και ουσιαστικά στοιχεία για την ανακρίβεια της είδησης δεν υπάρχουν από επίσημες πηγές, όπως είναι η ίδια η Apple και το CNN, οι οποίες ωστόσο δεν ασχολήθηκαν ποτέ όχι μόνο με την ανακοίνωση ενός τέτοιου προγράμματος αλλά και με την διάψευση του μιας και διαδίδεται μεταξύ Ελλήνων.

*

Η λίστα με τους φορείς τις δραστηριότητες ιδιωτικές και μη καθώς και τις υπηρεσίες βέβαια δεν σταματά εδώ, καθώς καθημερινά αυξάνεται συνεχώς με ολοένα και νέες πρωτοβουλίες όπως:

- Ινστιτούτο Μελέτης της Τοπικής Ιστορίας & της Ιστορίας των Επιχειρήσεων
- Κοινωφελές Ίδρυμα Α. Σ. Ωνάσης
- Κρατικό Θέατρο Βορείου Ελλάδος (Κ.Θ.Β.Ε.)
- Μέγαρο Μουσικής Αθηνών
- Μονή Λαζαριστών
- Πολιτιστική Ολυμπιάδα 2001-2004
- Πολιτιστικός Χάρτης της Ελλάδας
- Ταινιοθήκη της Ελλάδος
- Ύπατο Συμβούλιο των Ελλήνων Εθνικών
- Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης
- Ενοποίηση Αρχαιολογικών Χώρων Αθήνας
- Εθνική Λυρική Σκηνή
- Εθνικό Κέντρο Χαρτών και Χαρτογραφικής Κληρονομιάς (Ε.ΚΕ.Χ.ΧΑ.Κ.)
- Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου
- Ελληνικό Φεστιβάλ
- Εργαστήρι Τέχνης και Πολιτισμού
- Θησαυροί του Αγίου Όρους
- Ίδρυμα Μελετών Λαμπράκη

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6ο ΨΗΦΙΑΚΑ

ΜΟΥΣΕΙΑ

6.1. Εισαγωγικά - Ψηφιακά Μουσεία ανά τον κόσμο

Με την πάροδο του χρόνου δημιουργήθηκαν διάφορα είδη μουσείων, όπως τα τεχνολογικά, τα παιδικά, τα μουσικά, τα τοπικά, των φυσικών επιστημών, κ.α. (Κόκκοτας & Πλακίτση, 2005). Ένα από τα καινούργια είδη μουσείου με ιδιαίτερο νόημα και χαρακτήρα είναι τα ηλεκτρονικά μουσεία.

Όσον αφορά τον ορισμό του ηλεκτρονικού μουσείου δεν υπάρχει ένας κοινά αποδεκτός ορισμός. Ενδιαφέρον έχει ο ορισμός που δίνει η διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια Britannica Online, σύμφωνα με τον οποίο το:

«Ηλεκτρονικό μουσείο περιγράφεται ως μία συλλογή από ψηφιακά καταγεγραμμένες εικόνες, αρχεία ήχων, έγγραφα κειμένου, και άλλα δεδομένα ιστορικού, επιστημονικού ή πολιτιστικού ενδιαφέροντος τα οποία είναι προσβάσιμα μέσω ηλεκτρονικών μέσων. Ένα ηλεκτρονικό μουσείο δεν στεγάζει πραγματικά αντικείμενα και επομένως στερείται της μονιμότητας και των μοναδικών ιδιοτήτων που διαθέτει το μουσείο σύμφωνα με την καθιερωμένη σημασία του όρου».

Τις τελευταίες δεκαετίες η τεχνολογική πρόοδος άλλαξε εντελώς το ρεύμα της ιστορίας δίνοντας νέες διαστάσεις στην ανθρώπινη ζωή. Η ψηφιακή τεχνολογία συγκεκριμένα, έθεσε στην υπηρεσία του ανθρώπου τα πάντα, απλοποιώντας έτσι τον τρόπο ζωής του. Η ραγδαία και γρήγορη εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας έφτασε ακόμη να εμφανίζεται και ως μέσο έκφρασης της τέχνης.

Η ψηφιακή τεχνολογία εισχώρησε στο χώρο των μουσείων εκμηδενίζοντας τις αποστάσεις και κατάφερε μέσω της ηλεκτρονικής τεχνολογίας να κάνει προσιτή την τέχνη στο ευρύ κοινό. Με τη βοήθεια του διαδικτύου δόθηκε η δυνατότητα πρόσβασης και πλοήγησης των επισκεπτών απ' όλο τον κόσμο στους χώρους του μουσείου, εξασφαλίζοντας έτσι μια αμφίδρομη επικοινωνία.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα εφαρμογής της ψηφιακής τεχνολογίας στο χώρο του μουσείου, αποτελεί ένα από τα μεγαλύτερα μουσεία στον κόσμο, το μουσείο του

Prado στη Μαδρίτη. Το μουσείο του Prado δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη μέσω της ψηφιακής ανάλυσης να θαυμάσει διά γυμνού οφθαλμού τα αριστουργήματα της συλλογής του.

Στη σημερινή εποχή όμως, που νέα στοιχεία εισβάλλουν στη ζωή μας και την απειλούν, η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας δημιουργεί ένα τέλμα και μία μηχανοποίηση στον τρόπο ζωής μας, που είναι χαρακτηριστικό σημάδι του τεχνικού πολιτισμού. Μπορεί άραγε η ψηφιακή τεχνολογία να ικανοποιήσει τις ανάγκες των επισκεπτών ψηφιακά; Να εξισορροπήσει τη σχέση εικονικού και πραγματικού ή να αντικαταστήσει το απευθείας ανθρώπινο βλέμμα σε έναν χώρο όπου η πραγματοποίηση σχέσεων και δράσεων παράγεται τεχνικά και ασύγχρονα, επηρεάζοντας έτσι την αντιληπτική κατάσταση και επικοινωνία;

Η στροφή προς τις απαιτήσεις και τάσεις της εποχής μας είναι μια επιτακτική ανάγκη που μας εντάσσει στην πρόοδο της σύγχρονης εποχής. Η τεράστια ανάπτυξη όμως του ψηφιακού πολιτισμού που μπορεί να χειρίζεται τα πάντα μέσω του παγκόσμιου διαδικτύου όπου γίνεται ανάμειξη τόπου και χώρου σ'έναν κόσμο ρευστό που συνεχώς μεταβάλλεται, δεν είναι απαραίτητα θετική και κυρίως σ'έναν χώρο όπως είναι το μουσείο, όπου η αίσθηση του χώρου και η αίσθηση του ανθρώπινου βλέμματος όταν αντικρίζει ένα έργο τέχνης, αποτελούν αξίες μοναδικές και αναντικατάστατες.

Σύμφωνα με τους Πανούτσο και Τσόντζου (2007) υπάρχουν τέσσερις κατηγορίες μουσείων που μπορούν να τροποποιηθούν σε ηλεκτρονικά μορφή:

- «***To Μουσείο Φυλλάδιο*** είναι ένας ιστό-τόπος στον οποίο βρίσκονται βασικές και χρήσιμες πληροφορίες για τα μουσεία γενικότερα».
- «***To Μουσείο Περιεχομένου*** είναι επίσης ένας δικτυακός ιστό-τόπος που όπως δηλώνει και το όνομά του παρέχει πρόσβαση στο περιεχόμενο του μουσείου, δηλαδή τα εκθέματα του, και η εξερεύνηση γίνεται on line. Να πούμε επίσης ότι ο ιστό-τόπος αυτός είναι χρησιμότερος για τους πιο εξειδικευμένους χρήστες, καθώς δίνει σημασία στη λεπτομέρεια».
- «***To Μουσείο Μάθησης*** είναι ένα web site το οποίο δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην εκπαίδευση του κοινού, παρέχοντας πολλαπλά σημεία πρόσβασης. Οι επισκέπτες παρακινούνται και λαμβάνουν πολλά ερεθίσματα με αποτέλεσμα να εντείνεται το ενδιαφέρον τους για περαιτέρω εξερεύνηση».

- «*To Virtual (Εικονικό) Μουσείο* το οποίο λειτουργεί κατά κάποιον τρόπο σαν επέκταση του Μουσείου Μάθησης, είναι συνήθως διαδραστικά και είναι συνδεδετικός κρίκος για τη διεπιστημονική συνεργασία με άλλες ψηφιακές συλλογές».

Οι τρόποι διάδρασης που χρησιμοποιούνται κυρίως από τα εικονικά μουσεία είναι:

- *η εικονική ξενάγηση,*
- *οι οθόνες αφής/touch screens*
- *GUI,*
- *test γνώσεων,*
- *Κινητά 3G, κα.*

Αναλυτικότερα:

Εικονική ξενάγηση

Εικονική ξενάγηση με λίγα λόγια εννοούμε την ξενάγηση στο χώρο ενός μουσείου μέσω οθονών ή μέσω κάποιου κινητού τηλεφώνου τρίτης γενιάς (Πρόγραμμα Αγαμέμνων) όπου η ξενάγηση γίνεται χάριν στην εικονική πραγματικότητα. Με τον όρο Εικονική πραγματικότητα (αγγλ. **Virtual Reality (VR)**) εννοούμε την προσομοίωση ενός περιβάλλοντος από έναν υπολογιστή. Επειδή δεν υπάρχει κάποιος συγκεκριμένος και αυστηρός ορισμός για τον όρο Εικονική Πραγματικότητα, δίνονται παρακάτω κάποιοι από τους επικρατέστερους. Ο ίδιος ο όρος βέβαια είναι αντιφατικός και οδηγεί σε παρεξηγήσεις και σε πολύωρες φιλοσοφικές συζητήσεις. Ο πατέρας του όρου Jaron Lanier, έδωσε τον εξής ορισμό το 1989: "*Ένα αλληλεπιδραστικό, τρισδιάστατο περιβάλλον, φτιαγμένο από υπολογιστή, στο οποίο μπορεί κάποιος να εμβυθιστεί.*" Απο εκεί και έπειτα, δόθηκαν ποικίλοι ορισμοί, μερικοί από τους οποίους δίνονται παρακάτω:

"Η Εικονική Πραγματικότητα, αποτελεί ένα όρο που έχει γίνει πρόσφατα γνωστός αλλά και από τους πλέον διαδεδομένους στο χώρο των υπολογιστών, ο οποίος μεταφέρει το χρήστη ή τους χρήστες, σε ένα συνθετικό, τεχνητό, εικονικό και φτιαγμένο από υπολογιστή περιβάλλον." M.Krueger (1991)

"Αλληλεπιδραστικά γραφικά πραγματικού χρόνου (real-time) με τρισδιάστατα μοντέλα, συνδυασμένα με μια τεχνολογία απεικόνισης η οποία δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη για εμπύθιση στον μοντελοποιημένο κόσμο και τη δυνατότητα για απευθείας χειρισμό."

Fuchs, H., Bishop, et al. (1992).

Με άλλα λόγια, εικονική ξενάγηση είναι μια μορφή ξενάγησης σε κάποιο μουσείο χωρίς να χρειάζεται κάποιος να βρίσκεται μέσα στον περιβάλλοντα χώρο του μουσείου ή να περιπλανιέται μέσα στους διαδρόμους του.

GUI ή αλλιώς Γραφικό Περιβάλλον Χρήστη

Γραφικό Περιβάλλον Χρήστη ή Γραφική Διασύνδεση Χρήστη (αγγλικά: **Graphical User Interface - GUI**) είναι ένα σύνολο γραφικών στοιχείων, τα οποία εμφανίζονται στην οθόνη κάποιας ψηφιακής συσκευής (π.χ. Η/Υ) και χρησιμοποιούνται για την αλληλεπίδραση του χρήστη με τη συσκευή αυτή. Παρέχουν στον τελευταίο, μέσω γραφικών, ενδείξεις και εργαλεία προκειμένου αυτός να φέρει εις πέρας κάποιες επιθυμητές λειτουργίες. Για τον λόγο αυτό δέχονται και είσοδο από τον χρήστη και αντιδρούν ανάλογα στα συμβάντα που αυτός προκαλεί με τη βοήθεια κάποιας συσκευής εισόδου (π.χ. πληκτρολόγιο, ποντίκι).

Τα περισσότερα σύγχρονα προγράμματα και λειτουργικά συστήματα υπολογιστών, προσφέρουν στους χρήστες τους κάποιο GUI γιατί αυτός ο τρόπος αλληλεπίδρασης με τον υπολογιστή ταιριάζει αρκετά στην ανθρώπινη εμπειρία και φύση. Σωστά σχεδιασμένα γραφικά προσφέρουν ένα όμορφο, εύχρηστο και λειτουργικό περιβάλλον εργασίας. Πριν από την έλευση και καθιέρωση των GUI ο κανόνας στους μικροϋπολογιστές ήταν η αλληλεπίδραση με τον χρήστη μέσω κάποιου κελύφους γραμμής εντολών.

Οθόνη αφής

Η **οθόνη αφής** είναι μια συσκευή εισόδου που μπορεί να ανιχνεύσει την παρουσία και τη θέση από ένα άγγιγμα μέσα στην περιοχή της οθόνης. Ο όρος αναφέρεται γενικά στην αφή ή άγγιγμα της οθόνης της συσκευής με ένα δάχτυλο ή χέρι. Οι οθόνες αφής μπορούν επίσης να ανιχνεύσουν και παθητικά αντικείμενα, όπως μια γραφίδα. Ωστόσο, αν το αντικείμενο που ανιχνεύεται είναι ενεργό/σε

δραστηριότητα, όπως με ένα στυλό λέιζερ/φωτός, ο όρος οθόνη αφής γενικά δεν ισχύει. Η ικανότητά του να αλληλεπιδρά κανείς άμεσα με μια οθόνη συνήθως υποδηλώνει την παρουσία μιας οθόνης αφής.

Μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του 1980, οι περισσότερες καταναλωτικές οθόνες αφής μπορούσαν να ανιχνεύσουν μόνο ένα σημείο επαφής σε κάθε στιγμή, και λίγες είχαν τη δυνατότητα να ανιχνεύσουν πόσο δυνατή ήταν η επαφή. Αυτό έχει αρχίσει να αλλάζει με την εμπορευματοποίηση της τεχνολογίας πολυ-αφής.

Οι οθόνες αφής έχουν δύο βασικά χαρακτηριστικά. Πρώτον, επιτρέπουν την απευθείας αλληλεπίδραση με τα στοιχεία που εμφανίζονται στην οθόνη, όπου και αν αυτή εμφανίζεται, και όχι έμμεσα όπως με ένα ποντίκι ή touchpad (πινακίδιο αφής). Δεύτερον, επιτρέπει σε κάποιον να το κάνει χωρίς να απαιτείται οποιαδήποτε συσκευή ενδιάμεσα, όπως π.χ. μια γραφίδα που πρέπει να κρατείται με το χέρι.



Τέτοιες οθόνες μπορούν να συνδεθούν με ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Επίσης, διαδραματίζουν ουσιαστικό ρόλο στο σχεδιασμό των ψηφιακών συσκευών, όπως οι προσωπικοί ψηφιακοί βοηθοί (PDA), οι δορυφορικές συσκευές πλοήγησης και τα κινητά τηλέφωνα.

Τεχνολογίες

Υπάρχουν διάφοροι τύποι τεχνολογίας οθονών αφής.

Αντιστασιακή (Resistive)

Μια επιφάνεια αντιστασιακής οθόνης αφής αποτελείται από πολλά στρώματα. Τα πιο σημαντικά είναι δύο λεπτές μεταλλικές ήλεκτρο - αγώγιμες και αντιστάσιμες επιφάνειες, που χωρίζονται από λεπτό διάστημα. Όταν κάποιο αντικείμενο αγγίζει αυτό το είδος της επιφάνειας αφής, τα στρώματα συνδέονται σε ένα ορισμένο σημείο, και στη συνέχεια η επιφάνεια αντιδρά ηλεκτρικά παρόμοια με δύο διαιρέτες τάσης που συνδέονται με τις εκροές τους. Αυτό προκαλεί μια αλλαγή στο ηλεκτρικό ρεύμα ΚΑΙ έχει καταχωρηθεί ως νέο γεγονός αφής και αποστέλλεται στον ελεγκτή για επεξεργασία.

Χωρητική (Capacitive)

Μια επιφάνεια χωρητικής οθόνης αφής είναι καλυμμένη με ένα υλικό, συνήθως οξείδιο ινδίου - κασσίτερου, που οδηγεί ένα συνεχές ηλεκτρικό ρεύμα στον αισθητήρα. Ο αισθητήρας ως εκ τούτου παρουσιάζει ένα ακριβώς ελεγχόμενο πεδίο από αποθηκευμένα ηλεκτρόνια τόσο στον οριζόντιο όσο και στον κατακόρυφο άξονα - επιτυγχάνει χωρητικότητα. Το ανθρώπινο σώμα είναι επίσης μια ηλεκτρική "συσκευή" η οποία έχει αποθηκεύσει ηλεκτρόνια και κατά συνέπεια παρουσιάζει χωρητικότητα. Οι αισθητήρες χωρητικότητας δουλεύουν βασισμένοι στην εγγύτητα, και δεν χρειάζεται να ακουμπηθούν άμεσα για να ενεργοποιηθούν. Είναι μια αξιόπιστη τεχνολογία που χρησιμοποιείται σε ένα ευρύ φάσμα εφαρμογών, όπως σημεία πώλησης, βιομηχανικοί έλεγχοι, καθώς και περίπτερα ενημέρωσης του κοινού. Έχει μεγαλύτερη ακρίβεια από την αντιστασιακή τεχνολογία, αλλά ανταποκρίνεται μόνο σε επαφή με δάχτυλο και δεν θα λειτουργήσει με ένα χέρι καλυμμένο σε γάντι ή με στυλό ή γραφίδα. Οι χωρητικές οθόνες αφής μπορούν επίσης να υποστηρίξουν πολυαφή (multitouch), δηλαδή χρησιμοποίηση περισσότερων από ένα δάχτυλο η γραφίδα. Ένα καλό παράδειγμα αυτού του τύπου αποτελούν οι οθόνες των iPhone και iPod Touch της Apple, και του T-Mobile G1 της HTC (κυκλοφορεί μόνο στις ΗΠΑ) όπου οι ενέργειες τους διαφέρουν αναλόγως με τον αριθμό των δαχτύλων που χρησιμοποιούνται.

Κινητά τρίτης Γενιάς (3G)

Η τρίτη γενιά κινητών τηλεφώνων είναι μια σειρά από νέα πρότυπα και τεχνολογίες, όπως WCDMA, CDMA2000, UMTS και EDGE. Ουσιαστικά είναι τεχνολογία που προσφέρει πολύ υψηλές ταχύτητες πρόσβασης στα τηλεπικοινωνιακά δίκτυα, μέσω της τεχνολογίας που χρησιμοποιείται στο Internet (Internet Protocol). Με τα κινητά τηλέφωνα τελευταίας τεχνολογίας οι χρήστες μπορούν να έχουν μια σειρά από πλήρεις δυνατότητες Multimedia βασισμένες σε δίκτυα πολύ μεγάλης ταχύτητας. Οι δυνατότητες που δίνει μια τέτοια τεχνολογία είναι απεριόριστες.

