

Cultapp

Добавената реалност (AR) среща културното наследство:
Компендиум за добри практики и приложения



2019



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Преживейте емоционално европейското културно наследство чрез използване на приложения за добавена реалност и стигнете по-далеч...



Част ли сте от художествени и културни организации пристрастени към опазването и преоткриването на европейското културно наследство?

Участвате ли в популяризирането на местни и/или регионални дестинации и търсите ли примери за добри практики как да направите места и обекти от вашия регион по-привлекателни за туристите?

Ентусиазиран учител по изкуство ли сте, който търси иновативни концепции, които да вдъхновят хората от милениум поколението на тема изкуство и култура?

Този Компендиум е точно това, от което се нуждаете!

Той дава конкретни примери за практики за добавена реалност на тема изкуство и култура в различни европейски държави и вдъхновява в много отношения за приемането на тези практики! Разбира се, всички са поканени да се потопят в добавената култура чрез тази книга!

Резюме

Цели на проекта

Проектът, озаглавен „Преживяване на културното наследство в професионалното образование и обучение чрез използване на приложения за добавена реалност“ е проект финансиран от програмата Еразъм+, Стратегически Партньорства.

Проектът има за цел да повиши осведомеността относно значението на това да се защити, съхрани, използва отново, открои, валоризира и популяризира европейското културно наследство чрез образование и учене през целия живот, в частност между младите учащи се. Това ще доведе до изграждането на творческа среда за професионално обучение изпълнена с предизвикателства и ангажираща както учителите, така и учащите се.

В частност проектът цели да поощри модернизацията на сектор културно наследство и да подкрепи институциите за начално професионално образование и обучение (iVET) в интегрирането на иновативни преподавателски практики в техните програми за обучение по изкуство и културно наследство.

Проектът обединява 7 партньора от 6 европейски държави (Германия, Италия, България, Холандия, Гърция, Полша), които формират транснационално партньорство за сътрудничество с балансирано географско представителство от европейската зона. Партньорите са избрани като е обърнато внимание на необходимостта да се гарантира мултиекспертен и мулти-компетентен екип с дълъг опит в сферата на изкуството и културното наследство, както и на обучението на преподаватели и иновативните методологии и инструменти базирани на ICT.

Добавената реалност среща Културното наследство: Компендиум за практики и приложения за добавена реалност

Първият интелектуален продукт на този проект включва дизайна на „Компендиум за практики за добавена реалност“ в дигиталенформат, който цели да предложи конкретни примери за технологии и практики за добавена реалност приложени към културното наследство.

Основната цел на този Компендиум е да създаде базата за подкрепа на преподавателите при представянето на добавената реалност (AR) като иновативна преподавателска практика в образователните им програми, за да се улесни научното възприемане на европейското културно наследство (CH) от учащите се. В същото време учащите се могат да бъдат лесно включени в художествени и културни дейности като се използват иновативни, дигитални образователни средства (AR приложения) за по-интерактивно и ефективно обучение докато самите те се забавляват.

Публикацията е разделена на три глави, като всяка от тях описва основните дейности и постижения при създаване на Компендиума. По-долу ще откриете кратко резюме на всяка глава.

Встъпителната глава представя общите и специфичните цели на проекта и изброява основните дейности и резултати от проекта: Компендиум за технологии и практики за добавена реалност за подкрепа, разширяване и популяризиране на културното наследство в iVET, Онлайн програма за обучение на преподаватели и Проект за добавено виртуално обучение. Всички от гореизброените продукти ще бъдат на разположение в онлайн среда за добавено обучение и на уебсайта на проекта (<http://cultapp.eu/>) и ще бъдат в подкрепа на различните ключови играчи (например Асоциирани Партньори, iVET персонал, преподаватели, учащи се, неправителствени организации, оператори на iVET и cVET, Университети – катедри по архитектура, изкуство, археология, културно наследство, ICT– бизнес сектор, изследователски институти, обществени институции, вземащи политически решения лица и пр.) при откриването и ангажирането с европейското културно наследство.

