



ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

Βρυξέλλες, 10 Μαρτίου 2014

Η ΞΕΝΑΓΗΣΗ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΙΑ ΦΟΡΗΤΗ, ΠΡΟΣΩΠΟΠΟΙΗΜΕΝΗ ΚΑΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

Στην Ελλάδα, η εφαρμογή δοκιμάστηκε με επιτυχία στο Μουσείο της Ακρόπολης

- Οι επισκέπτες θα μπορούν να χρησιμοποιούν τις φορητές τους συσκευές για να συμμετέχουν σε μια μοναδική, προσωποποιημένη εμπειρία ξενάγησης, δίνοντας ζωή στην πολιτιστική κληρονομιά.
- Η τεχνολογία CHESS, που αναπτύχθηκε από Γάλλους, Έλληνες, Βρετανούς και Γερμανούς εταίρους με χρηματοδότηση της Ε.Ε., θα παρουσιαστεί επίσημα στη [Σύνοδο για την Καινοτομία](#) που θα πραγματοποιηθεί στις Βρυξέλλες στις 10 & 11 Μαρτίου.

Οι επισκέπτες σε διάφορα μουσεία σε όλη την Ευρώπη θα μπορούν σύντομα να σχηματίσουν τη δική τους πολιτιστική εμπειρία πριν ακόμη ξεκινήσουν το ταξίδι τους, χάρη σε μια καινοτομία που χρησιμοποιεί φορητές τεχνολογίες ενισχυμένης πραγματικότητας και τεχνολογίες γεω-εντοπισμού για να μετατρέψει μια συνηθισμένη ξενάγηση σε ένα μουσείο σε μια προσωπική, διαδραστική εμπειρία εξιστόρησης.

Μια κοινοπραξία ακαδημαϊκών, βιομηχανικών και πολιτιστικών οργανισμών στην Ευρώπη επωφελήθηκε ενός επενδυτικού προγράμματος της Ε.Ε. για να δημιουργήσει και να αναπτύξει φορητή τεχνολογία, η οποία θα επιτρέπει στους επισκέπτες να εμπλουτίσουν την πολιτιστική τους εμπειρία συμμετέχοντας στη δημιουργία μιας προσωπικής, εξατομικευμένης και διαδραστικής εμπειρίας που θα έχει δημιουργηθεί από τις ιστοσελίδες των μουσείων. Η εφαρμογή CHESS, η οποία θα είναι διαθέσιμη για φόρτωση σε smartphones και tablets, στοχεύει στο να ζωντανέψει το παρελθόν με το πάτημα μερικών κουμπιών, καθιστώντας τον πολιτισμό και την ιστορία προσιτά και διαθέσιμα σε όλους.

"Μια ξενάγηση είναι μια γραμμική εμπειρία, κατά την οποία ο επισκέπτης παραμένει σχετικά παθητικός. Με την εφαρμογή CHESS η επίσκεψη στο μουσείο μοιάζει με μια εμπειρία παιχνιδιού, βοηθώντας τον επισκέπτη να συμμετέχει ενεργά στην πολιτιστική κληρονομιά. Οι επισκέπτες ενημερώνονται, αλλά και προκαλούνται και ψυχαγωγούνται. Αυτό το στοιχείο είναι ζωτικής σημασίας για να διατηρηθεί το ενδιαφέρον των επισκεπτών, ειδικότερα της νεότερης γενιάς, η οποία είναι απορροφημένη με τα παιχνίδια που έχει στις κονσόλες της, στα smartphones και τα tablets" δήλωσε ο δρ Olivier Balet από τη DIGINEXT, τη γαλλική εταιρεία που συντονίζει το όλο πρόγραμμα.

Πώς λειτουργεί

Το έργο CHESS (**Cultural-Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling** δηλ. πολιτιστική κληρονομιά μέσω κοινωνικο-προσωπικής αλληλεπίδρασης και εξιστόρησης) υποστηρίζεται από χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής που ξεπερνά τα 2,8 εκ. ευρώ και σκοπεύει να κάνει την εμπειρία ξενάγησης στα μουσεία ελκυστικότερη και πιο διαδραστική για όλους.

Το πρόγραμμα έχει κατασκευάσει μια σειρά από καινοτόμα εργαλεία που πετυχαίνουν ακριβώς αυτό, φέρνοντας στο επίκεντρο τους επισκέπτες και επιτρέποντας σε ιστοσελίδες πολιτιστικής κληρονομιάς να δημιουργούν και να δημοσιεύουν εμπειρίες που απευθύνονται ειδικά σε αυτούς. Με τη διαδικτυακή έρευνα **CHESSE visitor (επισκέπτης CHESSE)**, οι επισκέπτες μπορούν να καταχωρίσουν τα ενδιαφέροντά τους, τις προτιμήσεις και τις αντιπάθειές τους. Αυτό το εργαλείο επιτρέπει στα μουσεία να δημιουργήσουν έρευνες με απλές ή πολλαπλές απαντήσεις, καθώς επίσης και να συνδέσουν τις απαντήσεις με έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα, αντιπροσωπευτικό του προφίλ του επισκέπτη. Το **εργαλείο συγγραφής CHESSE (CHESSE authoring tool)** με τη σειρά του δίνει τη δυνατότητα σε μη επαγγελματίες της τεχνολογίας, όπως οι επιμελητές και το προσωπικό μουσείων, να αναπτύξουν χωρίς κόπο δυναμικές ιστορίες με ενσωματωμένο περιεχόμενο πολυμέσων. Τέλος, η **μηχανή εξιστόρησης (Storytelling engine)** «τρέχει» την ιστορία σύμφωνα με τα μονοπάτια που έχουν οριστεί, επιπλέον όμως προσωποποιεί και προσαρμόζει δυναμικά την αφηγούμενη ιστορία σύμφωνα με τις προσωπικές επιλογές του επισκέπτη, ανανεώνοντας το προφίλ του μέσα από τη ροή της ιστορίας.