Τα καινούργια τηλέφωνα ενσωματώνουν έγχρωμες οθόνες, ψηφιακές κάμερες, μεγάλη μνήμη και δυνατότητες αναπαραγωγής multimedia αρχείων, καθώς και πολλά νέα παιχνίδια.

Έτσι μπορεί κανείς με το τηλέφωνό του να τραβήξει φωτογραφίες ή video με τις αγαπημένες του στιγμές, να τις στείλει μέσω email σε κάποιον φίλο ή κατευθείαν στο

δικό του κινητό. Μπορεί επίσης να έχει άμεση πρόσβαση στο Internet με πολύ μεγάλες ταχύτητες μέσω των προτύπων όπως GPRS. Επίσης μπορεί να μιλήσει με κάποιον μέσω τηλεδιάσκεψης με εικόνα. Τα νέα τηλέφωνα 3ης γενιάς, ενσωματώνουν ψηφιακές κάμερες στο μπροστινό μέρος για αυτόν τον λόγο. Όλα αυτά ουσιαστικά λύνουν τα χέρια των χρηστών, αφού με μια συσκευή μπορούν να έχουν κάθε είδους επικοινωνία και άμεση πρόσβαση σε κάθε είδους πληροφορία με πολύ άνεση.

Για να αξιοποιηθούν όμως αυτές οι δυνατότητες των κινητών, πρέπει οι εταιρίες κινητής τηλεφωνίας να αναβαθμίσουν τον εξοπλισμό τους για να μπορούν να υποστηρίξουν τη νέα τεχνολογία. Για αυτό το λόγο υπάρχει το UMTS (Universal Mobile Communications System). Μέσα από αυτό ορίζονται οι προδιαγραφές που πρέπει να ακολουθούν τα δίκτυα που θα υποστηρίξουν τα κινητά τηλέφωνα τρίτης γενιάς.

Ακόμα σήμερα υπάρχουν διάφοροι περιορισμοί σε αυτές τις δυνατότητες. Αυτό ισχύει γιατί ακόμα βρισκόμαστε σε μια μεταβατική περίοδο από τη δεύτερη στην τρίτη γενιά κινητών. Έτσι αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα η τελευταία εξέλιξη είναι η δυνατότητα από τους χρήστες αποστολής και λήψης μηνυμάτων MMS.

Αυτό είναι ουσιαστικά η εξέλιξη των sms. Μέσα σε ένα mms μήνυμα, μπορείτε να στείλετε ένα πολύ μεγάλο όγκο πληροφοριών: Κείμενο, εικόνα, video και ήχο. Τα κινητά όμως που υποστηρίζουν αυτή την τεχνολογία, είναι ότι πιο κοντινό αυτή τη στιγμή στην τρίτη γενιά.

Αργά ή γρήγορα όλα τα δίκτυα κινητής τηλεφωνίας θα πρέπει να είναι συμβατά με τη νέα τεχνολογία. Έτσι σιγά σιγά θα πέσει και το κόστος αγοράς και χρήσης των τηλεφώνων αυτών.

Μέχρι τότε όμως, μπορείτε να αξιοποιήσετε τις δυνατότητες mms που προσφέρουν τα περισσότερα νέα μοντέλα, και πλησιάζουν αρκετά την τεχνολογία 3ης γενιάς.

*

Ένα – ένα τα μεγάλα μουσεία του πλανήτη επιχειρούν το αποφασιστικό πέρασμα στην ψηφιακή εποχή. Τελευταία και σημαντικότερη είσοδος, το μουσείο Prado.

6.1.1 : Ψηφιακό Μουσείο Prado/Ισπανία

Μόλις πριν από λίγο καιρό, η Google ανακοίνωσε την έναρξη λειτουργίας του Prado layer στο Google Earth, δίνοντας την ευκαιρία στους χρήστες της εφαρμογής να εξερευνήσουν φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης από 14 αριστουργήματα του Μουσείου Prado. Το Μουσείο Prado της Μαδρίτης είναι ένας από τους πιο δημοφιλείς τουριστικούς προορισμούς και μέσω του Google Earth layer οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να ενημερωθούν σχετικά με τα πιο γνωστά έργα του μουσείου, όπως **Οι Κυρίες επί των τιμών ή Οι Τρεις Χάριτες**.

Το Μουσείο Prado είναι η πρώτη gallery τέχνης στον κόσμο η οποία επέτρεψε την πρόσβαση, αλλά και την πλοήγηση στη συλλογή της από το Google Earth. Κι εδώ δεν έχουμε να κάνουμε με φωτογραφίες έργων τέχνης χαμηλής ή μεσαίας ανάλυσης αλλά για εμπειρία που προσπαθεί να προσομοιώσει τα χαρακτηριστικά της αυτοπρόσωπης επίσκεψης.

Χρησιμοποιώντας τα προηγμένα τεχνολογικά χαρακτηριστικά του Google Earth, ιστορικοί τέχνης, φοιτητές αλλά και τουρίστες από όλον τον κόσμο μπορούν να εξερευνήσουν ακόμα και τις πιο περίτεχνες λεπτομέρειες της τεχνοτροπίας του κάθε ζωγράφου. Οι πίνακες έχουν φωτογραφηθεί σε πολύ υψηλή ανάλυση εμπεριέχοντας μέχρι και 14.000 εκατομμύρια pixels (14 gigapixels).

Με την βοήθεια της υψηλής ανάλυσης ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δει λεπτομέρειες, όπως μια μικροσκοπική μέλισσα πάνω σε ένα λουλούδι στο έργο *Οι Τρεις Χάριτες*, διακριτικά δάκρυα στα πρόσωπα των μορφών στο έργο *Η Αποκαθήλωση*, καθώς επίσης και πολύπλοκες φιγούρες στο *Ο Κήπος των Επίγειων Απολαύσεων*.

“Η τεχνολογική αυτή πρόοδος, επιτρέπει την πρόσβαση σε οποιονδήποτε και από οποιονδήποτε μέρος”, ανέφερε ο Μιγκέλ Ζουγάθα, διευθυντής του Πράδο, κατά τη σχετική παρουσίαση. Η ηλεκτρονική διάθεση αφορά 14 πίνακες του μουσείου της Μαδρίτης, μεταξύ των οποίων τα αριστουργήματα «Las meninas» του Βελάθκεθ, «Οι Κήποι της Απόλαυσης» του Ιερώνυμου Μπος, «Η εκτέλεση της 3ης Μαΐου» του Φρανθίσκο Γκόγια, «Οι τρεις Χάριτες» του Ρούμπενς, «Ο Ιπότης με το χέρι στο στήθος» του Ελ Γκρέκο.

Όπως τόνισε ο Ζουγάθα, *“μία ψηφιακή απεικόνιση ουδέποτε θα μπορέσει ν' αντικαταστήσει το απευθείας ανθρώπινο βλέμμα, όμως επιτρέπει σ' αντιστάθμισμα τον*

εντοπισμό λεπτομερειών, που αλλιώς δε θα μπορούσαμε να διακρίνουμε διά γυμνού οφθαλμού”.

Ιδίως στον πίνακα της «Αποκαθήλωσης από τον Σταυρό» του Ρογήρου φαν ντερ Βέιντεν, διακρίνεται με απόλυτο ρεαλισμό ένα «μαργαριταρένιο» δάκρυ στα μάτια του Αγίου Ιωάννη. Κάθε έργο υπήρξε αντικείμενο εκατοντάδων λήψεων «υψηλής ανάλυσης», με καθεμιά να εστιάζεται σε κάποια ελαχιστότατη λεπτομέρεια του πίνακα.

Η ιστοσελίδα του μουσείου ωστόσο δεν είναι τόσο θεαματική. Απεναντίας είναι πολύ λιτή και απέριτη. Πρώτα από όλα οι γλώσσες που διατίθενται για περιήγηση στη σελίδα είναι η αγγλική και η ισπανική. Αυτό μπορεί από κάποιους να θεωρηθεί ως μειονέκτημα αλλά μπορούμε να το παραβλέψουμε προς το παρόν.

Στην κεντρική σελίδα υπάρχουν κατ' αρχήν διαφημιστικά banner για συλλογές που εκτίθενται αυτή τη στιγμή στο μουσείο καθώς και λεπτομέρειες για τη διάρκεια της κάθε έκθεσης.

Στην αριστερή πλευρά της σελίδας υπάρχουν αναλυτικότερα links που μας μεταφέρουν σε άλλα άρθρα/καταλόγους που περιέχουν πληροφορίες σχετικά με:

- Συλλογές
- Εκθέσεις
- Διάφορα γεγονότα
- Πιο συγκεκριμένη αναζήτηση

Καθώς και μια εγκυκλοπαίδεια του Μουσείου την,

- Πραδοπαίδεια

Στα δεξιά τώρα της σελίδας υπάρχει ένα search bar όπου πληκτρολογώντας την αναζήτησή μας, η ιστοσελίδα μας μεταφέρει σε ανάλογο κείμενο ή έκθεμα του μουσείου.

Κάτω ακριβώς από το search bar, υπάρχουν σε διάφορες γλώσσες hyperlinks που μας μεταφέρουν στη σελίδα με τις περαιτέρω πληροφορίες για την επίσκεψή μας στο Μουσείο, διεύθυνση, πληροφορίες για γκρουπ, είσοδοι στο μουσείο καθώς και πληροφορίες για την τιμή του εισιτηρίου.

MUSEO NACIONAL DEL PRADO
Español

THE COLLECTION

EXHIBITIONS

EVENTS

EDUCATION

RESEARCH


▶ MORE PRADO

▶ PRADOMEDIA

NEWSLETTER


SOCIAL NETWORKS

Supported by:



19 OCTOBER 2010 - 6 FEBRUARY 2011

Passion for Renoir




26 OCTOBER - 30 JANUARY

Painting from the Viceroyalties

Painting from the Viceroyalties. Shared Identities in the Hispanic World will be displayed simultaneously in two venues: the Palacio Real and the Museo Nacional del Prado


FROM 5 NOVEMBER

Rubens



5 OCTOBER - 6 JANUARY

'Bibliotheca Artis'



NEW CHANNEL

The Museum on YouTube

The Prado shows for the first time on YouTube. More than 67 videos, which will gradually increase, with explanations by the curators of the temporary exhibitons, restorations and activities...

NEW

PradoMedia

We invite you to visit our new web channel PradoMedia where you can find our multimedia content (videos, audio guides, games ...) grouped by theme. The channel launches with new children's audio guides and five unreleased games

SEARCH

📍 VISIT THE MUSEUM

Tu visita La teva visita


A túa visita Zure bisitaldia

Your visit La vostra visita

Ta visite Dein Besuch

Ваш визит 参观

ご来館について زيارة المتحف



🎫 TICKETS IN ADVANCE

🛍 PRADO SHOP

👤 FRIENDS OF THE MUSEUM




Copyright © 2010 Museo Nacional del Prado. Calle Ruiz de Alarcón 23 Madrid 28014 Tel. +34 91 330 2800. All rights reserved

[Legal information](#) | [Privacy policy](#) | [Accessibility](#) | [Web map](#) | [Contact us](#) | [RSS](#)

Η αρχική σελίδα του Μουσείου Πράδο (<http://www.museodelprado.es/en/>)

6.1.2: Ψηφιακό Μουσείο DAM (Digital Art Museum)

Ο στόχος του ψηφιακού μουσείου τέχνης είναι να αποτελέσει την κύρια παγκόσμια πηγή, για την ιστορία και την πρακτική της τέχνης στον κόσμο του διαδικτύου. Εκθέτει τη δουλειά πολλών καλλιτεχνών από το 1956 .

Το DAM είναι ένα ψηφιακό μουσείο (σε απευθείας σύνδεση) με μια περιεκτική έκθεση της ψηφιακής τέχνης που υποστηρίζεται από ένα ευρύ φάσμα των βασικών πληροφοριών συμπεριλαμβανομένων των βιογραφιών ,άρθρων ,βιβλιογραφίας και συνεντεύξεων.

Επίσης περιλαμβάνει **Δοκίμια**, το τμήμα με τα επιλεγμένα κομμάτια κειμένου, με άρθρα από καλλιτέχνες και θεωρητικούς ειδικά επιλεγμένους να τοποθετήσουν τις εργασίες σε αρχειοθέτηση.(Πολλά από αυτά έχουν επιλεχθεί κατόπιν ειδικής συνεννόησης με το περιοδικό Leonardo).

Παράλληλα υπάρχει το τμήμα **Ιστορία** το οποίο απαριθμεί τα βασικότερα γεγονότα στη ψηφιακή τέχνη και τα τεχνολογικά επιτεύγματα, σε χρονολογική σειρά.

Στην ίδια ιστοσελίδα βρίσκεται το τμήμα των **Καλλιτεχνών**, στο οποίο μας δίνονται τα βιογραφικά του καθενός (που σπούδασε, την πορεία του στη τεχνολογία της ψηφιακής τέχνης, σε ποιες εκθέσεις έχει συμμετάσχει, το συγγραφικό και διδακτικό του έργο) και δίπλα παρατίθενται ένα από τα έργα του.

Στο τμήμα **Γκαλερί**, αναφέρονται ποιες γκαλερί φιλοξενούν ψηφιακά έργα τέχνης, ποιοι καλλιτέχνες έχουν εκθέσει σε αυτές τις γκαλερί και γενικότερα πληροφορίες για την ίδια την γκαλερί(που βρίσκονται, πότε ιδρύθηκε, ποιος τη διευθύνει, κλπ).

ΤοDAM προορίζεται για τη διασκέδαση όλων των επισκεπτών, των συλλεκτών ,των εφόρων αρχαιοτήτων και μελετητών τέχνης και απευθύνεται στη νέα γενιά των ψηφιακών καλλιτεχνών που επιθυμεί να κατανοήσει τα 50 χρόνια κληρονομιάς της καινοτομίας και του πειραματισμού.

Διακρίνεται σε 3 περιόδους

Η πρώτη φάση είναι από 1956-1986: **«ΟΙ ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΙ»**

Αυτή περιλαμβάνει τους πρωτοπόρους της ψηφιακής τέχνης εξου και η ονομασία της περιόδου, μερικοί από τους οποίους δεν ήταν πρώτιστα καλλιτέχνες αλλά οι οπτικές εξερευνήσεις αυτών ήταν το κριτήριο για το νέο μέσο. Η συγγραφή προγραμμάτων στον η/υ ήταν το χαρακτηριστικότερο στοιχείο της έκφρασης ενός καλλιτέχνη στη διάρκεια εκείνης της περιόδου.

Η δεύτερη φάση κυμαίνεται από το 1986-1996 : «**Η ΕΠΟΧΗ ΚΟΥΤΙΩΝ ΚΑΙ ΧΡΩΜΑΤΩΝ**»

Σε αυτή την περίοδο η εσωτερική ερμηνεία της τέχνης γίνεται πια διαθέσιμη. Αργά στην αρχή, προσελκύνοντας καλλιτέχνες οι οποίοι μπορούν να δημιουργήσουν έργα χωρίς προγραμματισμό. Το κύριο στοιχείο αυτής της περιόδου είναι το πρόγραμμα χρωμάτων που βασίστηκε στους προσιτούς η/υ και στις συσκευές όπως το σκάννερ και το όργανο καταγραφής ταινιών.

Η τρίτη φάση έχει οριστεί από το 1996-2006 : «**Η ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ**».

Με την αναπτυσσόμενη διαθεσιμότητα των τεχνολογιών επικοινωνίας καθώς και της πρόσβασης στο διαδίκτυο ,βλέπουμε έναν ταυτόχρονο εκδημοκρατισμό μέσης και νέας επικοινωνίας και της ενεργής καλλιτεχνικής φόρμας.

Αυτό το στάδιο της ανάπτυξης του DAM, που υποστηρίζεται από τον ερευνητικό πίνακα τεχνών και ανθρωποτήτων της Μ. Βρετανίας έχει επικεντρωθεί στους πρωτοπόρους της 1^{ης} φάσης, ώστε να δώσει έμφαση στην ιστορική αρχή.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ

Στο παρακάτω κείμενο παρατίθεται η δόμηση της κεντρικής ιστοσελίδας του ψηφιακού μουσείου τέχνης, η οποία είναι χαρακτηριστική και για άλλα παραδείγματα ψηφιακών μουσείων ανα τον κόσμο:

Στην κεντρική σελίδα (**homepage**) εμφανίζεται το έμβλημα/σύμβολο του μουσείου και παράλληλα υπάρχει η δυνατότητα επιλογής του επισκέπτη ανάμεσα στα:

1) εισαγωγή-σκοπούς- χορηγούς και συνεργάτες-παραινετικό κατάλογο(εδώ αναφέρονται τα μέλη που στελεχώνουν το DAM. που επεξηγεί την ύπαρξη της συγκεκριμένης ιστοσελίδας και σε τι κοινό απευθύνεται.

2) τους καλλιτέχνες τους οποίους φιλοξενεί, οι οποίοι είναι χωρισμένοι σε κατηγορίες ανάλογα σε ποια περίοδο έχουν δράσει -καλλιτεχνήματα- βιογραφίες- τύπο- δημοσιεύσεις

3) τις γκαλερί (περιλαμβάνει γκαλερί on-line, λίστα εκθέσεων, και τα ιδρύματα του DAM σε διάφορες χώρες όπως είναι στο Βερολίνο, Γερμανία, Αυστρία, Αγγλία και Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής.