Глава 2 представя преглед на методологията за дизайн на *Компендиума за технологии и практики за добавена реалност* включително някои от ключовите критерии и набор от инструменти за улесняване на анализа и подбора на най-подходящите добри практики, целящи увеличаване на растежа и създаването на работни места в сектор културно наследство.

Глава 3 е „сърцевината“ на Компендиума, тъй като описва някои от примерите за практики за добавена реалност приложени в областта на културното наследство, които са въведени на практика в съответните държави-партньори. Описанието на AR практиките включва следните ключови критерии:

- ✓ Крайни потребители: „лесни за употреба“ AR технологии и практики за iVET преподаватели и учащи се (14-18 годишни);
- ✓ Приложно поле: AR технологии и практики за „добавяне“ на културно наследство;
- ✓ Област и контекст на приложение: примери идентифицирани в Европа и особено в държавите-партньори по проекта, целящи популяризирането и валоризирането на културното наследство на ЕС в региона;
- ✓ Въздействие/ефект: положително въздействие върху професионалното образование и образователната среда, културните институции, фондации, музеи, туристически агенции и пр.

Преглед на AR практиките

По-голяма част от събраните практики за добавена реалност целят да подчертаят културното и историческото наследство в региона като исторически градски центрове, археологически обекти, музеи, библиотеки. Някои от вълнуващите AR сценарии са разработени с цел да се преоткрие миналото. Обикновено те се популяризират и използват неформално, в неформален контекст на

обучение и включват предимно различни крайни потребители като регионални и местни промотори на културата и туризма, общини, населението като цяло, семейства, посетители на музеи, преподаватели и учаци се за педагогически цели и за привличане на туристи.

Технологията зад различните AR случаи се различава в различните държави (например маркер-базирани и немаркероци AR тагове, код за бърз отговор, технологии, базирани на сензори или на изображения, вградени сензори, архитектура сървър-клиент и прочие).

Това може да зависи от различни фактори като обекта на добавянето, техническия капацитет и финансовите ресурси на участващите ключови институции, желанията на потребителите, основните цели на разработката и прочие.

Педагогическата стойност на въведените в практиката AR примери е огромна, тъй като те допринасят за повишаване на интердисциплинарните компетенции на потребителите на различна възраст, които са от особено значение в 21 век като културни, естетични и дигитални компетенции, постигайки това по интуитивен и забавен начин.

AR практики

Германия

1. ПРИЛОЖЕНИЕ ЗА ДОБАВЕНА РЕАЛНОСТ НА МУЗЕЯ ЗА ИСЛЯМСКО ИЗКУСТВО

ТАМАМ –съживяване на хилядолетната ислямска култура!



Фиг.1,2-ТАМАМ –Музей за ислямско изкуство (източник:©: Refrakt/Museum fürIslamischeKunst)

Заглавие	Приложение за добавена реалност на Музея за ислямско изкуство
Кратко описание	AR приложението TAMAM позволява да се узнае произхода и целта на произведенията на изкуството и културните активи на Музея за ислямско изкуство (немски: Museum für Islamische Kunst), те да бъдат преживявани по нов начин в самия обект или да се навлезе в текущи изследователски теми. Подбрани произведения на изкуството в Музея за ислямско изкуство могат да бъдат сканирани и добавени чрез приложението. Безплатното приложение вече се предлага в стандартните магазини за приложения за устройства тип iOS и Android.
Област и контекст на приложение	Институция/Организация (например музей, училище, прочие): Приложението е разработено в рамките на образователния проект TAMAM, координиран от Музея за ислямско изкуство, който е част от Държавните музеи на Берлин и е подкрепян от мюсюлманскатаобщност. Приложението е въведено на практика в Музея за ислямско изкуство с цел да се научи повече за активите на музея, които се считат за инструменти за образователна работа. Самото приложение е част от учебните материали и следователно има ясна образователна цел. Уебсайт: https://www.smb.museum/en/whats-new/detail/museum-fuer-islamische-kunst-veroeffentlicht-augmented-reality-app-des-tamam-projekts.html Уебсайт на проекта TAMAM: http://tamam-projekt.de/wer-ist-tamam/

2. „KARLSRUHE MAPTORY - EINE DIGITALE INSZENIERUNG IM STADTRAUM“

Мобилизирайте сетивата си в Карлсруе!