Αντίθετα με τους παραδοσιακούς οδηγούς των μουσείων, η εφαρμογή CHESSE αφηγείται στον κάθε επισκέπτη μια συγκεκριμένη ιστορία που επικεντρώνεται στα εκθέματα που είναι πιο σχετικά με τα ενδιαφέροντά του, με λιγότερες ή περισσότερες λεπτομέρειες ανάλογα με την επιθυμία του. Οι ιστορίες μπορούν να εμπλουτιστούν με πολυμέσα, παιχνίδια 3D και ενισχυμένης πραγματικότητας, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις τα αντικείμενα μιλούν και προσκαλούν τους επισκέπτες να αλληλεπιδράσουν μαζί τους.

Φεύγοντας από το μουσείο, ο επισκέπτης θα μπορεί να βρει ενθύμια -π.χ. ένα βίντεο ή μια εικόνα- της επίσκεψής του στην ιστοσελίδα του μουσείου, έχοντας πλέον τη δυνατότητα να μοιραστεί μια προσωπική ανάμνηση με την οικογένεια και τους φίλους τους. Σύμφωνα με τη δρα Μαρία Ρούσσου του Πανεπιστημίου της Αθήνας, το πρόγραμμα έχει τη δυναμική να φέρει επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο συμπεριφερόμαστε και λειτουργούμε όταν επισκεπτόμαστε ένα μουσείο.

«Το CHESSE στοχεύει να ενισχύσει και να προσωποποιήσει την εμπειρία κάθε επισκέπτη, δημιουργώντας μια εξατομικευμένη εμπειρία που λαμβάνει υπόψη της τα χόμπι και τα ενδιαφέροντα καθενός. Οδηγώντας τον επισκέπτη στα εκθέματα που τον ενδιαφέρουν και προσφέροντας διαδραστικό περιεχόμενο, όπως κουίζ και παιχνίδια, ενισχύουμε την εμπειρία του χρήστη. Αυτό δεν αποβαίνει μόνο προς όφελος του χρήστη αλλά και του μουσείου, που θέλει οι επισκέπτες του να αποκομίσουν την καλύτερη δυνατή εμπειρία και να το επισκεφθούν ξανά», λέει ο καθηγητής Γιάννης Ιωαννίδης του Πανεπιστημίου της Αθήνας.

Ανάπτυξη προϊόντος και διάθεση στο εμπόριο

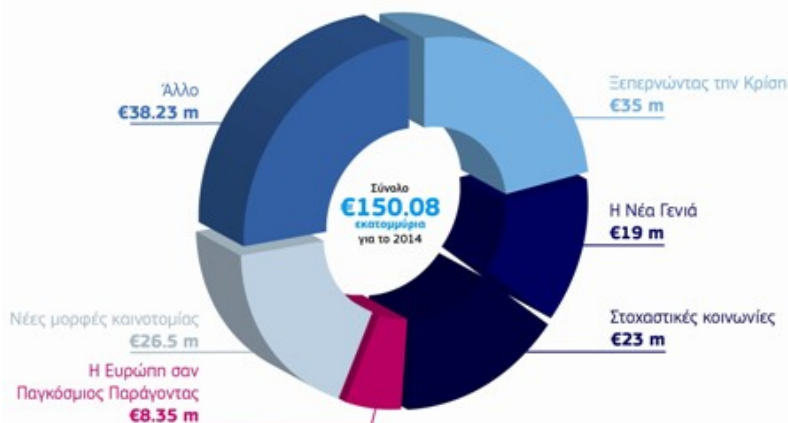
Πέρσι, το CHESSE δοκιμάστηκε με μεγάλη επιτυχία στο Μουσείο της Ακρόπολης στην Αθήνα και στο Cité de l'Espace Park στην Τουλούζ της Γαλλίας για διάστημα μεγαλύτερο των 6 μηνών.

Το CHESSE αναπτύχθηκε από 7 εταιρίες σε 4 χώρες – Γαλλία, Ελλάδα, Ην. Βασίλειο και Γερμανία – και θα διατεθεί στην αγορά από τον συντονιστή του προγράμματος DIGINEXT, ώστε το πρόγραμμα να μεταπηδήσει από το ερευνητικό στάδιο στην εμπορική του εκμετάλλευση. Οι συντονιστές του προγράμματος προδικάζουν ότι το CHESSE θα παρουσιαστεί στην αγορά σε δύο χρόνια.