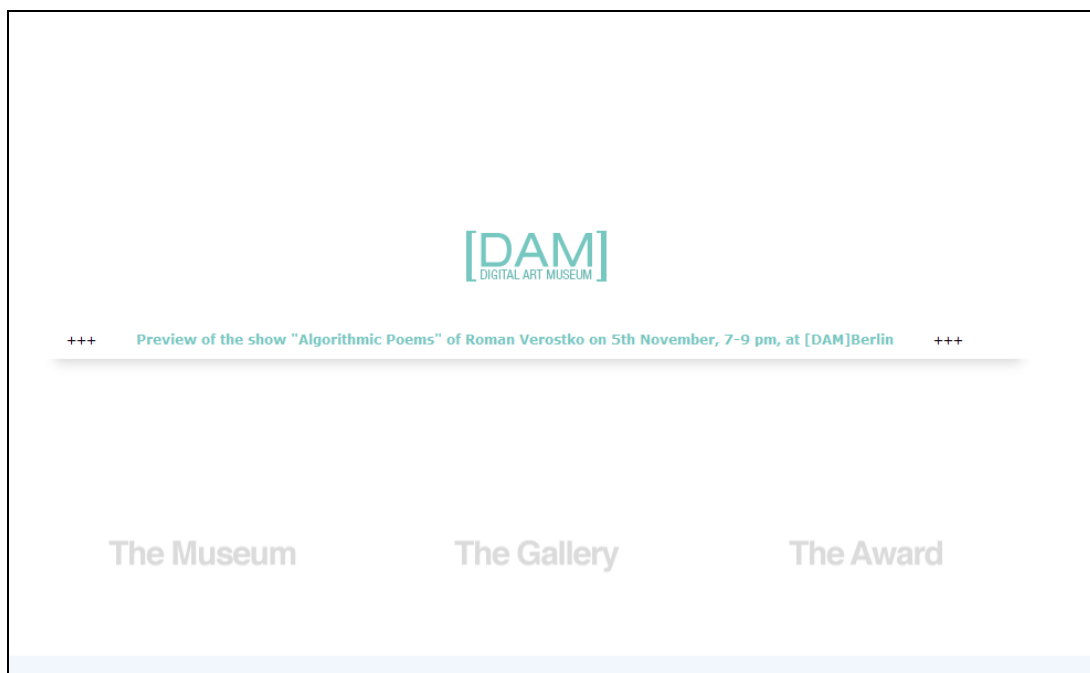
4) τα δοκίμια

5) την ιστορία

6) μία αίτηση εγγραφής νέου μέλους για τον κάθε ενδιαφερόμενο, ενώ παράλληλα του παρέχεται η δυνατότητα να μπορεί να προσθέσει τα δικά του σχόλια σχετικά με το μουσείο.

7) τα τελευταία νέα της ιστοσελίδας σχετικά με το χώρο, ενδεικτικά αναφέρονται κάποιες νέες συμμετοχές καλλιτεχνών και παράλληλα το γεγονός πως το αρχείο του DAM ,βρίσκεται Unesco Portal Archives

Κάνοντας κλικ στο κάθε ένα από αυτά, ο χρήστης μαθαίνει περισσότερες πληροφορίες για τον τομέα τον οποίο έχει επιλέξει.



Η αρχική σελίδα του Digital Art Museum (<http://dam.org/gate>)

6.2 : Ελληνικά Ψηφιακά Μουσεία

Κάποιες ενδεικτικές ηλεκτρονικές διευθύνσεις ελληνικών μουσείων είναι:

- Μουσείο Μπενάκη: <http://www.benaki.gr/>
- Ελληνικό Παιδικό Μουσείο: <http://www.hcm.gr/>
- Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού: <http://www.mbp.gr/html/gr/index.htm>
- Μουσείο της Πόλεως των Αθηνών: <http://www.athenscitymuseum.gr/>
- Μουσείο Φυσικής Ιστορίας Γουλανδρή: <http://www.gnhm.gr/>
- Μουσείο Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης: <http://www.cinemuseum.gr/>
- Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης: <http://www.moca-andros.gr/>
- Σπαθάρειο Μουσείο Θεάτρου Σκιών: <http://www.karagiozismuseum.gr/>
- Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης: <http://www.cycladic.gr/frontoffice/portal.asp?cpage=NODE&cnode=1>
- Εθνικό Ιστορικό Μουσείο: <http://www.ime.gr/projects/vouli/gr/museum/museum.html>
- Μουσείο Αρχιτεκτονικής, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης: <http://www.arch.auth.gr/greek/kentrikh-selida/spoudes/upodomes-spoudwn/mouseio-arxitektonikhs.html>
- Μουσείο προπλασμάτων παραδοσιακής αρχιτεκτονικής και παραδοσιακών αντικειμένων:
http://www.auth.gr/univ/units/museums/contents/ktismata_el.html

Το γεγονός όμως ότι η ανάλυση τόσων πολλών ιστοσελίδων και μουσείων είναι ανέφικτη λόγω περιορισμών στην έκταση της εν λόγω πτυχιακής, ο συντάκτης αποφάσισε να αναπτύξει τα σημαντικότερα κατά τη γνώμη του ελληνικά ψηφιακά μουσεία.

6.3 : Το ψηφιακό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας

Μία ψηφιακή έκθεση-περιήγηση στους αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες άνοιξε το 2008 , με καθυστέρηση τεσσάρων ετών στο Παλιό Μουσείο της Ολυμπίας Όσοι διαβούν το κατώφλι του πρώτου Κρατικού Ψηφιακού Μουσείου της χώρας, στην Αρχαία Ολυμπία, δεν θα νιώσουν απλοί παθητικοί επισκέπτες. Μπορούν να

συμμετάσχουν ενεργά, χτίζοντας π.χ. μόνοι τους, εικονικά, τον αρχαιολογικό χώρο όπως ήταν δύο χιλιάδες χρόνια πριν. Ή μετέχοντας σε διάφορα άλλα διαδραστικά κουίζ που δοκιμάζουν, σαν σε παιχνίδι, τις γνώσεις και την παρατηρητικότητα τους. Μπορεί κανείς, βέβαια, να φορέσει απλώς τα τρισδιάστατα γυαλιά του και να καθίσει στο μικρό αμφιθέατρο χωρητικότητας 50 ατόμων του Νέου Μουσείου. Εκεί θα παρακολουθήσει μια εικονική τρισδιάστατη περιήγηση στον Ναό του Διός, στην Παλαιστρα, στο Γυμνάσιο, στο Στάδιο και στα άλλα κτίρια της Αρχαίας Ολυμπίας, όπως ήταν τότε.

Αυτά τα διαδραστικά ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν προγραμματισμένο να παραδοθούν στο κοινό επ' ευκαιρία των Ολυμπιακών Αγώνων της Αθήνας. Όλα αυτά στα υπόγεια του αιωνόβιου Μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας, στο Παλιό Αρχαιολογικό Μουσείο της Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων που είχε ανεγερθεί από τον Ανδρέα Συγγρό. Εκεί σε υποδέχονται ήχοι πουλιών, ενώ σε δυο σειρές από οθόνες ξετυλίγεται, υπό μορφή αρχαιολογικού κόμικς, η πορεία του κόσμου που ξεκινούσε από την Αρχαία Ήλιδα για την Ολυμπία και η τέλεση των αγωνισμάτων ώστε να παρασυρθεί ο επισκέπτης σε ένα ταξίδι στον μαγικό κόσμο όπου συμπλέκονται η αρχαιολογία και η σύγχρονη τεχνολογία. Αξιοπρόσεκτο και το ψηφιακό χρονολόγιο που ενημερώνει για τα ολυμπιακά αθλήματα και τα σημαντικά ιστορικά γεγονότα που συνέβαιναν παράλληλα, στην Ελλάδα και στον υπόλοιπο κόσμο. Ενώ άλλος ψηφιακός πίνακας δίνει πιο αναλυτικές πληροφορίες για την ιστορία και την κατασκευή των κτιρίων του Ιερού. Τον επισκέπτη-χρήστη παραλαμβάνουν εν συνεχεία εννέα περίπτερα με οθόνες αφής που τον καλούν να αντλήσει πληροφορίες μέσα από αρχαίες παραστάσεις και κείμενα για την ιστορία και την τέλεση των Ολυμπιακών Αγώνων από το 776 π.Χ. ως το 393 μΧ., σε ένα διάστημα δηλαδή 12 αιώνων.

6.4 : Πρόγραμμα *Αγαμέμνων*: Multimedia ξενάγηση με κινητό 3G στις Μυκήνες

Από το 2006 ένα μαγικό, multimedia ταξίδι στον κόσμο των αρχαιολογικών μνημείων μέσω κινητών τηλεφώνων τρίτης γενιάς, υπόσχεται το φιλόδοξο πρόγραμμα «Αγαμέμνων», τη συντονιστική επιμέλεια του οποίου έχει αναλάβει



μια ιταλική εταιρία. Οι χρήστες του έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν τα κινητά τους για να απολαμβάνουν μια προσωποποιημένη ξενάγηση σε αρχαιολογικά μνημεία και μουσεία.

Επιδοτούμενο από το πρόγραμμα Τεχνολογίες της Κοινωνίας της Πληροφορίας (IST- Information Society Technologies) της Ευρωπαϊκής Ένωσης, το «Αγαμέμνων» είναι ένα πολύπλοκο σύστημα multimedia «ξενάγησης», που έχει ως στόχο να συνδυάσει τα μνημεία και τα εκθέματα που επισκέπτονται οι χρήστες του με σχετικά ιστορικά κείμενα, βίντεο και εικόνες με τρισδιάστατες αναπαραστάσεις, οι οποίες παρουσιάζονται στην οθόνη των κινητών τους. Το «Αγαμέμνων» επιλέγει ένα μονοπάτι ξενάγησης που βασίζεται στα ενδιαφέροντα του εκάστοτε χρήστη, αλλά και το διαθέσιμο χρόνο του. Οι πληροφορίες που παρουσιάζονται στην οθόνη ανανεώνονται αυτόματα, καθώς ο επισκέπτης ενός αρχαιολογικού χώρου κινείται σε αυτόν. Με τη βοήθεια της ψηφιακής κάμερας του κινητού, ο επισκέπτης μπορεί να φωτογραφήσει ένα έκθεμα ή μνημείο τον οποίο τον ενδιαφέρει και να ζητήσει περισσότερες πληροφορίες για αυτό. Ο «Αγαμέμνων» αναγνωρίζει το περιεχόμενο της φωτογραφίας και θα παρουσιάσει στο κινητό όλες τις σχετικές πληροφορίες. Οι ίδιες φωτογραφίες μπορούν να αξιοποιηθούν και από τους εποπτικούς φορείς ώστε να εντοπίσουν εύκολα σημάδια φθοράς και να επέμβουν άμεσα για την «προστασία» των μνημείων.

Ένα ακόμη σημαντικό γνώρισμα του συστήματος είναι ότι μπορεί να λειτουργήσει εξ' ολοκλήρου με φωνητικές εντολές, καθώς και ότι μπορεί να «σχεδιάσει» τις διαδρομές ξενάγησης με τέτοιον τρόπο, ώστε να αποφεύγονται οι ενοχλητικοί, πολλές φορές, συνωστισμοί γύρω από ορισμένα εκθέματα / μνημεία.

Το πρόγραμμα, που φέρει το όνομα του βασιλιά των Μυκηνών, ξεκίνησε να αναπτύσσεται τον Ιανουάριο του 2004 και ολοκληρώθηκε στις 30 Ιουνίου του 2006. Το ανθρώπινο δυναμικό των εταιριών που συνεργάστηκαν για την υλοποίησή του ανέπτυξαν το λογισμικό του συστήματος εκ του μηδενός, ενώ δοκίμασαν την πρωτότυπη έκδοσή του και στο Paestum της Ιταλίας και στις Μυκήνες. Πλεονέκτημα του συστήματος είναι ότι μπορεί να λειτουργήσει σε κάθε κινητό τηλέφωνο που ενσωματώνει ψηφιακή κάμερα και έτσι οι επισκέπτες δε χρειάζεται να χρησιμοποιήσουν εναλλακτικές μεθόδους (όπως CD ήχου ή χάρτες) για να ξεναγηθούν σε αρχαιολογικούς χώρους. Σύμφωνα με την ιταλική εταιρία που συντονίζει την ανάπτυξή του, το τελικό κόστος για τον χρήστη θα κυμαίνεται από 2 έως 4 ευρώ, τα οποία θα μοιράζονται ανάμεσα στους παρόχους υπηρεσιών κινητής τηλεφωνίας και τις

αρμόδιες εφορείες αρχαιοτήτων.

Στην ανάπτυξη και υλοποίηση του «Αγαμέμνονα» συμμετείχε η ιταλική TXT e-Solutions, η οποία έχει αναλάβει το συντονισμό του, καθώς και την ανάπτυξη του περιβάλλοντος πλοήγησης των επισκεπτών, η ελληνική Anco SA, που ανέπτυξε τα συστήματα **Preservation Monitoring** και **Cultural Mediation**, η βρετανική MJC2 (βελτιστοποίηση επίσκεψης και προφίλ επισκέπτη), τα τμήματα πληροφορικής και αρχαιολογίας και κλασικής φιλολογίας του Πανεπιστημίου της Γένοβας (ανάπτυξη συστήματος οπτικής αναγνώρισης, μεθοδολογία), η Fondazione Paestrum, καθώς και η Δ' Εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων η οποία έχει την εποπτεία του αρχαιολογικού χώρου των Μυκηνών.

Στην επίσημη ιστοσελίδα του «Αγαμέμνονα» μπορεί να βρεί κανείς περισσότερες πληροφορίες για το multimedia σύστημα, ενημερωτικά φυλλάδια σε μορφή PDF, καθώς και demo των εφαρμογών.

AGAMEMNON
IST-508013-STP This project is co-funded by the European Union

HOME PAGE

- Project Presentation
- Citizen Charter
- Consortium Description
- Download
- On-line Demo
- News & Events
- Contacts
- Links
- Partners Area

PROJECT PRESENTATION

The Goal of the Project

AGAMEMNON aims at providing a visitor to a site of historical interest with a personalised, information enriched experience through 3G cell. phones and at the same time contributing to the preservation of cultural heritage

Project Description: AGAMEMNON is a project co-funded under the IST 6th Framework Program of the European Commission, and it started on the 1st of January 2004. The duration is 30 months (finishing in June 2006), involving 6 international organisations, co-ordinated by [TXT e-Solutions](#).

The project will lead to the development of an advanced 3G mobile application, that will act as an "on-line" guide to archaeological sites and museums, thanks to the new multi-media capabilities of the cellular phones. Visitors will be provided with enriched and personalised information on monuments and places of interest. Agamemnon will drive them through a personalised itinerary, created according to their interests and time available. The system will be also capable of recognising specific monuments through the pictures taken by visitors with their mobile phones cameras. Agamemnon will also contribute to optimise the visit path (avoid over-crowding situations) and to the preservation of the site by sending images taken by visitors to site guardians.

The final prototype, available at mid 2006, will be capable of:

- Advanced user profiling based on static questionnaires and unobtrusive dynamic human behaviour/preferences analysis
- Profile-based, adaptive and proactive visit scheduling, also considering overcrowding avoidance analysis
- Relay on existing 3G phones and networks (i.e. UMTS, GPRS, etc..)
- Image analysis technology to identify users attention
- Personalised information delivery based on users attention and profile, leveraging on 3G services
- Voice-based commands interaction
- Active role played by the visitors in preserving the cultural heritage through specifically tagged pictures taking

NEW! [Agamemnon on IST Results](#)

Information Society Technologies

*Η αρχική σελίδα του «Αγαμέμνων» στο Ιντερνετ
(<http://services.txt.it/Agamemnon/project.htm>)*

Η ιστοσελίδα του «Αγαμέμνων» χωρίζεται σε δυο περιοχές. Στα αριστερά έχουμε τη λίστα με τα links που μας μεταφέρουν στα ανάλογα άρθρα όπως:

- Παρουσίαση του έργου
- Κεφάλαιο των πολιτών
- Περιγραφή της κοινοπραξίας
- Κάποιες downloadable εφαρμογές
- Νέα και γεγονότα
- Επικοινωνία
- Links, και
- Περιοχή των μελών (όπου τα μέλη που διαθέτουν κωδικό μπορούν να δουν περισσότερες πληροφορίες ή ακόμα και να διαχειριστούν πληροφορίες του συστήματος)

ενώ στο κέντρο της σελίδας έχουμε το χώρο όπου προβάλλονται οι πληροφορίες αναλόγως με το link που θα διαλέξουμε από τη λίστα στα αριστερά.

Τέλος στο επάνω δεξιά μέρος της σελίδας βλέπουμε τις σημαίες της Ελλάδας, της Ιταλίας και της Αγγλίας που μας δείχνει πως οι πληροφορίες που διαθέτει το site είναι διαθέσιμες και στις παραπάνω γλώσσες.

6.5 : Ψηφιακά κέντρα με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας προβολής πολιτιστικών στοιχείων σχετικών με ιστορικές προσωπικότητες στους Δήμους: Μυκηναΐων, Λέρνης, Ν. Κίου.

6.5.1 : Εισαγωγικά

Ο Νομός Αργολίδας είναι ένα υπαίθριο Μουσείο με ξεχωριστό αρχαιολογικό, ιστορικό και φυσικό πλούτο. Είναι σημείο αναφοράς για την Ελληνική μυθολογία και την ιστορία της χώρας μας. Οι σημαντικές αρχαιολογικές ανασκαφές έφεραν στο φως αξιόλογα μνημεία και πλούσια ευρήματα γνωστά στην παγκοσμία κοινότητα. Η Ελλάδα, έπειτα από τους Ολυμπιακούς αγώνες του 2004 έγινε από τους πλέον τουριστικούς προορισμούς, προσελκύοντας εκατομμύρια επισκέπτες. Η Αργολίδα προσελκύει ένα σημαντικό μέρος των επισκεπτών, όχι όμως τον αριθμό που της

αναλογεί.

Ο επισκέπτης λειτουργεί συμπληρωματικά σε ένα χώρο, δημιουργώντας ο ίδιος δικές του εικόνες και σενάρια, στοιχεία που έχει διαβάσει (συγκρατήσει αποσπασματικά) σε ιστορικά βιβλία, τουριστικούς οδηγούς, αφηγήσεις και ξεναγήσεις, όταν επισκέπτεται τα αρχαία μνημεία και ευρήματα.

Η δημιουργία ψηφιακών κέντρων με τρισδιάστατη αναπαράσταση μυθολογικών, αρχαιολογικών ευρημάτων ιστορικών προσώπων και γεγονότων που διαδραματίστηκαν σε άλλες εποχές δίπλα από τους αρχαιολογικούς/ιστορικούς χώρους της Αργολίδας, θα αποτελούσε μοναδική καινοτομία και εμπειρία για τον επισκέπτη εφόσον θα μπορούσε να συνδυάσει, να αφομοιώσει, να συνδέσει και να κατανοήσει το παρόν με το παρελθόν σε πραγματικό χρόνο.