Фиг.3 – Карлсруе Maptory (източник: <https://maptory.zkm.de/>)

Заглавие	„Karlsruhe Maptory – Eine digitale Inszenierung im Stadtraum“ (Дигитално представление в града)
Период	Приложението е разработено и въведено на практика през 2015 г. За подготовката, производството, разработването и внедряването са били необходими приблизително две години.
Кратко описание	Приложението за добавена реалност Karlsruhe Maptory е проект, разработен в сътрудничество между множество партньори и оглавяван от ZKM, Център за изкуство и медийни технологии, намиращ се в Карлсруе. Проектът се стреми да изследва немския град Карлсруе по нов начин като използва AR технология. Посредством маркери разположени из целия град, потребителят може да създаде AR анимации, да научи за важни исторически личности на града в техния контекст. Крайният продукт на проекта е приложение, което може да бъде свалено от магазина за приложения iOS.
Област и контекст на приложение	Държава: Германия Град: Карлсруе Институция/Организация (например музей, училище, прочие): Проектът е координиран от ZKM (Център за изкуство и медийни технологии, намиращ се в Карлсруе. Другите партньори са: Wissenschaftsfestival Effekte, Badisches Staatstheater Karlsruhe, South-West German broadcasting SWR2, EU – Culture Programme, Pipes-PROJEKT, които допринасят с различни познания в областта на изкуството, медиите и културата. Уебсайт: https://maptory.zkm.de/ Видео: https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&v=bmQOLObSeSI

Италия

3. AR - CIMUVE "ДОБАВЕНА РЕАЛНОСТ ЗА КРЕПОСТНИТЕ ГРАДОВЕ НА ВЕНЕТО": THE ROMANA VERONA MOBILE LEARNING

Наистина ли познавате древния крепостен град Верона?



Фиг.4 - AR - CIMUVE Крепостните градове на Венето (източник: "Journal of e-learning and Knowledge Society", Vol 12, n. 3.)

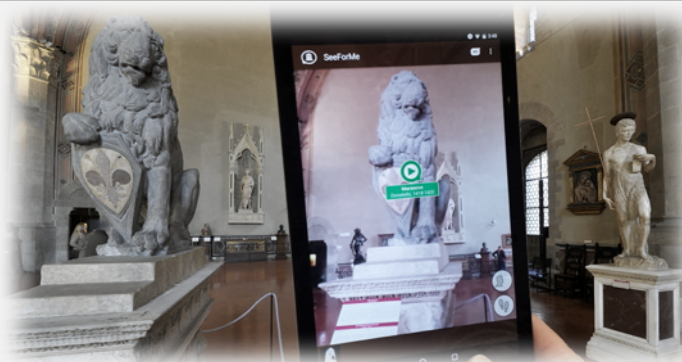
Заглавие	AR - CIMUVE "Добавена реалност за крепостните градове на Венето": The Romana Verona Mobile Learning ¹
Кратко описание	Примерът описан по-долу е взет от научната статия публикувана от Corrado Petrucco и Daniele Agostini (2016), „Преподаване на нашето културно наследство чрез мобилна добавена реалност“ /Teaching our cultural heritage using mobile augmented reality/, "Journal of e-learning and Knowledge Society", Vol 12, n. 3. Проектът The Romana Verona Mobile Learning е адресиран към ученици от началните училища (седем класа петокласници, общо 140 деца), за да пресъздаде чрез мобилно AR приложение най-важните черти (трудно разпознаваеми) на крепостните градове на Венето. Учениците започват проекта през март 2015 г. Изживяването е тясно свързано с учебната програма, защото за петокласници тя включва изучаването на стадиите в развитието на римската цивилизация (например Кралството, Републиката и Империята).
Област и контекст на приложение	Държава: Италия Град: Верона Институция/Организация (например музей, училище, прочие): Начални училища във Верона, Асоциация "The

¹Corrado Petrucco and Daniele Agostini (2016), Teaching our cultural heritage using mobile augmented reality, "Journal of e-learning and Knowledge Society", Vol 12, n. 3.