Ο δρ Balet δήλωσε: «Χωρίς τη χρηματοδότηση της Ε.Ε. η πρωτοβουλία αυτή δεν θα ήταν δυνατή, γιατί απαιτεί τον συνδυασμό της υψηλότερης εμπειρίας σε διαφορετικά πεδία, εμπειρία που δεν είναι διαθέσιμη σε εθνικό επίπεδο στην Ευρώπη. Δεδομένου ότι υπάρχουν 55.000 μουσεία σε όλο τον κόσμο, οι ευκαιρίες ανάπτυξης εκτείνονται σε παγκόσμιο επίπεδο».

Ο Michael Jennings, εκπρόσωπος της κ. Máire Geoghegan-Quinn, Επιτρόπου Έρευνας, Καινοτομίας και Επιστήμης της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, δήλωσε: «Η Ευρώπη έχει πλούσια ιστορία, και τεχνολογικά επιτεύγματα σαν το CHESSE μπορούν να την αναδείξουν στην ψηφιακή γενιά και να την καταστήσουν προσβάσιμη σε όλους. Η οικοδόμηση πιο περιεκτικών και στοχαστικών κοινωνιών είναι προτεραιότητα του προγράμματος Horizon 2020 και αυτό περιλαμβάνει την καινοτομία στον τρόπο επικοινωνίας και μετάδοσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς».

Περιεκτικές, καινοτόμες και στοχαστικές κοινωνίες



Δείτε πώς λειτουργεί η τεχνολογία CHESSE στον σύνδεσμο:

<http://youtu.be/fZRiE7VR-xw>

Σχετικά με το CHESSE

Το CHESSE (συντομογραφία του Cultural Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling) είναι ένα έργο που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, με βάση το Έβδομο Πρόγραμμα Πλαίσιο (7ΠΠ). Κύριος στόχος του CHESSE είναι να διερευνήσει, να

εφαρμόσει και να αξιολογήσει την εμπειρία των προσωποποιημένων διαδραστικών αφηγήσεων για επισκέπτες χώρων πολιτισμού, καθώς και να τις παράσχει από ανθρώπους που ειδικεύονται στο πολιτιστικό περιεχόμενο. Το CHESSE είναι αποτέλεσμα της συνεργασίας του DIGINEXT (Γαλλία), του Εθνικού Καποδιστριακού Πανεπιστημίου της Αθήνας, του Πανεπιστημίου του Νότιγχαμ (Ην. Βασιλείο), του Ινστιτούτου Fraunhofer για Computer Graphics (Γερμανία), του Real Fusio (Γαλλία), του Μουσείου της Ακρόπολης και του Cité de l'Espace (Γαλλία). <http://www.chesseexperience.eu/>

Σχετικά με τις Ευρωπαϊκές επιχορηγήσεις Έρευνας και Καινοτομίας

Την 1η Ιανουαρίου η Ευρωπαϊκή Ένωση εγκαινιάσε ένα νέο επταετές πρόγραμμα για την επιχορήγηση προγραμμάτων Έρευνας και Καινοτομίας με την ονομασία Horizon 2020. Στα επόμενα επτά χρόνια περίπου 80 δισ. ευρώ θα επενδυθούν σε προγράμματα έρευνας και καινοτομίας στηρίζοντας την ανταγωνιστικότητα της ευρωπαϊκής οικονομίας και διευρύνοντας τους ορίζοντες της ανθρώπινης γνώσης. Οι πόροι της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την έρευνα επικεντρώνονται κυρίως στη βελτίωση της καθημερινότητας σε τομείς όπως η υγεία, το περιβάλλον, οι μεταφορές, τα τρόφιμα και η ενέργεια (δείτε το γράφημα). Επιπρόσθετα, υπάρχει συνεργασία με τη φαρμακοβιομηχανία, την αεροναυτική, την αυτοκινητοβιομηχανία και τη βιομηχανία ηλεκτρονικών με σκοπό την ενθάρρυνση επενδύσεων από τον ιδιωτικό τομέα για την ενίσχυση της μελλοντικής οικονομικής ανάπτυξης και τη δημιουργία εξειδικευμένων θέσεων εργασίας. Το πρόγραμμα Horizon 2020 θα δώσει ακόμη περισσότερη έμφαση στη μετατροπή καινοτόμων ιδεών σε εμπορεύσιμα προϊόντα, διαδικασίες και υπηρεσίες.

Για περισσότερες πληροφορίες σε θέματα έρευνας και καινοτομίας στην Ευρώπη, μπορείτε να επισκεφτείτε τις παρακάτω ιστοσελίδες:

<http://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/>

<http://www.facebook.com/innovation.union>

<http://twitter.com/innovationunion>

Επικοινωνία

- Ευρωπαϊκή Επιτροπή:
- Michael JENNINGS : michael.jennings@ec.europa.eu