6.5.2 : Προϋποθέσεις για τη δημιουργία των ψηφιακών μουσείων

- Τα προτεινόμενα ψηφιακά κέντρα πρέπει να βρίσκονται στον ίδιο χώρο, ή σε κοντινή απόσταση από τους αρχαιολογικούς χώρους των Μυκηνών, Λέρνης και στη Νέα Κιο κοντά στο Λαογραφικό Μουσείο της πόλης.
- Θα πρέπει να υπάρχει μια συνοχή στα ψηφιακά κέντρα και συνεργασία από τους τέσσερις Δήμους που θα αναλάβουν το έργο για την εύρυθμη λειτουργία τους καθώς και για την μελλοντική ανάπτυξη των περιοχών, από τα οφέλη που θα αποφέρουν τα ψηφιακά κέντρα στους ιστούς των πόλεων και τη βιοτική ανάταση των κατοίκων.
- Τα ψηφιακά κέντρα θα αλληλοσυμπληρώνουν το ένα το άλλο με θεματικές ενότητες που θα έχουν συνέχεια και ενδιαφέρον, δημιουργώντας την επιθυμία στους επισκέπτες να γνωρίσουν και να περιηγηθούν σε όλες τις ενότητες που προσφέρονται , μυθολογικές – ιστορικές.
- Η εικαστική προσέγγιση του περιεχομένου των τρισδιάστατων αναπαραστάσεων θα συμβαδίζει με την αισθητική του πρωτογενούς υλικού απεικόνισης(αγγεία, τοιχογραφίες, ευρήματα) και με βάση τις οδηγίες (χρώματα σχεδίαση , προσέγγιση ατμόσφαιρα κα) όπως αυτές έχουν προδιαγράψει από το έργο και τους αρμόδιους υπεύθυνους για την εκτέλεση αυτού.

ΨΗΦΙΑΚΑ ΚΕΝΤΡΑ

Α' - ΜΥΚΗΝΕΣ

Ο αρχαιολογικός χώρος των Μυκηνών είναι ένας από τους σημαντικότερους του Ελλαδικού χώρου. Οι ανασκαφές έφεραν στο φως τα σημαντικά αυτά ευρήματα τα οποία χρονολογούνται από το 3000 π.Χ. και αποδεικνύουν ότι οι Μυκήνες ήταν μια πόλη, υψηλού πολιτιστικού επιπέδου. Εδώ βασίλευσαν οι Ατρείδες η ιστορία των οποίων καλύπτεται από ένα μαγικό πέπλο που βρίσκεται ανάμεσα στο μύθο και την πραγματικότητα.

Από αυτή τη γενιά κατάγονταν και ο ξακουστός βασιλιάς Αγαμέμνονας, που πρωταγωνίστησε στον Τρωικό πόλεμο. Στις Μυκήνες, από τα τέλη της τρίτης χιλιετίας και κατά τη διάρκεια της δεύτερης δημιουργήθηκε ο υψηλότερος, ο πιο μακραίωνος και ο πιο ισχυρός πολιτισμός εκείνης της χρονικής περιόδου.

Πρόταση Ψηφιακού κέντρου Μυκηναίων

Περίληψη VR χώρου

Στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο με οθόνη πλάτους 7 περίπου μέτρων θέσεις 100 ατόμων, θα γίνεται χρήση ειδικών γυαλιών 3σδιαστατης εικονικής αναπαράστασης σε στερεοσκοπικό περιβάλλον, ενώ θα δημιουργηθεί ταινία 20' λεπτών με μια συνοπτική περιγραφή του χώρου των Μυκηνών, μέσα από την εξέλιξη μιας ιστορίας μετά το θάνατο του βασιλιά Αγαμέμνονα μ 'ένα από τα πρόσωπα της Μυθολογίας , λχ της Λαοδίκης της μίας από τις τρεις κόρες του Βασιλιά Αγαμέμνονα .

Παράλληλοι χώροι :

- Ψηφιακή Βιβλιοθήκη
- Μυκηναϊκή Τέχνη

Β' - ΛΕΡΝΗ

Η Λέρνη, η οποία ήταν φημισμένη στην αρχαιότητα για τα άφθονα νερά της, είναι αρχαία παραθαλάσσια τοποθεσία της Αργολίδας, περίπου 7 χλμ. νότια του Άργους, στη θέση του σημερινού οικισμού Μύλοι.

Ο πιο φημισμένος ήρωας της Ελληνικής μυθολογίας, ο Ηρακλής, γιος της

Αλκμήνης και του Δία, γεννήθηκε στη Θήβα, με καταγωγή όμως από την Τίρυνθα της Αργολίδας.

Αντιμετώπισε σε αρκετούς από τους άθλους του θεόσταλτα όντα ή δαιμονικά θηρία, που ζούσαν σε λίμνες και ποταμούς. Ο φθόνος της Ήρας για το νόθο παιδί του συντρόφου της Δία είχε ως συνέπεια να του στείλει λύσσα, κάνοντάς τον να σκοτώσει τα παιδιά που είχε αποκτήσει με τη Μεγάρα, κόρη του βασιλιά των Θηβών. Όταν ο Ηρακλής συνήλθε και συνειδητοποίησε την πράξη του κατέφυγε στο Μαντείο των Δελφών, όπου ο Απόλλωνας του συνέστησε να τεθεί στην υπηρεσία του βασιλιά της Αργολίδας Ευρυσθέα. Εκείνος θα του ανέθετε 12 άθλους, τους οποίους αν διεκπεραιώνει επιτυχώς θα εξιλεωνόταν για την πράξη του.

Πρόταση Ψηφιακού κέντρου Λέρνης

Περίληψη VR χώρου

Στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο με τη χρήση πέντε αυτό-στερεοσκοπικών οθονών (χωρίς χρήση ειδικών γυαλιών) θα αναπαρασταθούν 4 άθλοι από τους 12 που έχουν συνάφεια η γειτνίαση με την περιοχή.

- Λερναία Ύδρα
- Λιοντάρι της Νεμέας
- Στυμφαλίδες Όρνιθες
- Ελάφι της Άρτεμις

Στην 5η οθόνη θα υπάρχει μια γενική περιγραφή για τον ήρωα για την γέννηση του καθώς και στοιχεία περίληψης των άλλων 8 μύθων. Οι επισκέπτες μπορούν να απολαύσουν αλλά και να διδαχθούν τον κάθε μύθο αισθανόμενα ότι τα δρώμενα εξελίσσονται σε πραγματικό χώρο- χρόνο

Παράλληλοι χώροι :

- Προϊστορικός άνθρωπος στην Αργολική γή.
- Υπαίθριο παιχνίδι Ηρακλής & 12 άθλοι - Δημιουργία μικρογραφίας Νεολιθικού οικισμού με υλικά και αντικείμενα που χρησιμοποιήθηκαν από τους κατοίκους της Νεολιθικής εποχής

Γ' - ΝΕΑ ΚΙΟΣ

Η Νέα Κίος είναι μια όμορφη παραθαλάσσια πόλη που βρίσκεται βορειοδυτικά του Ναυπλίου και απέχει από αυτό μόνο 6 χλμ. Η Νέα Κίος αποτελεί την ιστορική συνέχεια της Κίου, της πόλης της Μικράς Ασίας η οποία ήταν κτισμένη στο μυχό του κόλπου της Προποντίδας και θεωρείτο το επίνειο της Προύσας. Μετά τη Μικρασιατική καταστροφή ο περισσότερος πληθυσμός των Ελλήνων της Κίου εγκαταστάθηκε στην περιοχή αυτή που εις ανάμνηση της χαμένης πατρίδας τους, την ονόμασαν Νέα Κίο.

Η αρχαία Κίος σχετίζεται με την Αργοναυτική εκστρατεία και τους Αργοναύτες

Πρόταση Ψηφιακού κέντρου Νέας Κίου ‘ Κατριλώτης’

Περίληψη VR χώρου

Στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο, σε δυο μεγάλου μεγέθους αυτό-στεροσκοπικές οθόνες θα δημιουργηθεί μια ιστορική αναδρομή της Κίου και του ξεριζωμού των κατοίκων της, μια Κινηματογραφική αναπαράσταση 30 λεπτών με 3D effect , προσιτή για όλη την οικογένεια.

Περιγραφή :

Από την ίδρυση της στους αρχαίους χρόνους και μέχρι την Μικρασιατική καταστροφή, η Κίος υπήρξε σημαντικό πολιτιστικό σταυροδρόμι ανά τις χιλιετίες με απότομη κατάληξη το 1922. Το δημιουργικό πνεύμα και οι ικανότητες των Κίων τους ακολούθησαν και στο αναγκαστικό ξεριζώμα τους, προϊόν των οποίων είναι η γραφική σήμερα Κίος.

Παράλληλοι χώροι :

- Αργοναυτική εκστρατεία – Αργοναύτες
- Χώρος για παιδικό παιχνίδι Θέμα: Αργοναύτες

6.6. Το παράδειγμα του Ψηφιακού Περίπτερου Πολιτισμού Άργους

Οι νέες υπηρεσίες του **ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΠΤΕΡΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ του Δήμου Άργους** αφορούν στην πληροφόρηση των επισκεπτών της πόλης, για τα μνημεία και τους αρχαιολογικούς χώρους, καθώς επίσης και για άλλα σημεία με ιδιαίτερο πολιτισμικό και ιστορικό ενδιαφέρον. Σκοπός των υπηρεσιών αυτών είναι η σε βάθος γνωριμία με την πόλη και το πολιτιστικό της υπόβαθρο, δοσμένες με έναν ψυχαγωγικό και διαδραστικό χαρακτήρα.

Ο χώρος στεγάζει δύο αίθουσες:

Αίθουσα Προβολής

Σε αυτή την 1η αίθουσα, είναι διαθέσιμη μία **ψηφιακή απεικόνιση - "μακέτα" της πόλης** που συνδυάζεται με ακουστική ξενάγηση. Η ψηφιακή μακέτα προβάλλεται μέσω ενός ειδικά σχεδιασμένου **προβολικού συστήματος** και περιλαμβάνει την παρουσίαση σημείων αρχαιολογικού ενδιαφέροντος του Άργους. Οι επισκέπτες μπορούν να λάβουν αναλυτικές πληροφορίες για τα σημεία αυτά, μέσω των *συσκευών ακουστικής ξενάγησης* που διατίθενται στο **Γραφείο Πληροφοριών**. Ένα εξειδικευμένο σύστημα συντονισμού εκπέμπει σήμα στις συσκευές έτσι ώστε η ξενάγηση να ακολουθεί την προβολή. Το δημιουργικό της ξενάγησης είναι διαθέσιμο σε πέντε γλώσσες: ελληνικά, αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά, ισπανικά.

Αίθουσα Πληροφόρησης

Στην 2η αίθουσα, υπάρχουν **τέσσερις "σταθμοί πληροφόρησης" - info - kiosks**, στους οποίους παρουσιάζεται ένας διαδραστικός χάρτης της πόλης με σημεία ενδιαφέροντος, στα ελληνικά και τα αγγλικά.

Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει τα σημεία που τον ενδιαφέρουν, βάση των οποίων εμφανίζεται στο χάρτη η βέλτιστη διαδρομή που μπορεί να ακολουθήσει για να περιηγηθεί σε αυτά. Επίσης, υπάρχει και η δυνατότητα εκτύπωσης της διαδρομής και των



πληροφοριών που σχετίζονται με τα σημεία επιλογής του χρήστη. Υπάρχουν επίσης εγκατεστημένες **τέσσερις [4] οθόνες LCD 40'** πάνω από τον κάθε "σταθμό", οι οποίες είναι συγχρονισμένες με την οθόνη του. Με τον πρωτότυπο αυτό τρόπο οι επισκέπτες της πόλης θα μπορέσουν να απολαύσουν μία μοναδική περιήγηση της πόλης, επισκεπτόμενοι σημεία που ενδιαφέρουν τους ίδιους, διαβάζοντας ταυτόχρονα πληροφορίες για τα σημεία αυτά.

Τι είναι όμως τα info kiosks; Αναλυτικότερα

Οι **Σταθμοί Πληροφόρησης - Infokiosks** της **Infonet** χρησιμοποιούνται για την ενημέρωση των επισκεπτών μίας περιοχής ενδιαφέροντος, ενός ειδικού θεματικού τμήματος της, ή και ενός ορισμένου σημείου. Οι Σταθμοί Πληροφόρησης μπορούν να εγκατασταθούν σε οποιοδήποτε χώρο, εφόσον η αισθητική τους εναρμονίζεται με το περιβάλλον του. Έχουν τη δυνατότητα να λειτουργούν σε κλειστούς αλλά και υπαίθριους χώρους, και είναι ανθεκτικοί στις περιβαλλοντικές συνθήκες.

Επιπλέον, οι Σταθμοί Πληροφόρησης μπορούν να προσαρμοστούν στον διαθέσιμο χώρο και να τοποθετηθούν σε τοίχους, ειδικές βάσεις, ή ακόμα και επάνω σε πάγκους. Οι πληροφορίες δίνονται στον επισκέπτη μέσω οθόνης αφής ή πληκτρολογίου, τα οποία είναι ειδικά διαμορφωμένα έτσι ώστε να είναι εύκολα και ανθεκτικά στη χρήση.

Οι Σταθμοί Πληροφόρησης - Infokiosks μπορούν να παρουσιάσουν περιεχόμενο επιλεγμένο από τους πελάτες μας, με απλό και κατανοητό τρόπο, χρησιμοποιώντας επεξηγηματικά video, κείμενα, φωτογραφικό υλικό ή και ηχητικά μηνύματα. Επίσης, παρέχουν τη δυνατότητα σύνδεσης με το Διαδίκτυο (Internet), σε ένα ελεγχόμενο περιβάλλον με παράλληλη δυνατότητα εκμετάλλευσης.

Οι σταθμοί πληροφόρησης είναι κατάλληλοι για χρήση σε επαγγελματικό χώρο αλλά και σε Νομαρχίες, Δήμους, Μουσεία κλπ.

6.6.1 : Παρουσία του ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΠΤΕΡΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ στο Διαδίκτυο

Οι ψηφιακές υπηρεσίες του Δήμου Άργους, δεν περιορίζονται όμως εδώ. Μία ειδική ιστοσελίδα, στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.argos-peripatos.gr, προσφέρει τη

δυνατότητα εικονικής επίσκεψης στο Άργος. Στην ιστοσελίδα εμφανίζεται ένας διαδραστικός χάρτης της πόλης με τους αρχαιολογικούς χώρους που περιλαμβάνονται στην ψηφιακή μακέτα, αλλά και άλλους χώρους με πολιτισμικό και ιστορικό ενδιαφέρον.



Η αρχική σελίδα του site www.argos-peripatos.gr.



Η αρχική σελίδα του site www.argos-peripatos.gr με επιλογές αναζήτησης

Οι νέες ψηφιακές υπηρεσίες αποτελούν ένα αναπόσπαστο κομμάτι της πολιτιστικής προβολής της πόλης του Άργους, προσελκύοντας τους επισκέπτες να ζήσουν μία ξεχωριστή εμπειρία, αφού θα έχουν την ευχέρεια να δουν κάθε όμορφη γωνιά της πόλης και να μάθουν την πλούσια ιστορία της.

Παράλληλα δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες του διαδικτύου, να περιηγούνται και να γνωρίζουν την πόλη, προτρέποντάς τους, με τον τρόπο αυτό, να προγραμματίσουν μία εκδρομή στο Άργος.

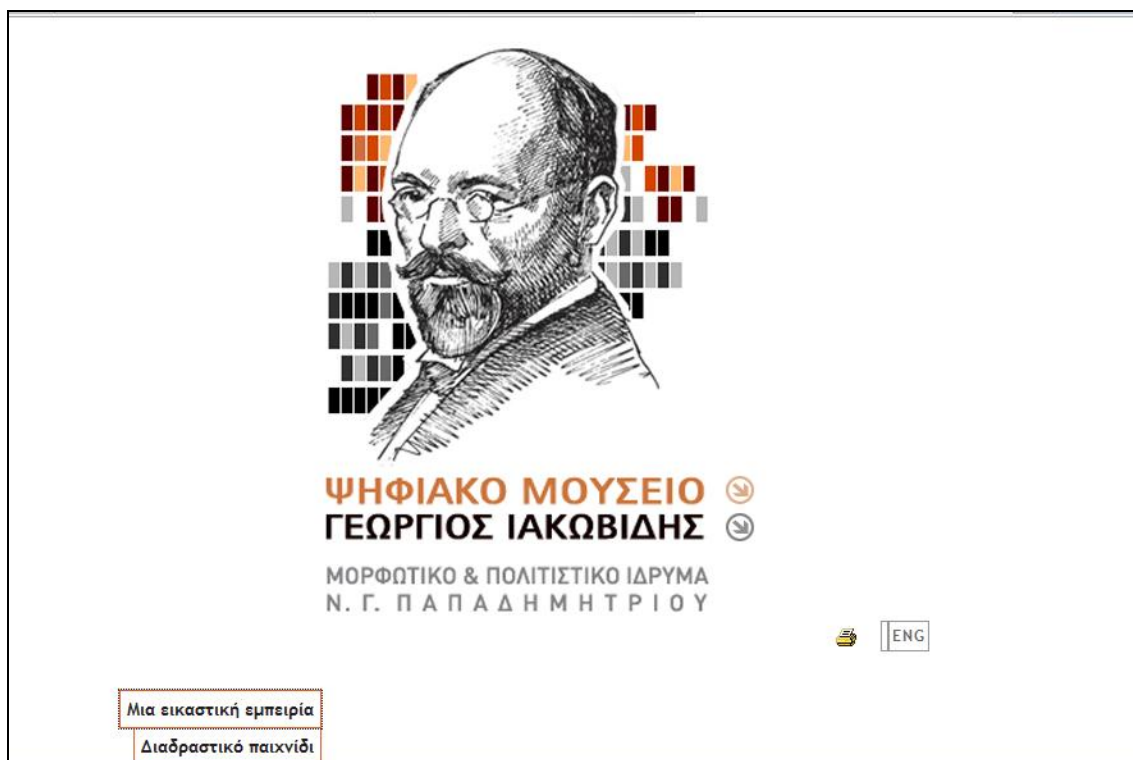
6.7 : Ψηφιακό Μουσείο «Γεώργιος Ιακωβίδης»

Το Ψηφιακό Μουσείο «Γεώργιος Ιακωβίδης» αποτελεί προσομοίωση ενός πραγματικού Μουσείου με πολλαπλές λειτουργίες και δυνατότητες. Με δεδομένη την απουσία πραγματικών έργων, φιλοδοξεί να γίνει ένας πόλος έλξης των επισκεπτών της Λέσβου αλλά και των μόνιμων κατοίκων της, ιδιαίτερα των νέων. Ένας τόπος όπου η τεχνολογία και η τέχνη συναντιούνται για να μυήσουν τον επισκέπτη κάθε ηλικίας στη ζωή και το έργο του ανθρώπου και δημιουργού, Γεώργιου Ιακωβίδη.



Κατά την ξενάγησή τους στο μουσείο και τη συμμετοχή τους στις σχετικές δραστηριότητες, οι επισκέπτες έχουν στη διάθεσή τους μεγάλη ποικιλία **ηλεκτρονικών συστημάτων ψηφιακής προβολής και διάδρασης**, όπως **οθόνες TFT**, **οθόνες αφής (touch screens)**, **δίγλωσσα πάνελ με ενσωματωμένες έγχρωμες φωτιζόμενες διαφάνειες (duratrance)**, **οθόνη κινηματογραφικής προβολής**, **οθόνη ολογραφικών παραστάσεων (holoscreen)**. Με τρόπο διεξοδικό και πολύ-επίπεδο και με τη χρήση σύγχρονων ψηφιακών εφαρμογών, η απλή επίσκεψη μετατρέπεται σε εικαστική εμπειρία με σκοπό την απόλαυση και τη γνώση.