Quartiere Attivo” и Университетът в Падуа.
Уебсайт: Няма (N.A.)

4. “SEEFORME. СМАРТ МОБИЛЕН АУДИО ГИД”

Нека си подарим смарт изживяване в музея!



Фиг.5-SeeForMe Смарт Мобилен Аудио Гид (източник: <https://www.micc.unifi.it/projects/see-for-me/>)

Заглавие	“SeeforMe. Смарт Мобилен Аудио Гид” ²
Кратко описание	<p>Примерът описан по-долу е взет от научната статия на Lorenzo Seidenari, Claudio Baecchi, Tiberio Uricchio, Marco Bertini, Alberto Del Bimbo, “Deep Artwork Detection And Retrieval For Automatic Context Aware Audio Guides”, в ACM Trans. Multimedia Comput. Commun. Appl. (March 2017).</p> <p>Мобилното приложение “SeeforMe” е смарт аудио гид поддържан от компютърна система за изображения, която може да функционира в реално време на мобилни устройства, съчетана със сензори за аудио и жестове. Целта на това приложение е да въведе на практика в реално време компютърна система за изображения, която може да работи на преносими устройства, класифицирайки обекти и разпознавайки произведения на изкуството като по този начин подобрява преживяването в музея чрез автоматично улавяне на поведението на потребителя. Разпознаването на произведенията на изкуството позволява да се осигури автоматично мултимедийно вникване в наблюдавания обект или създаването на потребителски профил, съдържащ информация относно кои произведения на изкуството разглежда потребителя и за какъв период от време го прави. Това мобилно приложение е реализирано, за да обогати и персонализира изживяването на посетителя в самия музей.</p>

² Lorenzo Seidenari, Claudio Baecchi, Tiberio Uricchio, Marco Bertini, Alberto Del Bimbo (2017), “Deep Artwork Detection And Retrieval For Automatic Context Aware Audio Guides”, in ACM Trans. Multimedia Comput. Commun. Appl., March.

	<p>Освен това може да му бъде направено точно копие и то да бъде разпространено в iVET институтите - например за преподаване на История на изкуството в горните класове на гимназиите.</p>
<p>Област и контекст на приложение</p>	<p>Държава:Италия Град:Флоренция Институция/Организация (например музей, училище, прочие):Университетът във Флоренция, Център за медийна интеграция и комуникации (MICC); Приложението е изпробвано в музея Баргело във Флоренция Уебсайт:https://www.micc.unifi.it/projects/see-for-me/ Видео:https://vimeo.com/187957085</p>

Полша

5. „PRZEWODNIKI LUBLIN 2.0” (“ПЪТЕВОДИТЕЛИ.ЛЮБЛИН 2.0”)

Открийте културното наследство на Люблин!



Фиг.6-“Пътеводители. Люблин 2.0” (източник: <https://pixabay.com/photos/lublin-panorama-city-lubelskie-184211/>)