Στην ιστοσελίδα του Μουσείου περιλαμβάνονται όλες οι σχετικές πληροφορίες για το μουσείο, την ιδέα, το κτίριο, καθώς και ένα διαδραστικό παιχνίδι μνήμης για να αποτυπωθούν στο επισκέπτη καλύτερα, τα όσα έχει δει μέχρι εκείνη τη στιγμή.



(Η αρχική σελίδα του Ψηφιακού Μουσείου Ιακωβίδη (<http://www.jakobides-digital-museum.gr/>))

6.8 : ΠΑΝΔΕΚΤΗΣ: Ψηφιακός Θησαυρός Πρωτογενών Τεκμηρίων Ελληνικής Ιστορίας και Πολιτισμού

Ο ΠΑΝΔΕΚΤΗΣ (<http://pandektis.ekt.gr/dspace/>) περιλαμβάνει σημαντικές ψηφιακές συλλογές ελληνικής ιστορίας και πολιτισμού του Εθνικού Ιδρύματος Ερευνών. Πρόκειται για συλλογές από τα Ινστιτούτα Νεοελληνικών Ερευνών, Βυζαντινών Ερευνών, και Ελληνικής και Ρωμαϊκής Αρχαιότητας, που ψηφιοποιήθηκαν και διατίθενται ψηφιακά από το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης.

Στόχος του έργου "ΠΑΝΔΕΚΤΗΣ" είναι η ελεύθερη διάθεση και η μέγιστη δυνατή διάχυση, μέσω Διαδικτύου, ψηφιακών συλλογών της ελληνικής ιστορίας και της πολιτισμικής κληρονομιάς.

Η ψηφιοποίηση και η ελεύθερη διάθεση των συλλογών μέσω του Διαδικτύου καθιστά τα ερευνητικά αποτελέσματα προσιτά στην επιστημονική κοινότητα και την κοινωνία. Με αυτό τον τρόπο γίνεται πραγματικότητα ένα μέρος της "εθνικής απογραφής" όπως την αποκαλούσε ο συνιδρυτής του ΕΙΕ, Κ.Θ. Δημαράς.

Η ιστοσελίδα του ΠΑΝΔΕΚΤΗ πραγματικά κατά την επίσκεψη της αφήνει στον επισκέπτη μια αίσθηση πλήρωσης, αφού η περιεκτικότητα της και η ευκολία στη χρήση

της είναι πρωτοφανής. Το μόνο ίσως μειονέκτημά της είναι η έλλειψη πολυγλωσσίας αλλά μπορεί να παραβλεφθεί και να δικαιολογηθεί λόγω της μεγάλης περιεκτικότητάς της σε πληροφορίες που είναι δύσκολο να μεταφραστούν σε περισσότερες γλώσσες.

Καταρχήν έχουμε την επικεφαλίδα του Πανδέκτη και στα δεξιά το λογότυπο του Εθνικού ιδρύματος ερευνών που κάνοντας κλικ επάνω του, μας μεταφέρει στην ιστοσελίδα του. Ακριβώς από κάτω από την επικεφαλίδα υπάρχουν δυο κουμπιά, ένα Home που μας δίνει τη δυνατότητα να επιστρέψουμε στην κεντρική σελίδα του Πανδέκτη οποιαδήποτε στιγμή και ένα κουμπί @ που μας δίνει τη δυνατότητα να επικοινωνήσουμε με τους διαχειριστές του Πανδέκτη. Ακριβώς δίπλα από αυτά τα κουμπιά υπάρχουν δυο μπάρες αναζήτησης και μια περιήγησης. Η μπάρα περιήγησης μας δίνει τη δυνατότητα να περιηγηθούμε ανάμεσα στις συλλογές οι οποίες ονομάζονται και παρακάτω, ενώ οι μπάρες αναζήτησης μας δίνουν τη δυνατότητα να αναζητήσουμε πληροφορίες, εικόνες κλπ. Μέσα από το αρχείο του πανδέκτη δίνοντας είτε μια λέξη είτε κάνοντας σύνθετη αναζήτηση.

Στη συνέχεια στην αριστερή στήλη της σελίδας, αναφέρονται οι κυριότερες θεματικές συλλογές του Πανδέκτη όπως:

- Νεοελληνική Εικονιστική Προσωπογραφία
- Ταξιδιωτική Γραμματεία, 15ος-19ος αιώνας
- Τεκμήρια Ελληνικής Χαρτογραφίας
- Μετονομασίες των Οικισμών της Ελλάδας
- Αρχείο Εραλδικών Μνημείων του Ελλαδικού Χώρου
- Έλληνες Ζωγράφοι μετά την Άλωση, 1450-1830
- Οι Λειτουργοί της Ανώτατης, Μέσης και Δημοτικής Εκπαίδευσης (19ος αι.)
- Ελληνικός Τύπος του Εξωτερικού
- Βιομηχανικές και Βιοτεχνικές Επιχειρήσεις στο Αιγαίο
- Μοναστηριακά αρχεία - Έγγραφα Αγίου Όρους και Πάτμου
- Αρχαίες Ελληνικές και Λατινικές Επιγραφές
- Μακεδονικό Βασίλειο: Τα χάλκινα νομίσματα

οι οποίες τοποθετώντας επάνω στην καθεμία τον κέρσορα του ποντικιού εμφανίζουν στο κεντρικό παράθυρο δεξιά τους μια μικρή περίληψη.





ΠΑΝΔΕΚΤΗΣ

Ψηφιακός Θησαυρός
Ελληνικής Ιστορίας και Πολιτισμού

EIE
ΕΘΝΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΕΡΕΥΝΩΝ



Ο ΠΑΝΔΕΚΤΗΣ

Περιήγηση

Επιλέξτε Συλλογή

Αναζήτηση

Σύνθετη Αναζήτηση

- Νεοελληνική Εικονιστική Προσωπογραφία
- Ταξιδιωτική Γραμματική, 15ος-19ος αιώνας
- Τεκμήρια Ελληνικής Χαρτογραφίας
- Μετονομασίες των Οικισμών της Ελλάδας
- Αρχαία Εραλδικών Μνημείων του Ελλαδικού Χώρου
- Έλληνες Ζωγράφοι μετά την Άλωση, 1450-1830
- Οι Λειτουργοί της Ανώτατης, Μέσης και Δημοτικής Εκπαίδευσης (18ος αι.)
- Ελληνικός Τόπος του Εξωτερικού
- Βιομηχανικές και Βιοτεχνικές Επιχειρήσεις στο Αιγαίο
- Μοναστηριακά αρχαία - Έγγραφα Αγίου Όρους και Πάτμου
- Αρχαίες Ελληνικές και Λατινικές Επιγραφές
- Μακεδονικό Βασίλειο: Τα χάλκινα νομίσματα



Πανδέκτης

Καλωσήρθατε στον ΠΑΝΔΕΚΤΗ!

Ο ΠΑΝΔΕΚΤΗΣ περιλαμβάνει σημαντικές ψηφιακές συλλογές ελληνικής ιστορίας και πολιτισμού του Εθνικού Ιδρύματος Ερευνών. Πρόκειται για συλλογές από το Ινστιτούτο Νεοελληνικών Ερευνών, Βυζαντινών Ερευνών, και Ελληνικής και Ρωμαϊκής Αρχαιότητας, που ψηφιοποιήθηκαν και διατίθενται ψηφιακά από το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης. Οι συλλογές περιέχουν πληροφορίες για την ιστορική και πολιτισμική κληρονομιά που μπορούν να φανούν χρήσιμες στην επιστημονική κοινότητα αλλά και σε κάθε ενδιαφερόμενο.


Στο δικτυακό τόπο του ΠΑΝΔΕΚΤΗ μπορείτε να επισκεφθείτε τις ολοκληρωμένες και επιστημονικά τεκμηριωμένες ψηφιακές συλλογές, να πραγματοποιήσετε αναζητήσεις προσαρμοσμένες στις ανάγκες σας και να χρησιμοποιήσετε τα τεκμήρια που διατίθενται ελεύθερα, περισσότερο.

Σας ευχόμαστε ευχάριστη πλοήγηση!



ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ
ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ
&
NATIONAL
DOCUMENTATION
CENTRE

Η ψηφιοποίηση των συλλογών του ΠΑΝΔΕΚΤΗ και η ψηφιακή τους διάθεση μέσω του δικτυακού τόπου www.ekt.gr/pandaktis πραγματοποιείται προγραμματισμένα από το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης.



Το έργο "ΠΑΝΔΕΚΤΗΣ: Ψηφιακός Θησαυρός Πρωτογενών Πηγών Ελληνικής Ιστορίας και Πολιτισμού" υλοποιείται από το Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών στο πλαίσιο της "Ψηφιακής Ελλάδας" (www.psilakiellada.gr) και συγχρηματοδοτείται κατά 75% από την Ευρωπαϊκή Ένωση - Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης και κατά 25% από το Ελληνικό Δημόσιο (Επιχειρησιακό Πρόγραμμα "Κοινωνία της Πληροφορίας", Γ' ΚΠΣ 2000-2006).

Ακριβώς από κάτω βλέπουμε ένα κείμενο που μας καλωσορίζει στη σελίδα του Πανδέκτη (σ.σ. κακώς τοποθετημένο τόσο χαμηλά, καθώς ο επισκέπτης πρέπει να κατεβάσει τη ροδέλα του ποντικιού του προς τα κάτω για να το διαβάσει), ενώ στο υποσέλιδο της σελίδας υπάρχουν όλες οι σχετικές πληροφορίες για τη σελίδα και για ολόκληρη την οργάνωση του προγράμματος (*Επιχειρησιακό Πρόγραμμα "Κοινωνία της Πληροφορίας"*, *Συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης κλπ*).

6.9 : Τελλόγλειο Ίδρυμα

Το Τελλόγλειο Ίδρυμα ιδρύθηκε το 1972 με τη δωρεά της συλλογής έργων τέχνης καθώς και ολόκληρης της περιουσίας του *Νέστορα και της Αλίκης Τέλλογλου* στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Η αρχική συλλογή, που τον κύριο όγκο της αποτελούν έργα Ελλήνων καλλιτεχνών του 19ου και 20ου αιώνα, εμπλουτίστηκε στη συνέχεια με τις δωρεές του Τώνη και της Ιωάννας Σπητέρη, του Γεώργιου Μουρέλου, πρόσφατα της συλλογής Δημητρίου Τσάμη καθώς και άλλες δωρεές καλλιτεχνών.

Το Τελλόγλειο Ίδρυμα Τεχνών, που εγκαινιάστηκε το Δεκέμβριο του 1999 με την έκθεση «Συλλογές και Δωρεές», στεγάζεται σ' ένα μοντέρνο, εντυπωσιακό κτίριο στη βόρεια παρυφή της πανεπιστημιούπολης.

Κύριοι στόχοι του Ιδρύματος είναι η συστηματική γνωριμία του κοινού με την Τέχνη, η συλλογή, καταγραφή και μελέτη της πολιτισμικής μας κληρονομιάς, η δημιουργία συνθηκών συνεργασίας καλλιτεχνών και μελετητών της Τέχνης καθώς και η ουσιαστική επαφή των παιδιών με το έργο τέχνης μέσω των ειδικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

Και εφόσον ένα τέτοιο Ίδρυμα προσπαθεί να διαφυλάξει την καλλιτεχνική φύσεως πολιτισμική κληρονομιά, η Σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες δεν θα μπορούσαν να μη συμβάλλουν και αυτές.

Στην ιστοσελίδα του ιδρύματος υπάρχει καταχωρημένο όλο το υλικό του σε ψηφιακή μορφή ,με φωτογραφίες και πληροφορίες για τον κάθε καλλιτέχνη ξεχωριστά, σε μια ενότητα με τον τίτλο:

- **Ψηφιακές Συλλογές** Εδώ υπάρχουν καταχωρημένα Έργα καλλιτεχνών, όπου ο επισκέπτης μπορεί να κάνει την αναζήτησή του αλφαβητικά ή ψάχνοντας έναν συγκεκριμένο καλλιτέχνη με κάποια λέξη κλειδί ή μέσα από τη λίστα

καλλιτεχνών που είναι διαθέσιμη.

Εκτός από τα έργα τέχνης όμως, υπάρχει και μια ενότητα με το όνομα

- **Πλήρως Ψηφιοποιημένα Βιβλία (e-books)** όπου μπορεί να βρει κανείς βιβλία(καλλιτεχνικού περιεχομένου) σε ψηφιακή μορφή και να τα ξεφυλλίσει με όλη τη σημασία της λέξεως χάριν σε μία πολύ εύχρηστη και εντυπωσιακή απεικόνιση.

Περιγραφή της Ιστοσελίδας

Καταρχήν έχουμε την επικεφαλίδα του Ιδρύματος με το λογότυπο. Ακριβώς δίπλα από την επικεφαλίδα υπάρχουν τέσσερα κουμπιά, ένα κουμπί (αρχική) που μας δίνει τη δυνατότητα να επιστρέψουμε στην κεντρική σελίδα οποιαδήποτε στιγμή, ένα κουμπί (επικοινωνία) που μας δίνει τη δυνατότητα να επικοινωνήσουμε με τους διαχειριστές του Ιδρύματος, ένα κουμπί (πρόσβαση) που μας δίνει τη δυνατότητα να μάθουμε πώς μπορούμε να επισκεφτούμε το ίδρυμα καθώς και γενικές πληροφορίες για την έκταση του κλπ. Και τέλος ένα κουμπί (πλοήγηση) που μας δίνει τη δυνατότητα να δούμε όλες τις σελίδες και υποσελίδες που υπάρχουν αναλυτικά στο site του Ιδρύματος. Ακριβώς κάτω από αυτά τα κουμπιά υπάρχει μια μπάρα αναζήτησης και ένα κουμπί αλλαγής από τα ελληνικά στα αγγλικά.


Παρακάτω στα αριστερά της σελίδας βλέπουμε μια λίστα με όλες τις σχετικές σελίδες και υποσελίδες με σχετικά άρθρα για το Ίδρυμα. Ενώ ακριβώς από κάτω υπάρχει η δυνατότητα στον επισκέπτη να εγγραφεί στο newsletter του Ιδρύματος (να λαμβάνει νέα για εκδηλώσεις, εκθέσεις κλπ.).

<p>Τελλόγλειο Ίδρυμα Εγκαταστάσεις Εκθέσεις Εκδηλώσεις Εκπαιδευτικά Προγράμματα Ψηφιακές Συλλογές Πωλητήριο Ενημέρωση Πρόσβαση Χρήσιμες Συνδέσεις Περιοχή Μελών</p>
--

Στο κέντρο της σελίδας υπάρχει η δυνατότητα Εικονικής Περιήγησης στο Μουσείο ενώ ακριβώς από κάτω δημοσιεύονται αγγελίες για διάφορες εκθέσεις που λαμβάνουν ή θα λάβουν χώρα στο Ίδρυμα.

Τέλος στη δεξιά στήλη της σελίδας υπάρχουν αναλυτικά οι πληροφορίες για τηλεφωνική επικοινωνία με το Ίδρυμα καθώς και η διεύθυνση του, καθώς και μερικές ακόμη αγγελίες – ανακοινώσεις.


Το Τελλόγλειο Ίδρυμα βέβαια δεν περιορίζεται στην κλασσική πλέον μορφή προβολής των εκθεμάτων του μέσα από το Διαδίκτυο. Όπως και στο Πρόγραμμα Αγαμέμνων έτσι και εδώ, το ψηφιακό αρχείο του Τελλογλείου Ιδρύματος, είναι πλέον διαθέσιμο και μέσω φορητών συσκευών όπως κινητά τηλέφωνα και PDAs. Η πρόσβαση επιτυγχάνεται με τη χρήση των πλέον διαδεδομένων φυλλομετρητών ιστοσελίδων (browsers) για φορητές συσκευές όπως οι Internet Explorer, Safari και Opera όπου ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να επισκεφθεί την Ψηφιακή Πινακοθήκη Συλλογής Έργων Τέχνης, την On line Βιβλιοθήκη του Ιδρύματος καθώς και το Ψηφιακό Αρχείο του Τώνη Σπητέρη.




ΤΕΛΛΟΓΛΕΙΟ ΙΔΡΥΜΑ ΤΕΧΝΩΝ Α.Π.Θ.

english

αρχική
επικοινωνία
πρόσβαση
πλοήγηση





Χαιρετισμός της Αλικής Τελλογλιού

- Τελλόγλειο Ίδρυμα
- Εγκαταστάσεις
- Εκθέσεις
- Εκδηλώσεις
- Εκπαιδευτικά Προγράμματα
- Ψηφιακές Συλλογές
- Πωλητήριο
- Ενημέρωση
- Πρόσβαση
- Χρήσιμες Συνδέσεις
- Περιοχή Μελών

Newsletters

Πληκτρολογήστε το email σας για να εγγραφείτε ή να διαγραφείτε από τη λίστα αποδεκτών


Τελλόγλειο Ίδρυμα Τεχνών Α.Π.Θ.

Το Τελλόγλειο Ίδρυμα ιδρύθηκε το 1972 με τη δωρεά της συλλογής έργων τέχνης καθώς και ολόκληρης της περιουσίας του Νέστορα και της Αλικής Τελλογλιού στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.


Η αρχική συλλογή, που τον κύριο όγκο της αποτελούν έργα Ελλήνων καλλιτεχνών του 19ου και 20ου αιώνα, εμπλουτίστηκε στη συνέχεια με τις δωρεές του Τώνη και της Ίωάννας Σπητέρη, του Γεωργίου Μουρέλου, πρόσφατα της συλλογής Δημητρίου Τσάμη καθώς και άλλες δωρεές καλλιτεχνών.

[... περισσότερα](#)


Εικονική Περιήγηση στην Έκθεση



Αρχαίο Δράμα & Όπερα
26/2/2010 - 2/5/2010



Επὶν ἔκθεσι «Αρχαίο Δράμα & Όπερα» παρουσιάζονται κοστούμια τα οποία φόρεσαν μεγάλες ντίβες της όπερας, όπως, Maria Κάλλας, Grace Bumbry, Hildergard Behrens, Christine Gagneux, Τζένη Δριβάλα, κ.ά. και μεγάλες ελληνίδες πρωταγωνίστριες, όπως, Κατίνα Παϊνού, Μελίνα Μερκούρη, Ειρήνη Παππά, Ελένη Κατσηγαργύρη, Λήδα Τασσοπούλο κ.α.




Συλλογή Έργων Τέχνης

Πλοηγηθείτε στην ψηφιακή πινακοθήκη της Συλλογής Έργων Τέχνης



Online Βιβλιοθήκη

Επισκεφθείτε τον ηλεκτρονικό κατάλογο της βιβλιοθήκης



Αρχειο Τώνη Σπητέρη - Φάκελοι Καλλιτεχνών

Επισκεφθείτε το ηλεκτρονικό αρχείο Τώνη Σπητέρη και μελετήστε τα περιεχόμενα των φακέλων των καλλιτεχνών

Τελλόγλειο Ίδρυμα Τεχνών Α.Π.Θ.

Αγ. Δημητρίου 159Α
546 36 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ


Τηλ.: +30 2310247111
+30 2310991610
Fax: +30 2310991610
e-mail: teloglion@auth.gr

Νέα - Ανακοινώσεις


14/4/2010
Εγκαίνια έκθεσης χειροποίητου κοσμημάτων

28/3/2010
Πασχαλινή γιορτή για παιδιά


Καφέ



Πωλητήριο



Γ' Κ.Π.Σ.-ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ "ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ", ΑΞΟΝΑΣ-Παιδεία & Πολιτισμός, Μέτρο 1.3 "Τεκμηρίωση, Αξιοποίηση και Ανάδειξη του Ελληνικού Πολιτισμού", "Πολύπλευρη Αξιοποίηση Πολύτιμων Έργων Νεοελληνικής Τέχνης & Αρχαίων μέσω Ενημερωτικών & Εκπαιδευτικών Ηλεκτρονικών Εκδόσεων και Διαδικτύου" ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ 80% ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΤΑΜΕΙΟ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ 20% ΑΠΟ ΕΘΝΙΚΟΥΣ ΠΟΡΟΥΣ

Copyright 2007 Τελλόγλειο Ίδρυμα Τεχνών Α.Π.Θ.
powered by 

Η αρχική σελίδα του site του Τελλογλείου Ιδρύματος –

Πηγή: (<http://www.tf.auth.gr/teloglion/default.aspx?lang=el-GR&page=448>)

6.10 : Κέντρο Πολιτισμού Ελληνικός Κόσμος

Το Κέντρο Πολιτισμού «Ελληνικός Κόσμος», είναι ένας από τους πιο άρτιους μουσειακούς χώρους της χώρας μας. Σαν προέκταση του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού, το ΚΠΕΚ, επιδιώκει να γίνει πηγή μάθησης και να ανταποκριθεί στις ανάγκες της σύγχρονης «κοινωνίας της γνώσης».

Ο «Ελληνικός Κόσμος» έχει να παρουσιάσει ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων: διαδραστικές εκθέσεις με σύγχρονη θεματολογία, περιηγήσεις Εικονικής Πραγματικότητας σε μνημεία και τόπους της πολιτιστικής μας κληρονομιάς, προβολές βραβευμένων ντοκιμαντέρ για τον Ελληνισμό εκτός συνόρων, πλοήγηση στο Διαδίκτυο, στον κόμβο του Ιδρύματος για την ελληνική ιστορία, και πρωτότυπα εκπαιδευτικά προγράμματα που σχεδιάζει και υλοποιεί το Μουσείο - παιδαγωγικό τμήμα του ΙΜΕ. Ακόμη, φιλοξενούνται καλλιτεχνικά γεγονότα, εικαστικές και μουσικές εκδηλώσεις καθώς και φεστιβάλ, διαλέξεις και σεμινάρια.

Το Δεκέμβριο του 2006 εγκαινιάστηκε ο χώρος «Θόλος», χωρητικότητας 132 ατόμων, που στεγάζει το τελειότερο, αυτή τη στιγμή, σύστημα Εικονικής Πραγματικότητας και το Μαρτίου του 2008 άνοιξε τις πύλες του το «ΘΕΑΤΡΟΝ», ένα κτήριο πολλαπλών χρήσεων.

6.10.1 : Η Θόλος

Η «Θόλος» μοιάζει με πλανητάριο στα φυσικά και μορφολογικά της χαρακτηριστικά. Ουσιαστικά όμως, το μόνο κοινό χαρακτηριστικό τους είναι το ημισφαιρικό σχήμα της επιφάνειας προβολής. Οι προβολές που λαμβάνουν χώρα, είναι διαδραστικές, ελεγχόμενες από το θεατή, και όχι στατικές. Πρόκειται για μια μοναδική εμπειρία εμπύθισης στον εικονικό κόσμο, που χαρακτηρίζεται από άμεση ανταπόκριση, ευελιξία, πρωτοτυπία και ζωντάνια.

Η ιδιαιτερότητα της «Θόλου» είναι η δυνατότητά της να προβάλλει στην ημισφαιρική επιφάνεια προβολής, κλίσης 23 μοιρών, περιεχόμενο πλήρως διαδραστικό. Αποτελεί έτσι μια μοναδική υποδομή Εικονικής Πραγματικότητας μεγάλης κλίμακας. Το περιεχόμενο που προβάλλεται στη «Θόλο», όπως και στα υφιστάμενα μικρότερα συστήματα Εικονικής πραγματικότητας του ΙΜΕ, την «Κιβωτό» και τη «Μαγική Οθόνη», δεν είναι «μαγνητοσκοπημένο», αλλά χάρη στην ψηφιακή του υποδομή έχει ευελιξία και ζωντάνια. Η σημαντική αυτή διαφορά οφείλεται στο γεγονός ότι ο βασικός

μηχανισμός δημιουργίας και προβολής στην ψηφιακή «Θόλο» είναι πολύ ισχυρές συστοιχίες ηλεκτρονικών υπολογιστών, οι οποίες παράγουν τις προβαλλόμενες εικόνες σε πραγματικό χρόνο, χρησιμοποιώντας την οπτικοποιημένη πληροφορία που έχει ήδη παραχθεί από το ΙΜΕ. Η πρώτη ενότητα παραγωγών που προβάλλεται στη «Θόλο» έχει θέμα την Αρχαία Αγορά των Αθηνών και η επιλογή του θέματος εντάσσεται στον προσανατολισμό του Ιδρύματος σε θέματα ελληνικής ιστορίας και πολιτισμού

6.10.2 : Η Κιβωτός

Η κιβωτός αποτελεί το πρώτο εγχείρημα του ΚΠΕΚ. Δημιουργήθηκε το 2009 και αποτελεί το κυριότερο στοιχείο του ΚΠΕΚ. Στην ουσία είναι ένας χώρος 3x3x3m όπου οι επισκέπτες με τη χρήση ειδικών τρισδιάστατων γυαλιών, μπορούν να επισκεφτούν χώρους όπως η Αρχαία Μίλητος και το Βυζάντιο, χάρη στην ψηφιακή εικόνα που προβάλλεται μπροστά τους. Η καινοτομία βέβαια δεν είναι αυτή, αλλά το γεγονός ότι η εικόνα δεν προβάλλεται σε κάποια οθόνη μονοδιάστατα. Κάθε επιφάνεια του χώρου είναι οθόνη προβολής (τοίχοι, πάτωμα). Και σε κάθε οθόνη προβάλλεται ψηφιακή εικόνα, που παράγεται από έναν ηλεκτρονικό υπέρ υπολογιστή. Τα γυαλιά δίνουν την αίσθηση του βάθους, της τρίτης διάστασης

Η ομάδα των τριών ειδικών επιστημόνων πληροφορικής εξηγούν για την Κιβωτό : «Το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού είναι ο τρίτος οργανισμός στον κόσμο, που τοποθετεί ένα τέτοιο πρωτοποριακό σύστημα εικονικής πραγματικότητας (αξίας εκατοντάδων εκατομμυρίων) σε μουσειακό χώρο ανοιχτό στο ευρύ κοινό. Είναι επίσης το μοναδικό πολιτιστικό κέντρο που χρησιμοποιεί αυτή την τεχνολογία για θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς και παράγει τα δικά του προγράμματα».

6.11 : Το παράδειγμα του Μουσείου της Ακρόπολης



Σήμερα, το νέο Μουσείο της Ακρόπολης είναι στο σύνολό του 25,000 τ.μ. και διαθέτει εκθεσιακούς χώρους με εμβαδόν 14,000 τμ., δέκα φορές μεγαλύτερους από ότι στο παλιό Μουσείο. Το νέο Μουσείο προσφέρει όλες τις υπηρεσίες που απαιτούνται από ένα παγκόσμιο μουσείο του 21ου αιώνα.

Από την απλή επίσκεψη μέχρι και την ψηφιακή επίσκεψη του Μουσείου όλα δείχνουν πως έχουν προσεχτεί μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια.

Τι κάνει όμως τόσο ξεχωριστό το Νέο Μουσείο της Ακρόπολης; Η μεγάλη του «περιεκτικότητα» σε εκθέματα; Η διαμόρφωση του χώρου που αναπαριστά τις τέσσερις πλευρές του πραγματικού Παρθενώνα; Ή μήπως η δυνατότητα αναπαραγωγής με ψηφιακά μέσα, του τρόπου κτισίματος του Παρθενώνα, της ψηφιακής αναπαράστασης της ζωοφόρου καθώς και την ιστορική αναδρομή του Παρθενώνα με διάφορα ψηφιακά βίντεο; Η απάντηση είναι, σε όλα τα παραπάνω.

Πρώτα απ' όλα, η συλλογή των γλυπτών του Παρθενώνα, μέχρι και σήμερα εμπλουτίζεται και έχει προσεχθεί τα πλείστα. Εκτός από τις «μόνιμες» συλλογές που υπάρχουν στο μουσείο, φιλοξενούνται κατά καιρούς, δανεικά δυστυχώς, και άλλα εκθέματα από τις συλλογές του Βρετανικού Μουσείου και του Μουσείου του Λούβρου.

Εκτός βέβαια από την σημαντικότητα των αληθινών εκθεμάτων, σημείο αναφοράς για το Μουσείο της Ακρόπολης είναι η δυνατότητα ψηφιακής απεικόνισης της ζωοφόρου του Παρθενώνα. Μέσω της ιστοσελίδας του Μουσείου της Ακρόπολης, αλλά και κατά την επίσκεψη σε αυτό, έχει κανείς τη δυνατότητα να θαυμάσει και να περιηγηθεί γύρω από ένα μοναδικό έργο τέχνης, που παρουσιάζεται με ψηφιακή μορφή.

μουσείο ακρόπολης
acropolis museum

Επίσκεψη Συλλογές Εκπαίδευση Το Μουσείο Γραφείο Τύπου Εισιτήρια

Choose language Search

Επισκεφθείτε το Μουσείο Ακρόπολης

Συλλογές

Η Αίθουσα των Κλειτύων της Ακρόπολης
Στην ειρμόσυνη αίθουσα με το κινούμενο γυάλινο δάπεδο παρουσιάζονται ευρήματα από τις κλιτύς (επιτάξεις) του βράχου της Ακρόπολης.

Η Αίθουσα των Αρχαϊκών Έργων
Ο επισκέπτης για πρώτη φορά μπορεί να θαυμάσει τα ανάμματα από όλες τις πλευρές καθώς στέκονται ελεύθερα στο χώρο.

Η Αίθουσα του Παρθενώνα
Στον πυρήνα της Αίθουσας, ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να παρακολουθήσει μια ζωντανή παράσταση με τίτλο των Παρθενώνα και τον γλυπτό του διακόσμου.

Νέα

Βίντεο Μουσείου

Χαιρετισμός Προέδρου
Το νέο Μουσείο της Ακρόπολης σχεδιάστηκε με δύο στόχους: να προσφέρει τις καλύτερες συνθήκες παρουσίασης των επιθεμάτων του και να είναι φιλικό στους επισκέπτες του. Ο περπάτημα στις αίθουσές του είναι μια διαδρομή στην ιστορία, ανέλιξη στα ορατοτήματα της Αρχαϊκής και Κλασικής εποχής, αλλά και στις αρχαίες γειτονιές της Αθήνας.

Σχολεία & Εκπαιδευτικοί
Τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου ξεκίνησαν για μαθητές.

Περισσότερα

Ώρες λειτουργίας & Εισιτήρια

Καφέ & Εστιατόριο
Στο Μουσείο της Ακρόπολης λειτουργεί το Εστιατόριο του Μουσείου με παραραμακή θέα στην Ακρόπολη και έναν εώσητο 7004 μ. με θέα.

Πωλητήριο

Συχνές Ερωτήσεις | Χάρτης Πλοήγησης | Πολιτική Προσωπικών Δεδομένων | Όροι Χρήσης | powered by **NETVOLUTION**

Το έργο «Ανάγερση Νέου Μουσείου Ακρόπολης» συγχρηματοδοτήθηκε από το Ελληνικό Δημόσιο (Υπουργείο Πολιτισμού) και την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης).

Η αρχική σελίδα του site του Νέου Μουσείου της Ακρόπολης – Πηγή:

<http://www.theacropolismuseum.gr/>

Το Υπουργείο Πολιτισμού σε συνεργασία με το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης δημιούργησε μια εφαρμογή που απευθύνεται σε ειδικούς επιστήμονες, αλλά και σε απλούς πολίτες και παιδιά, μέσω ψηφιακών παιχνιδιών, φωτογραφιών όλων των

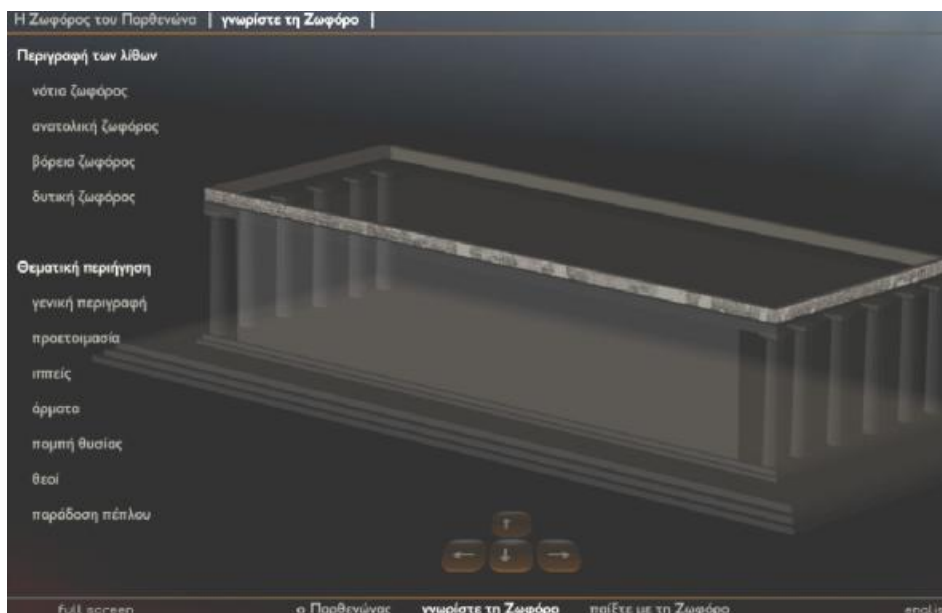
σωζόμενων λίθων της ζωοφόρου καθώς και ψηφιακών «πλασματικών» κομματιών που συμπληρώνουν τη ζωοφόρο.

Στην ιστοσελίδα του Μουσείου ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να περιηγηθεί στη ζωοφόρο μέσα από τρεις θεματικές ενότητες:

6.11.1 : Οι ενότητες της ψηφιακής ζωοφόρου του Παρθενώνα

Η ενότητα "Ο Παρθενώνας" περιλαμβάνει κείμενα και εικονογράφηση που αφορούν την αρχιτεκτονική και τον γλυπτό διάκοσμο του Παρθενώνα. Η ενότητα για τη γλυπτική περιλαμβάνει τις υποενότητες: Άγαλμα της Αθηνάς, Αετώματα, Μετόπες, Ζωφόρος. Η "Ζωφόρος" αναλύεται στις ακόλουθες ενότητες: Το Θέμα της Ζωοφόρου-Τα Παναθήναια, Ερμηνευτικές Θεωρίες, Σχεδιασμός και Κατασκευή, Ιστορία, Συντήρηση, Βιβλιογραφία. Το περιεχόμενο παρουσιάζεται μέσα από τρισδιάστατες καρτέλες οι οποίες περιλαμβάνουν τα σχετικά κείμενα και συνοδευτικές εικόνες.

Η ενότητα "Γνωρίστε τη Ζωοφόρο" αναπτύσσεται με βάση ένα τρισδιάστατο μοντέλο του Παρθενώνα στο οποίο σημειώνονται οι τέσσερις πλευρές της ζωοφόρου. Στην ενότητα αυτή ο χρήστης έχει δύο δυνατότητες.



Η ψηφιακή απεικόνιση της ζωοφόρου του Παρθενώνα

Η πρώτη δυνατότητα που του δίνεται είναι να γνωρίσει τη ζωοφόρο ανά πλευρά. Επιλέγοντας π.χ. τη βόρεια πλευρά, το τρισδιάστατο μοντέλο περιστρέφεται και στην οθόνη εμφανίζονται οι σωζόμενοι λίθοι της πλευράς που συμπληρώνονται με τα σχέδια

του Carrey. Επιλέγοντας έναν λίθο της πλευράς, αυτός μεγεθύνεται στο κέντρο της οθόνης. Ο χρήστης μπορεί να τον δει από κοντά και να διαβάσει ένα κείμενο που περιγράφει λεπτομερώς την παράσταση του λίθου. Με τα κουμπιά πλοήγησης ο χρήστης μπορεί να μετακινηθεί στον διπλανό λίθο.

Η δεύτερη δυνατότητα της επιλογής "Γνωρίστε τη Ζωφόρο" έχει τίτλο "Θεματικές Περιηγήσεις". Εδώ ο χρήστης μπορεί να προσεγγίσει τη ζωφόρο μέσα από τα επιμέρους θέματά της: προετοιμασία, ιππείς, άρματα, πομπή θυσίας, θεοί και παράδοση του πέπλου.

Αναλυτικότερα οι καινοτομίες του Μουσείου στην χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας:

6.11.2 : Τεχνολογία ξενάγησης

Στο αίθριο της αίθουσας του Παρθενώνα η ξενάγηση ξεκινάει με 15λεπτη βίντεο-προβολή για τον ναό και τις καταστροφές που υπέστη στο διάβα της Ιστορίας, που θα εμπλουτίζεται σταδιακά. Παράλληλα, εκτός από τις τρισδιάστατες μακέτες στο χώρο και τις πινακίδες υπάρχουν υπολογιστές, όπου όσοι έχουν την εξοικείωση με την τεχνολογία θα μπορούν να πάρουν όλες τις σχετικές πληροφορίες για το κάθε έκθεμα. Για τους υπόλοιπους υπάρχει ένα σύστημα ασύρματης ηχητικής (audio) ξενάγησης, στην οποία μπορούν να ακούν τις απαραίτητες πληροφορίες πληκτρολογώντας απλώς τον αριθμό ευρετηρίου του εκθέματος (η συσκευή παραλαμβάνεται στην είσοδο). Το γεγονός ότι ο «ξεναγός» δεν δουλεύει με μπαταρίες, δεν σημαίνει ότι δεν ακούγεται σωστά. Ειδική μελέτη έχει γίνει για την ακουστική του χώρου, ώστε να αποφεύγεται το κλασικό για τα μουσεία «εφέ» με τις τρομερές αντανακλάσεις του ήχου στους τεράστιους χώρους και τις επιφάνειες..