<p>Заглавие</p>	<p>Практика: „Przewodniki Lublin 2.0” (“Пътеводители. Люблин 2.0”) – част от “Люблин 2.0 – интерактивна реконструкция на историята на Люблин” –проектът е финансово подкрепен със средства на Министерство на културата и националното наследство</p> <p>Технология: Layar SDK и приложение (в момента приложението не може да се намери в Google Play; версията инсталирана преди да бъде премахната не функционира правилно)</p> <p>Собственик/Популяризатор: "Grodzka Gate – NN Theatre" Centre</p>
<p>Кратко описание</p>	<p>Целта на пътеводителите е да представят историята и културното наследство на града по един привлекателен и разбираем начин. Пътеводителите “Люблин 2.0” позволяват да се разгледат забележителностите на Люблин като се използва смартфон или таблет с GPS и интернет връзка, както и приложението Layar, в което могат да бъдат избрани един или повече между 14 маршрута. Всеки маршрут представя изчерпателни познания относно историята и културното наследство на града по привлекателен и разбираем начин. Пътеводителят е безплатен.</p>
<p>Област и контекст на приложение</p>	<p>Държава: Полша</p> <p>Град: Люблин</p> <p>Институция/Организация (например музей, училище, прочие): "Grodzka Gate – NN Theatre" Centre</p> <p>Уебсайт: http://teatrnn.pl/przewodniki/</p>

6. „СО РАМІĘТА МІАСТО” (“КАКВО ПОМНИ ГРАДЪТ”)

Открийте историята на квартал Вола във Варшава с AR!



Фиг.7 - “Какво помни градът” (източник: <https://pixabay.com/photos/pokemon-pokemongo-friends-school-1548194/>)

<p>Заглавие</p>	<p>Практика: „Со pamięta miasto” (“Какво помни градът”) – част от проекта “Poland Lab”, финансово подкрепен със средства на Министерството на културата и националното наследство Технология: Aurasma (сега HP Reveal) Собственик/Популяризатор: Асоциация за творчески инициативи “ę” в сътрудничество със (и с финансиране от) Evens Foundation</p>
<p>Кратко описание</p>	<p>Целта на “Poland Lab” бе да повиши гражданската осведоменост и да засили влиянието на младите хора в пространството, в което живеят чрез съчетаване на потенциала на местни неправителствени организации, работещи с млади хора, граждански активисти и експерти в областта на новите медии и новите технологии. Тази практика използва снимки поставени като маркери на места с културна стойност за местната общност. След като насочи смартфон или таблет с приложението Aurasma към някоя от тези снимки, човек може да гледа филм за въпросното място.</p>
<p>Област и контекст на приложение</p>	<p>Държава:Полша Град:Варшава Институция/Организация (например музей, училище, прочие):Асоциация за творчески инициативи “ę” в сътрудничество с Evens Foundation Уебсайт: http://polskalab.e.org.pl/eng/(EN); http://polskalab.e.org.pl/portfolio/co-pamietamiasto/(PL); Витрина – снимки и филми:http://warszawalab.e.org.pl/category/punkty-na-mapie/co-pamietamiasto/</p>

България

7. “МОБИЛНО ПРИЛОЖЕНИЕ ЗА ДОБАВЕНА РЕАЛНОСТ В МУЗЕИТЕ”

Елате и вижте древния вечен град Одесос



Фиг.8-9–Археологически музей Варна (източник:
<https://varnacitycard.com/place/archaeological-museum/>)

Заглавие	“Мобилно приложение за добавена реалност в музеите”
Кратко описание	<p>Представянето на културното наследство чрез добавена реалност позволява на посетителите да си взаимодействат със съдържанието по един интуитивен и вълнуващ начин.</p> <p>Проектът цели да позволи на посетителите да разгледат обектите в музея в тяхното оригинално състояние и да получат информация за тях като използват евтино, но високотехнологично решение. Иновацията съчетана с модерната технология позволява на посетителите и жителите на Варна да запазят отпечатък от това, което са видели и да разширят познанията си.</p>
Област и контекст на приложение	<p>Държава: България</p> <p>Град: Варна</p> <p>Институция/Организация (например музей, училище, прочие): Археологически музей</p> <p>Цел: Да подобри преживяването на посетителите в музея, да разшири тяхното участие и да предостави информация за артефактите чрез мобилни устройства и AR технология.</p> <p>Уебсайт: http://www.sim-on.org/AR_and_3D.htm</p>

8. "АНТИЧЕН ТЕАТЪР ПЛОВДИВ"

Запазете миналото, защитете бъдещето на Пловдив



Фиг.10 -"Старинен Пловдив"(източник: <https://varnacitycard.com/place/archaeological-museum>)

Заглавие	"Античен театър в Пловдив"
Кратко описание	Приложението работи в самия театър или с брошура, която се продава от Общинския институт „Древен Пловдив“. Целта му е да подпомогне модернизацията на туризма и сектор културно наследство като използва модерни технологии. Посетителите на античния театър ще имат силно преживяване посредством изображения и видео, предоставяни им на всяка крачка, разкриващи обекта така, както е изглеждал когато е бил построен и показвайки им информация за различните артефакти в обекта и историята на неговото предназначение.
Област и контекст на приложение	<p>Държава:България</p> <p>Град:Пловдив</p> <p>Институция/Организация (например музей, училище, прочие):Общински институт"Старинен Пловдив", Институт за виртуална култура</p> <p>Цел:Да подобри преживяването на посетителите в музея, да разшири тяхното участие и да предостави информация за обекта и артефактите чрез мобилни устройства и AR технология.</p> <p>Уебсайт:http://www.visitplovdiv.com/en/node/522</p>

Холандия

9. ПРИЛОЖЕНИЕ DE ARCHEO ROUTE LIMBURG И ИГРА ARCHEOGO-GAME

Изживейте историята на историята!



Фиг.11–Приложение De Archeo Route Limburg (източник: <https://archeoroutelimburg.nl/en>)

Заглавие	Приложение De Archeo Route Limburg App и игра ArcheoGo-game
Кратко описание	Целта на ArcheoRoute е да направи археологическите обекти в Лимбург (провинция в южната част на Холандия) по-видими и да разкаже историите, които стоят зад тези обекти. Като използва приложението ArcheoRoute Limburg директно на предварително избран сайт, човек може да открие свързани истории за древността, чийто произход може да бъде намерен на уебсайта. Освен това човек може да изживее историята по модерен начин като се върне обратно във времето. Това ще постави потребителите лице в лице с археолозите, докато ги отвеждат към историите, които стоят зад откритията на избраното място. Тези истории са показани и на английски, немски и холандски език. Скритата досега история оживява. Какво се е случило тук и какво можем да научим за миналото от това откритие? В момента могат да бъдат открити 12 обекта.

Област и
контекст на
приложение

- **Държава:**Холандия
- **Градове:**
[Eijsden \(1\)ApplyEijsden filter](#)
- Приложете Gennep filter [Gennep \(2\)ApplyGennep filter](#)
- Приложете Haler filter [Haler \(1\)ApplyHaler filter](#)
- Приложете Herkenbosch filter [Herkenbosch \(1\)ApplyHerkenbosch filter](#)
- Приложете Melick filter [Melick \(1\)ApplyMelick filter](#)
- Приложете Nederweert filter [Nederweert \(1\)ApplyNederweert filter](#)
- Приложете Neer filter [Neer \(1\)ApplyNeer filter](#)
- Приложете Reuver filter [Reuver \(1\)ApplyReuver filter](#)
- Приложете Roermond filter [Roermond \(1\)ApplyRoermond filter](#)
- Приложете Wanssum filter [Wanssum \(1\)ApplyWanssum filter](#)
- Приложете Weert filter [Weert \(1\)ApplyWeert filter](#)

Градове и свързано културно наследство

- [Eijsden - Fort Navagne](#)
- [Gennep - De Franken van Gennep](#)
- [Gennep - Het Gennep\(er\)huys](#)
- [Melick - Romeinsvillaterrein](#)
- [Melick - RurStellung](#)
- [Nederweert - Het cachot](#)
- [Neer - Het zwaard van Neer](#)
- [Neeritter/Haler - De Galgenberg](#)
- [Reuver - Oppe Brik](#)
- [Roermond - Roermondvestingstad](#)
- [Wanssum - De danser van Wanssum](#)
- [Weert - Van Horne Dynastie](#)