Πρώτη στερεοσκοπική προβολή!

«Δεν θέλουμε το μουσείο να γίνει "virtual. Αντί για τις ψηφιακές αναπαραστάσεις θέλουμε να κυριαρχούν τα εκθέματα, που ο επισκέπτης θα μπορεί ακόμα να χαζεύει και από τα μπαλκόνια. Η τεχνολογία υπάρχει παντού, αλλά δεν πρωταγωνιστεί», εξηγεί ο κύριος Παντερμαλής. *«Λέω μετά λόγου γνώσεως πως συνειδητά ξεχωρίσαμε τους χώρους ψηφιακής τεχνολογίας από τους χώρους των εκθεμάτων. Έχουν υπάρξει άσχημα παραδείγματα σε μουσεία του εξωτερικού, όπου*

ο κόσμος κολλούσε παρακολουθώντας τον υπολογιστή, αντί να κοιτά δίπλα το πρωτότυπο, το οποίο έχει αδιαμφισβήτητη αυθεντικότητα και ποιότητα σε σχέση με την ψηφιακή του αναπαράσταση», συνεχίζει. Στην αίθουσα εικονικής πραγματικότητας, θα γίνονται συμβατικές και στερεοσκοπικές προβολές ταινιών. Η πρώτη «κινηματογραφική σεζόν» του ΝΜΑ άνοιξε στο «virtual theater» με τις παραγωγές της ΥΣΜΑ (Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης), δηλαδή τις τρισδιάστατες ψηφιακές ταινίες «Η Ακρόπολη στην αρχαιότητα» (σε πρώτη μάλιστα στερεοσκοπική προβολή), «Οι επεμβάσεις στο Ερέχθειο» και «Κτίζοντας έναν αρχαίο ναό».

6.11.3 : Η ψηφιακή αναπαράσταση της ιστορικής αναδρομής του Παρθενώνα – Το βίντεο του Κώστα Γαβρά.

Από το Μουσείο της Ακρόπολης φυσικά δε θα μπορούσε να λείπει και ένα βίντεο με την απεικόνιση της ιστορίας του Παρθενώνα. Το βίντεο αυτό, επιμελήθηκε ο παγκοσμίου φήμης Έλληνας σκηνοθέτης Κώστας Γαβράς, για την Πολιτιστική Ολυμπιάδα της Αθήνας. Μετά το πέρας της, και με τα εγκαίνια του Μουσείου της Ακρόπολης, το βίντεο αυτό άρχισε να προβάλλεται στο Μουσείο εγκλιματίζοντας στους επισκέπτες στην Ακρόπολη. Η δημιουργία αυτού του βίντεο έγινε πραγματικότητα με τη χρήση ψηφιακών CGI Effects, έπειτα από εξονυχιστική έρευνα για την ιστορία της Ακρόπολης καθώς και εντεταμένων μετρήσεων των διαστάσεων της. Το βίντεο αυτό ξεκινά με την απεικόνιση του βράχου της ακρόπολης πριν τη δημιουργία του Παρθενώνα, συνεχίζει με την ακμή του 5^{ου} Αιώνα, την καταστροφή μεγάλου μέρους του από τους χριστιανούς και Τούρκους, μέχρι την μεγίστη καταστροφή του από τον Έλγιν και την κλοπή του μεγαλύτερου μέρους του. Δυστυχώς το βίντεο αυτό, δεν είχε την καλύτερη αποδοχή, όχι από το κοινό, αλλά από την Ελληνική Εκκλησία η οποία «πάγωσε» την προβολή του, ισχυριζόμενη πως το σχετικό βίντεο αμαύρωνε την εικόνα του χριστιανικού κόσμου και πως ουδέποτε έγιναν τέτοιου είδους βανασότητες από τους Χριστιανούς. Από τον Αύγουστο του 2009 όμως και μετά από δηλώσεις των υπευθύνων: ***«Μετά από εκτενή διάλογο και ανάλυση που έγινε γύρω από τις ιστορικές αναφορές και την καλλιτεχνική παρουσίασή τους, ο κ. Γαβράς διευκρίνισε απολύτως ότι στην επίμαχη σκηνή του φιλμ δεν απεικόνιζε ούτε υπονοούσε ότι οι καταστροφές έγιναν από ιερείς, αλλά από ανθρώπους της εποχής. Κατόπιν αυτής της αυτονόητης διευκρίνισης του κ. Γαβρά, την οποία ως ιστορική***

αποτύπωση αποδέχεται το Μουσείο,... ». το βίντεο προβάλλεται ξανά στο μουσείο της Ακρόπολης.



Εικόνες... Πλάνα από το βίντεο του Κώστα Γαβρά

6.11.4 : «*e, όπως λέμε εισιτήριο*»

Τέλος, μια ακόμη καινοτομία του Μουσείου της Ακρόπολης είναι ότι μέσα από την ιστοσελίδα του εφαρμόζεται για πρώτη φορά σε ελληνικό μουσείο το σύστημα του e- ticketing. Το ηλεκτρονικό εισιτήριο επιτρέπει σε όλους, από οπουδήποτε στον κόσμο, να εξασφαλίσουν την είσοδό τους στο μουσείο, προσδιορίζοντας με ακρίβεια την ημέρα, ακόμη και την ώρα της επίσκεψής τους. Η πρωτοποριακή αυτή εφαρμογή, διευκολύνει το μουσείο στη διαχείριση του ωραρίου των επισκεπτών και ταυτόχρονα

αποσυμφορεί ενδεχόμενες ουρές αναμονής στις εισόδους του. Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να αγοράσουν τα εισιτήριά τους, τα οποία κοστίζουν 1 ευρώ, μέσω της υπηρεσίας e- ticketing.

6.12 : Μουσεία Τύπου

Τα Μουσεία Τύπου αποτελούν αναπόσπαστο τμήμα του χώρου των ΜΜΕ στην Ελλάδα. Δημιουργήθηκαν με πολύ μεράκι και αγάπη για τον Τύπο, χάρις σε αξιέπαινες προσπάθειες, οι περισσότερες της ιδιωτικής πρωτοβουλίας (των «δημοσιογράφων – γραφιάδων»).

Με στρατηγικό στόχο την κατά το δυνατόν πληρέστερη αποτύπωση της δυναμικής πορείας του Τύπου και της Τυπογραφίας στη χώρα μας, η ΓΓΕ-ΓΓΕ **εγκαινιάζει ειδική σελίδα στον ιστότοπο της για τα Μουσεία Τύπου**. Εκτός των άλλων η δημιουργία της σελίδας αυτής, έρχεται να τιμήσει τις πρωτοβουλίες αυτές, να τις ενθαρρύνει, και να παροτρύνει για περισσότερες δράσεις στον τομέα αυτό.

Η συμμετοχή των ίδιων των εκπροσώπων των Μουσείων στη δημιουργία της παρούσας σελίδας θεωρείται σημαντική και ευπρόσδεκτη από πλευράς της ΓΓΕ-ΓΓΕ. Οι υπεύθυνοι των Μουσείων με κείμενά τους, φωτογραφίες, σχόλια και παρατηρήσεις, μπορούν να καθορίζουν τον τρόπο και το είδος της παρουσίασης που επιθυμούν για το Μουσείο τους. Στο σχεδιασμό της ΓΓΕ-ΓΓΕ εντάσσεται και η έκδοση της σελίδας των Μουσείων Τύπου και στην **αγγλική γλώσσα** και η περαιτέρω προώθησή της μέσω των ιστοσελίδων των Γραφείου Τύπου και Επικοινωνίας της χώρας μας στο εξωτερικό.

6.12.1 : Αρχείο Δημοσιογραφικού Οργανισμού Λαμπράκη

Όπως έχει προαναφερθεί, εκτός από την Κρατική σημαντικό ρόλο παίζει και η Ιδιωτική Πρωτοβουλία στα θέματα διατήρησης του Ελληνικού Πολιτισμού. Έτσι λοιπόν, ο δημοσιογραφικός οργανισμός Λαμπράκη έχει δημιουργήσει ένα *πλήρες σύστημα ψηφιοποίησης, Τεκμηρίωσης, επεξεργασίας, Διαχείρισης και Διάθεσης εντύπων και οπτικοακουστικών Αρχειακών Τεκμηρίων*, με το όνομα **e-preserve assets**.

Το λογισμικό αυτό ασχολείται με τις διαδικασίες ψηφιοποίησης και καταχώρησης πολιτισμικών τεκμηρίων καθώς και πρόσβασης στην προκύπτουσα ψηφιακή πληροφορία σε δικτυακό περιβάλλον, συνδυάζοντας με μοναδικό τρόπο, μια

σειρά προηγμένων τεχνολογιών και την τήρηση διεθνών προδιαγραφών και προτύπων.

Τα πολιτισμικά τεκμήρια μπορεί να είναι χειρόγραφα, τόμοι, βιβλία, ψηφιακές ή αναλογικές φωτογραφίες ή ακόμη και ψηφιακά και αναλογικά αρχεία ήχου.

Οι χρήστες του λογισμικού αναγνωρίζονται από την εφαρμογή, με διαδικασία σύνδεσης (log on). Στους χρήστες δίνονται με παραμετρικό τρόπο, διαφορετικές ικανότητες χειρισμού του λογισμικού, και των πληροφοριών που αυτό διαχειρίζεται. Στην διαδικασία σύνδεσης δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να επιλέξει ανάμεσα σε δυο γλώσσες, Ελληνικά και Αγγλικά.

Τέλος, στην ιστοσελίδα του Οργανισμού υπάρχει η δυνατότητα να δει ο κάθε επισκέπτης τον τρόπο με τον οποίο γίνεται η ψηφιοποίηση, και να μάθει ακόμη και τον τρόπο για να ψηφιοποιήσει δικά του αρχεία.

6.12.2 : Ψηφιακή βιβλιοθήκη ANEMH

Στις 31 Μαρτίου 2009 η Βιβλιοθήκη του Πανεπιστημίου Κρήτης τιμήθηκε με διπλή διάκριση για δύο έργα ψηφιοποίησης που υλοποίησε στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος Κοινωνία της Πληροφορίας (ΕΠ ΚτΠ). Συγκεκριμένα, έλαβε βραβείο Αριστείας για τη δημιουργία της **Ψηφιακής Βιβλιοθήκης Νεοελληνικών Σπουδών «Ανέμη»** και τιμητική διάκριση βέλτιστης πρακτικής για την ποιότητα του έργου **«Ανταίος»: Ενιαίο Ηλεκτρονικό Ευρετήριο Βασικών Εγχειριδίων Νεοελληνικών Σπουδών**.

Η Ψηφιακή βιβλιοθήκη Ανέμη (<http://anemi.lib.uoc.gr>) ιδρύθηκε το 2004 από τη Βιβλιοθήκη του Πανεπιστημίου Κρήτης. Κεντρική επιδίωξη των δημιουργών της είναι ο εκσυγχρονισμός του θεσμού της παραδοσιακής Βιβλιοθήκης, με τη δημιουργία μιας μεγάλης ψηφιακής Βιβλιοθήκης νεοελληνικού κυρίως ενδιαφέροντος, που αξιοποιεί τα επιτεύγματα της σύγχρονης ψηφιακής τεχνολογίας, την τεχνογνωσία και τις πλούσιες συλλογές παλαιών και σπάνιων βιβλίων του Πανεπιστημίου Κρήτης αλλά και όσων άλλων φορέων θέλησαν και θέλουν να συμβάλλουν στη συγκρότηση μιας Μεγάλης Ψηφιακής Βιβλιοθήκης Νεοελληνικών Σπουδών στο διαδίκτυο.

Η **Ανέμη** προσφέρει, 24 ώρες το 24τετράωρο, στον επισκέπτη του ιστοτόπου της, μια πλούσια ηλεκτρονική βιβλιογραφική βάση δεδομένων και συνδέει, όπου δε θίγονται πνευματικά δικαιώματα τρίτων, τη βιβλιογραφική εγγραφή με το ίδιο το ψηφιοποιημένο βιβλίο. Έτσι ο χρήστης της μπορεί να διαβάσει, να τυπώσει, ή και να

αποθηκεύσει στον υπολογιστή του, σελίδες ή ακόμη και ολόκληρο κάθε σπάνιο ψηφιοποιημένο τεκμήριο.

6.12.3 : Εθνικό Οπτικοακουστικό Αρχείο

Το Εθνικό Οπτικοακουστικό Αρχείο (ΕΟΑ) συστάθηκε το 2006, με τη μορφή νομικού προσώπου ιδιωτικού δικαίου μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα. Από το 2009 λειτουργεί υπό την εποπτεία του Υπουργείου Πολιτισμού και Τουρισμού (Γενική Διεύθυνση Σύγχρονου Πολιτισμού -

Αποστολή του Αρχείου είναι η αέναη διατήρηση οπτικοακουστικού και πρωτογενώς ψηφιακού υλικού, με σκοπό να προσφέρει στην ελληνική κοινωνία και σε κάθε ενδιαφερόμενο πρόσβαση στη διαμορφούμενη και εξελισσόμενη οπτικοακουστική κληρονομιά της χώρας.

Σκοπός του Αρχείου είναι η συλλογή, αρχειοθέτηση, φύλαξη, διαχείριση, συντήρηση, επεξεργασία, παροχή πρόσβασης και αξιοποίηση οπτικοακουστικού και πρωτογενώς ψηφιακού υλικού με ενημερωτικό-ειδησεογραφικό, ιστορικό-πολιτικό και εν γένει κοινωνικό πολιτισμικό περιεχόμενο σχετικό με την Ελλάδα και τον ελληνισμό, σύμφωνα πάντα με τα ισχύοντα περί προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Όπως αναφέρεται στην ιστοσελίδα του Ε.Ο.Α : *«Στην Ελλάδα, αντίθετα με ότι συμβαίνει εδώ και δεκαετίες σε άλλες χώρες δεν έχει υπάρξει ενιαίος οργανισμός ο οποίος να έχει ως σκοπό τη συλλογή, συντήρηση, πιθανή διάσωση και τέλος, προσφορά πρόσβασης σε οπτικοακουστικό υλικό, σε εθνική κλίμακα. Τα διάφορα αρχεία τα οποία λειτουργούν καλύπτουν συγκεκριμένες ανάγκες των φορέων τους και σε καμία περίπτωση δεν έχουν αρχειακό εύρος το οποίο να αφορά σε όλο το ελληνικό έθνος. Επιπλέον, αρχεία τα οποία έχουν ιστορικό περιεχόμενο το οποίο θα μπορούσε να χαρακτηριστεί «εθνικό» δεν παρουσιάζουν συνέχεια συλλεκτικής πολιτικής, που να αφορά όχι μόνο στο απότερο*

The screenshot shows the homepage of the National Audiovisual Archive (Εθνικό Οπτικοακουστικό Αρχείο). At the top, there is a search bar and language options for ΕΛΛΗΝΙΚΑ and ENGLISH. The main navigation menu includes Ταυτότητα, Συλλογές, Έργα, Δραστηριότητες, and Επικοινωνία. A large banner features a video player with the title "Παγκόσμια Ημέρα UNESCO για την διατήρηση της Ο/Α Κληρονομιάς" and a sub-header "Η οπτικοακουστική κληρονομιά στη διάθεση του πολίτη". Below the banner, there are several content blocks: "Ταυτότητα" with a description of the EOA's mission, "Τελευταία Νέα" with two news items about the Ionian University and the "Our Earth" event, and a right-hand sidebar with "Το ελληνικό Πάσχα" (accompanied by a video player) and "Αναζήτηση στις συλλογές μας" (with a search input field). The footer contains copyright information, legal links, and social media icons.

Η αρχική σελίδα του site του Εθνικού Οπτικοακουστικού Αρχείου – Πηγή:

<http://www.avarchive.gr/>

παρελθόν αλλά και στο παρόν και στο μέλλον, ούτως ώστε να διασφαλίζεται ο διαρκής εμπλουτισμός με υλικό εθνικής αναφοράς.»

Έτσι λοιπόν σκοποί του Ε.Ο.Α είναι κυρίως, να :

- *Δραστηριοποιείται στην προώθηση και διάδοση του οπτικοακουστικού πολιτισμού, διοργανώνοντας εκθέσεις, εκπαιδευτικά – πολιτιστικά προγράμματα ή αναπτύσσοντας άλλες δράσεις, συμπεριλαμβανομένης της παραγωγής και προώθησης συναφών προϊόντων και υπηρεσιών*
- *Συνεργάζεται και συμβουλεύει σε θέματα καταγραφής, διάσωσης, διατήρησης και αξιοποίησης οπτικοακουστικού και ψηφιακού υλικού τους φορείς του Δημοσίου και του ευρύτερου δημόσιου τομέα, καθώς και τα νομικά πρόσωπα που εποπτεύονται από το Δημόσιο*
- *Αναπτύσσει, εξελίσσει και εμπλουτίζει τα υπάρχοντα μετά-δεδομένα για την αναβάθμιση του αρχειοθετούμενου υλικού,*
- *Φυλάσσει τα μέσα καταγραφής του υλικού, εφαρμόζοντας τις διεθνείς πρακτικές, προβαίνει σε διαρκή έλεγχο της αναγνωσιμότητας και διαθεσιμότητας του εξοπλισμού ανάγνωσής τους και ενεργοποιεί διαδικασίες διάσωσής τους*
- *Παρέχει υπηρεσίες σε κάθε φορέα που διατηρεί αρχεία και συλλογές με οπτικοακουστικό υλικό κατά τη διαδικασία αρχειοθέτησης*
- *Εγκαθιστά υποδομές διαδραστικής έκθεσης και πληροφοριακά πλούσια πρόσβασης στο αρχειοθετημένο υλικό, με τη χρήση σύγχρονων τεχνολογικών μέσων και τεχνικών παρουσίασης, συμπεριλαμβανομένης και της πλήρους αξιοποίησης του Διαδικτύου*
- *Συνάπτει προγραμματικές ή συμβάσεις συνεργασίας με φυσικά ή νομικά πρόσωπα του δημόσιου ή ιδιωτικού τομέα, της ημεδαπής ή αλλοδαπής*



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7^ο **ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ**

7.1 : Συμπεράσματα - Η αποτελεσματικότητα της Ψηφιακής Τεχνολογίας στην διατήρηση και διάδοση του Ελληνικού Πολιτισμού.