Limburg Marketing: <https://limburg.marketing.nl/>

Provincie Limburg: <https://www.limburg.nl/>

Уебсайт:

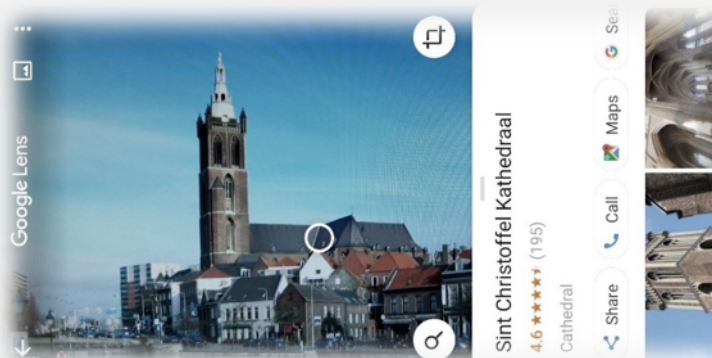
<https://archeoroutelimburg.nl/en>

Приложението може да бъде свалено безплатно от приложения на Apple и Google Play, както е посочено в изображението. Съдържанието обаче трябва да бъде предоставено от разработчика на мобилното приложение (адресът е посочен в изображението).



10. GOOGLE LENS

Търсете това, което виждате!



Фиг.12 – Google Lens, Катедрала Рурмонд *източник: mobile screenshot - ©2018 Google LLC, използван с разрешение. Google and the Google logo are registered trademarks of Google LLC.*

Заглавие	Сканирайте вашите разходки с Google Lens
Кратко описание	<p>Google Lens използва богата база данни, чрез която обектите могат да бъдат разпознати. Като използва неврална мрежа Google Lens може да ви предостави много информация относно идентифицирания обект и във връзка с други данни. Google Lens разпознава снимки, но също така и обекти сканирани с камерата на мобилното устройство.</p> <p>Самото приспособление не е свързано с iVET програми, но може да бъде полезно като приспособление за отключването на „скрита“ информация за физически обекти.</p>
Област и контекст на приложение	<p>Всичко, което може да се намери и е публикувано в интернет може да се използва. Това означава, че Зоната е отворена, не е ограничена. Google Lens използва неврална мрежа от данни, която нараства всеки ден чрез добавянето на данни по интернет.</p> <p>Институция/Организация: Google</p> <p>Уебсайт: http://lens.google.com</p> <p>Google Lens може да бъде свалено безплатно от open source TensorFlow machine learning framework. (https://www.tensorflow.org/).</p>

Гърция

11. МОБИЛНА ДОБАВЕНА РЕАЛНОСТ

Възстановка на историческите пътеки на Ханя!



Фиг.13 – Ханя (източник

:https://commons.wikimedia.org/wiki/%CE%A7%CE%B1%CE%BD%CE%B9%CE%AC#/media/File:Archaeological_Museum_of_Chania.jpg)

Заглавие	Мобилна добавена реалност Разработва се в момента от Техническия университет на Крит.
Кратко описание	Пълен мобилен туристически пътеводител за обекти на културно наследство, намиращи се в стария град на Ханя, Крит. Фокусът на AR приспособлението е да насложи 3d модели на исторически сгради в тяхното минало състояние върху истинския свят докато потребителите разглеждат венецианската част на град Ханя, търсейки историческа информация под формата на текстове и изображения.
Област и контекст на приложение	Държава: Гърция Град: Ханя Институция/Организация: Технически университет на Крит Уебсайт: Не е създаден такъв Приложението все още не е достъпно. Според създателите може да бъде намерено в магазина android app.