Στη διάρκεια της τελευταίας εικοσαετίας, ίσως και παραπάνω, φάνηκε πως τόσο η διεθνής κοινότητα, όσο και η Ελλάδα κατάφεραν σιγά σιγά να φέρουν σε ένα συγκερασμό τα σύγχρονα τεχνολογικά δεδομένα και τον πολιτισμό. Η κίνηση αυτή, φυσικά στην Ελλάδα άργησε να ξεκινήσει, αλλά κατά τα τελευταία δέκα χρόνια η πρόοδος είναι ραγδαία. Από την εποχή του fax, τη δεκαετία '80-'90, μέχρι τη σύγχρονη εποχή του «γρήγορου Internet» και των τριών διαστάσεων, έχουν αλλάξει πολλά.

Στα προηγούμενα κεφάλαια εξετάστηκαν από το συντάκτη της πτυχιακής αυτής εργασίας οι φορείς, οι υπηρεσίες, οι τεχνολογικές εξελίξεις στον τομέα του πολιτισμού που κατάφεραν να του δώσουν μια νέα ώθηση στην προβολή και ανάδειξή του. Πέραν των τεχνολογικών μέσων των δεκαετιών 80-90, όπως το fax και την τηλεδιάσκεψη, η σημαντική αρχή έγινε με τον ερχομό και τη ραγδαία χρήση του Διαδικτύου στην Ελλάδα, του πιο σημαντικού τεχνολογικού ίσως παράγοντα. Μέσα από το Διαδίκτυο οι χρήστες του κατάφεραν να ενημερωθούν πιο γρήγορα, να επικοινωνήσουν άμεσα και να διαφημίσουν ή να διαφημιστούν με όποιο τρόπο ήθελαν ή ήταν δυνατό. Το Διαδίκτυο έφερε εκτός από τα παραπάνω, και μία ακόμη δυνατότητα. Οι υπηρεσίες και οι φορείς κατάφεραν να συνδεθούν και να παρέχουν ο ένας στον άλλο πιο γρήγορα και πιο άμεσα πληροφορίες, κάτι που στο παρελθόν ήταν θέμα ημερών ή και παραπάνω. Την όλη κατάσταση δε θα μπορούσε φυσικά να μην εκμεταλλευτεί και ο «πολιτισμός» σαν έννοια. Η διάδοση του, μέσω του διαδικτύου πλέον ήταν ότι πιο εύκολο. Οι βάσεις υπήρχαν, αλλά τώρα θα μπορούσε ο καθένας να έχει πρόσβαση σε θέματα και πληροφορίες που θα μπορούσε να πάρει μόνο με μια επίσκεψη στη χώρα μας. Όπως έχει προαναφερθεί όμως και παραπάνω, το Διαδίκτυο δεν ήταν ο μόνος παράγοντας που συνέβαλλε στην διάδοση του Ελληνικού Πολιτισμού.

Ξεκινώντας από το μηδέν, ας αναφερθούμε για μια τελευταία φορά στις διαδικασίες που έγιναν πρώτα από όλα για τη διατήρησή του. Οι σύγχρονες τεχνολογίες ανάλυσης και ψηφιοποίησης δεδομένων, σε συνεργασία με αρμόδιους φορείς, που πολλές φορές συστάθηκαν για αυτό το λόγο, κατάφεραν να διατηρήσουν και πολλές φορές να διασώσουν πολιτισμικά δεδομένα που σε πολλές περιπτώσεις θα είχαν χαθεί με την πάροδο του χρόνου. Για παράδειγμα κείμενα αρχαίων ελλήνων συγγραφέων που η κατάστασή τους δεν επέτρεπε τη μελέτη τους, ολόκληρες βιβλιοθήκες πανεπιστημίων και μουσείων και τέλος, ηχογραφήσεις παλαιών λαϊκών, παραδοσιακών τραγουδιών ή και ηχογραφήσεων της λυρικής σκηνής ακόμη και σήμερα μπορούν να μελετηθούν και να χρησιμοποιηθούν από όλους τους Έλληνες και μη, με μέσα που λίγα χρόνια πριν θα μας φαινόταν αποκλήματα επιστημονικής φαντασίας, όπως ένα book reader ή ένα mp3player. Τρανά παραδείγματα αυτών των προσπαθειών είναι Εθνική Πινακοθήκη, το Μουσείο Αλ. Σούτζου, το Εθνικό Θέατρο με το ψηφιοποιημένο Αρχείο και τέλος το Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου - Πολιτιστικός Θησαυρός της Ελληνικής Γλώσσας. Και εδώ είναι το σημείο που το Ίντερνετ επιστρέφει και δίνει ακόμη ένα χέρι βοήθειας στη διάδοση του Πολιτισμού, αφού οι πληροφορίες μεταφέρονται μέσα από αυτό γρήγορα και παντού.

Παρόλα αυτά δε θα μπορούσαμε να μείνουμε μόνο στο Ίντερνετ αφού η τηλεματική και οι διάφορες μορφές της βοήθησαν στην πορεία των χρόνων στην διάσωση και ανάδειξη του πολιτισμού. Χωρίς τις τηλεματικές εφαρμογές όπως η τηλεδιάσκεψη, η Τήλε-ιατρική, η Τήλε -εκπαίδευση και η Τήλε- εργασία πώς θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο πολιτισμός μας μεταφέρεται παντού από άκρη σε άκρη της Ελλάδας και του εξωτερικού. Σε ακριτικά νησιά και χωριά που δεν υπάρχουν μέσα και πόροι για περαιτέρω εκπαίδευση και άνοιγμα των οριζόντων των μαθητών, η Τήλε εκπαίδευση είναι αυτή που έρχεται να βοηθήσει κοκ.

Εκτός όμως από τα τεχνολογικά μέσα που χρησιμοποιούνται πλέον στην υπηρεσία του Πολιτισμού δε μπορούμε να μην αναφέρουμε και τους φορείς που βοηθούν σε αυτή την προσπάθεια. Φορείς όπως το Υπουργείο Πολιτισμού (που σε συνεργασία με την ευρωπαϊκή Ένωση φέρει σε πέρας το πρόγραμμα ΚτΠ) , ο Οργανισμός Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού, το Ελληνικό Ίδρυμα Πολιτισμού και το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού, που οργανώνουν ολοκληρωμένα προγράμματα πολιτιστικών εκδηλώσεων, προβάλλουν και αναδεικνύουν την Ελληνική Κληρονομιά, παράγουν εκδίδουν και διαθέτουν βιβλία, συμμετέχουν σε παγκόσμιες διοργανώσεις, ή

ακόμη προωθούν την ελληνική γλώσσα με τη διδασκαλία της στα Παραρτήματά τους (Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού). Φορείς που χωρίς αυτούς δε θα μπορούσε να ολοκληρωθεί επαρκώς αυτή η προσπάθεια.

Όπως είναι φυσικό όμως, η ψηφιακή τεχνολογία εισχώρησε και στο χώρο των μουσείων εκμηδενίζοντας τις αποστάσεις και κατάφερε μέσω της ηλεκτρονικής τεχνολογίας να κάνει προσιτή την τέχνη στο ευρύ κοινό. Με τη βοήθεια του διαδικτύου δόθηκε η δυνατότητα πρόσβασης και πλοήγησης των επισκεπτών απ' όλο τον κόσμο στους χώρους του μουσείου, εξασφαλίζοντας έτσι μια αμφίδρομη επικοινωνία. Με τρανά παραδείγματα το Μουσείο Prado στην Ισπανία και το Νέο Μουσείο της Ακρόπολης στην Αθήνα, ο επισκέπτης μπορεί να θαυμάσει τα εκθέματα του μουσείου είτε αυτοπροσώπως επισκεπτόμενος το μουσείο μέσα από στέρεο-σκοπικές προβολές, 3D εφέ, και εφαρμογές μέσα από το κινητό του, είτε από την καρέκλα του υπολογιστή του χιλιόμετρα μακριά μέσα από τον φυλλομετρητή του (επίσκεψη του Prado στην Ισπανία μέσα από το Google Earth).

Από την ψηφιακή επεξεργασία λοιπόν και ψηφιοποίηση πολιτισμικών θησαυρών μέχρι την διάδοση και διαφήμιση του ελληνικού πολιτισμού, καθώς και την βοήθειά της στη διευκόλυνση της ζωής μας, η ψηφιακή τεχνολογία, μπορούμε να πούμε ότι βοήθησε, αν όχι πολύ, αρκετά στη διάδοση του Ελληνικού Πολιτισμού και φαίνεται πως ακόμη και στα επόμενα χρόνια θα παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην υπηρεσία του.

Ο συντάκτης της πτυχιακής αυτής θα ήθελε να πιστεύει λοιπόν, πως κατάφερε να κάνει γνωστά, τα αίτια και τους λόγους που οδήγησαν στην εκτεταμένη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας καθώς και να αναλύσει λεπτομερώς τις μορφές της και να δείξει την αποτελεσματικότητά της, μέσα από παραδείγματα, στην υπηρεσία του Πολιτισμού.



ΓΛΩΣΣΑΡΙ

Πολιτισμός : τα επιτεύγματα στην ιστορία ενός λαού / η κουλτούρα ενός λαού

ΤΠΕ : Τεχνολογίες Πληροφορικής & Επικοινωνιών

ARPA : (Advanced Research Project Agency) ή Ανώτερος Οργανισμός Έρευνας και Μελέτης

Banner : Διαφημιστική επιφάνεια ή εικόνα

Browser : Φυλλομετρητής ή ειδικό λογισμικό για πρόσβαση στο www.

(Browsers: Safari, internet explorer, Mozilla Firefox,)

Λεδομένα (data -> πληθυντικός της λατινικής λέξης datum που σημαίνει γεγονός / δεδομένο): είναι στοιχεία, γεγονότα και μηνύματα, τα οποία δεν έχουν απαραίτητα κάποια άμεση φυσική σημασία με τη ακατέργαστη μορφή που έχουν συνήθως

E-mails: Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο

HTML: (Hyper Text Markup Language) Γλώσσα προγραμματισμού για το περιβάλλον του web

HTTP : (Hypertext Transport Protocol) Σύστημα που χρησιμοποιεί ένας browser για να ζητήσει αρχεία HTML στο web. (ή πρωτόκολλο μεταφοράς υπερκειμένου)

Internet : Διαδίκτυο

Servers : Διακομιστές

Search Bar: Μπάρα αναζήτησης

Teleinformatics: Τηλεπληροφορική

Telematics application: Εφαρμογή Τηλεματικής

Telematics: Τηλεματική

URL: (Uniform Resource Locator) είναι η διεύθυνση που συνολικά καθορίζει έναν ιστό π.χ. <http://www.teipat.gr>)

WAP: (Wireless Application Protocol) ή Ασύρματο δίκτυο

web page: Ιστοσελίδα

Web site: Ηλεκτρονική διεύθυνση

www: World Wide Web – Παγκόσμιος Ιστός

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βιβλία

- Simpson, J., Weiner, E., (1989) *The Oxford Dictionary of English*
- Fuchs, H., Bishop, G., Arthur, K., McMillan, L., (1992), *Virtual Space Teleconferencing using a Sea Of Cameras*, University of North Carolina at Chapel Hill
- Hawkey R., 2004. *Learning with Digital Technologies in Museums, Science Centres and Galleries*, Futurelab, On-line στη διεύθυνση: http://www.futurelab.org.uk/download/pdfs/research/lit_reviews/futurelab_review_09.pdf
- Ζώτος Γιώργος, (1985) *Διαφήμιση Σχεδιασμός και Λειτουργία στα Πλαίσια της επιχείρησης και του Διαφημιστικού Γραφείου.*
- Κοκκοτάς, Π., Πλακίτση, Κ. (επιμ.) (2005) *Μουσειοπαιδαγωγική και Εκπαίδευση στις Φυσικές Επιστήμες, Θεωρία και Πράξη*, Πατάκης, Αθήνα.
- Νικονάνου, Ν., Βαλαβανίδου, Α. (2001) *Μουσεία Τεχνολογίας: το παράδειγμα του Τεχνικού Μουσείου Θεσσαλονίκης*, *Τεχνολογία*

Άρθρα από Περιοδικά

- Πρόγραμμα εκμάθησης ελληνικής και αρχαίας ελληνικής μέσω Η/Υ (*Ο Κόσμος μαθαίνει αρχαία ελληνικά!*); ,(30/10/2010) Περιοδικό ΘWEEK, τεύχος 145,
- Deighton, J., (1997), *Commentary on exploring the implications of the Internet for consumer Marketing*, *Journal of Marketing Science*

Πρακτικά Συνεδρίων

- Χρήστου, Ε., Κασσιανίδης, Π., Σιγάλα, Μ., Αβδημιώτης, Σ., (2007), *E Business Forum Ηλεκτρονικά Συστήματα Διαχείρισης και Μάρκετινγκ Τουριστικών Προορισμών: Ισχύουσα Κατάσταση, Διεθνείς Τάσεις και Προοπτικές*

Αναφορές από ηλεκτρονικές πηγές

- Systema Technologies
http://www.systema.gr/news_gr.htm (last accessed 25 June 2010)

- **Πρόγραμμα Οδυσσέας / Υπουργείο πολιτισμού**
<http://odysseus.culture.gr/>(last accessed 21 August 2010)
- **Πρόγραμμα Αγαμέμνων**
<http://services.txt.it/Agamemnon/> (last accessed 1 January 2010)
- **η-Επιχειρείν Αφιερώματα :Ασφάλεια και Πρακτικές Προστασίας - Ψηφιακή Υδατογράφηση**
http://www.go-online.gr/ebusiness/specials/article.html?article_id=618 (last accessed 25 June 2010)
- **Ψηφιακές βόλτες στην Αρχαία Ολυμπία – TA NEA on-line**
<http://www.tanea.gr/default.asp?pid=2&artid=1407969&ct=4>(last accessed 5 May 2010)
- **Εθνικό Οπτικοακουστικό Αρχείο**
<http://www.avarchive.gr/default.php?pname=Identity&la=1> (last accessed 2 May 2010)
- **Google Ελλάς: Η υιοθέτηση της ψηφιακής τεχνολογίας δημιουργεί ευκαιρίες ανάπτυξης**
- *<http://www.techinsider.gr/internet/google-ellas-h-yiothetisi-tis-psifiakis-technologias-dimioyrgei-eykairies-anaptyxis/>(last accessed 25 April 2010)*
- **Οργανισμός Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού**
http://www.hch.culture.gr/1/11/11_gr.html (last accessed 25 June 2010)
- **Παιδαγωγική Διάσταση της Πολιτιστικής κληρονομιάς και των Ηλεκτρονικών Μουσείων**
<http://www.arxontika.gr/index.php?q=el/node/278> (last accessed 19 May 2010)
- **Διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια Britannica Online**
<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/630177/virtual-museum> (last accessed 23 May 2010)
- **ΠΑΝΔΕΚΤΗΣ: Ψηφιακός Θησαυρός Πρωτογενών Τεκμηρίων Ελληνικής Ιστορίας και Πολιτισμού**
<http://pandektis.ekt.gr/dspace/>(last accessed 23 May 2010)
- **Παιδαγωγική Διάσταση της Πολιτιστικής κληρονομιάς και των Ηλεκτρονικών Μουσείων**
<http://www.arxontika.gr/index.php?q=el/node/278> (last accessed 2 November 2010)

- **AltaDAM Διαχείριση Ψηφιακών Πόρων**
<http://www.altanet.gr/default.aspx?page=10> (last accessed 2 June 2010)
- **En thesis blog Ψηφιακός πολιτισμός Δευτέρα, 28 Απριλίου 2008**
http://www.enthesis.net/index.php/%CE%B7%CF%84%CF%84%CF%80%CF%A8/index.php?option=com_content&view=article&id=290:enthesis4966&catid=15:technology&Itemid=6 (last accessed 25 June 2010)
- **ΜΟνηΜΕΝΤΑ Περιοδικό**
<http://www.europe-greece.com/article.php?i=1345>(last accessed 2 August 2010)
- **Κέντρο Πολιτισμού Δήμου Σταγείρων – Ακάνθου**
<http://www.europe-greece.com/article.php?i=1296> (last accessed 4September 2010)
- **Ελληνικό Ίδρυμα Πολιτισμού**
<http://www.europe-greece.com/article.php?i=621> (last accessed 7 December 2009)
- **Εθνικό θέατρο**
<http://www.europe-greece.com/article.php?i=617> (last accessed 30 December 2009)
- **Πανεπιστήμιο Μακεδονίας**
http://www.uom.gr/modules.php?op=modload&name=Web_Links&file=index&req=viewlink&cid=35(last accessed 25 January 2010)
- **ΕΛΙΑ**
<http://www.elia.org.gr/>(last accessed 25 January 2010)
- **Γραφικό Περιβάλλον Χρήστη**
http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%B9%CF%BA%CF%8C_%CE%A0%CE%B5%CF%81%CE%B9%CE%B2%CE%AC%CE%BB%CE%BB%CE%BF%CE%BD_%CE%A7%CF%81%CE%AE%CF%83%CF%84%CE%B7(last accessed 29 June 2010)
- **Εικονική Πραγματικότητα**
Βικιπαίδεια, http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CE%A0%CF%81%CE%B1%CE%B3%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1(last accessed 26 June 2010)

- **Infonet Πληροφορική**
<http://www.infonetpliroforiki.gr/portal/products/infokiosk> (last accessed 26 June 2010)
- **Celltest**
<http://www.zk> (last accessed 29 April 2010)
- **Ars Electronica**
<http://www.aec.at/m.de/> (last accessed 29 April 2010)
- **Digital Dynasty**
<http://www.digitaldynasty.org> (last accessed 2 May 2010)
- **Deluxe Art Gallery**
<http://deluxe-arts.org.uk/> (last accessed 2 June 2010)
- **Bitforms**
<http://www.bitforms.com/galleryInfo.html> (last accessed 5 June 2010)
- **Computer fine arts**
<http://www.computerfinearts.com/> (last accessed 6 June 2010)
- **Guggenheim Museum**
<http://www.guggenheim.org/exhibitions/virtual/index.html> (last accessed 26 June 2010)
- **Unesco, United Nations Educational scientific and cultural Organization**
[http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php@URL_ID=7786&URL_DO=DO TO PIC&URL_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php@URL_ID=7786&URL_DO=DO_TO PIC&URL_SECTION=201.html) (last accessed 29 April 2010)
- **DAM, Digital Art Museum**
<http://www.digitalartmuseum.com> (last accessed 29 April 2010)
- **Dam**
<http://www.dam.org> (last accessed 30 April 2010)
- **Net Pramnos Tech Community, Σταθερή και Κινητή Τηλεφωνία (Κινητή τηλεφωνία 3^{ης} Γενιάς (20/09/2003)**
<http://news.pramnos.net/story58-17.html> (last accessed 30 April 2010)