12. ПРИЛОЖЕНИЕ CHESS В ACROPOLIS MUSEUM

Персонален пътеводител на вашия телефон



Фиг.14 – Chania (източник: <http://www.chessexperience.eu/>)

Заглавие	Приложение CHESS в Музея на Акропола.
Кратко описание	<p>Имайки AR приложение като един от своите крайни продукти, CHESS (Cultural Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling – Преживяване на културното наследство чрез социо-персонални взаимодействия и разкази) бе проект, ко-финансиран от Европейската комисия, целящ да интегрира интердисциплинарни изследвания в областта на персонализацията и адаптивността, дигиталните разкази, интерактивните методологии, както и описателно-ориентираните мобилни технологии и технологиите за смесена реалност със солидна теоретична база в музеологичните, познавателните и образователните науки. Основната цел на CHESS е да изследва, внедрява и оценява както преживяването на персонализираните, интерактивни разкази за посетителите на културни обекти, така и тяхното създаване от експерти по културно съдържание. Приложението разчита на употребата на преживяването на персонализирани, интерактивни разкази, свързани с експонатите в музея и достъпни чрез мобилни устройства. Описателното съдържание е персонализирано като осигурява множество филтри (различни теми, дълбочина на информацията, стил на посещението, дейности). AR приложението включва различни мултимедийни черти (аудио разкази, изображения, 3D възстановки, видео игри), които са пригодени към профила на всеки посетител. AR дейностите са показани в различни версии, които са вкарани в описателното съдържание въз основа на профила на посетителите.</p>

Област и контекст на приложение	<p>Държава: Гърция Град: Атина Институция/Организация: Музей на Акропола Уебсайт: http://www.chessexperience.eu/ Сайт на музея: https://www.theacropolismuseum.gr/ Инсталирано е в портативни устройства в програмата на музея.</p>
---------------------------------	---

Ключови институции

На базата на подобрите добри практики партньорите по проекта са идентифицирали и ключови институции (например iVET институции, учители, учащи се, образователни организации, културни асоциации, фондации, музеи и управници, вземащи важни решения на регионално и местно ниво), които биха могли да имат по-голямо въздействие при въвеждането на координирани политики и действия за управление и повишаване на осведомеността относно културното наследство. Предизвикателствата, въздействието и ползите, които те биха могли да срещнат са надлежно описани в глава 4.

Тези ключови фактори влизат в различни категории като:

1. Организации, които са активни в образователния сектор (например университети);
2. Организации, които опазват и популяризират културното наследство (например общини, музеи, културни фондации, културни асоциации, библиотеки и прочие).

Разликата се дължи на факта, че проектът има за цел поощряването на модернизацията на сектор културно наследство и подкрепа на институциите за професионално образование и обучение в популяризирането на културата като катализатор на творчеството и растежа чрез образование на тема изкуство и активно участие в художествени и културни дейности посредством съвместен подход.

Последната глава 5 има за цел да представи препоръки за целевата група, която може да има полза от Компендиума. Препоръките целят да се подобри по-близкото сътрудничество между образователния сектор и ключовите институции, активни в сектор културно наследство, за да предложат конкретни инициативи за популяризирането, опазването и валоризирането на културното и историческо наследство в региона, като по този начин осигурят по-широк достъп до него.

CultApp източници слайдшоу:

- Fig.1-2:<https://www.smb.museum/en/whats-new/detail/museum-fuer-islamische-kunst-veroeffentlicht-augmented-reality-app-des-tamam-projekts.html>
- Fig.3:<https://maptory.zkm.de/>
- Fig.4:Corrado Petrucco and Daniele Agostini (2016), Teaching our cultural heritage using mobile augmented reality, "Journal of e-learning and Knowledge Society", Vol 12, n. 3.
- Fig.5:<https://www.micc.unifi.it/projects/see-for-me/>
- Fig.6:<https://pixabay.com/photos/lublin-panorama-city-lubelskie-184211/>
- Fig.7:<https://pixabay.com/photos/smartphone-digital-camera-camera-381237/>
- Fig.8: <https://varnacitycard.com/place/archaeological-museum/>
- Fig.9: <https://varnacitycard.com/place/archaeological-museum/>
- Fig.10: <https://varnacitycard.com/place/archaeological-museum/>
- Fig.11:<https://arceoroutelimborg.nl/en>
- Fig.12:mobile screenshot
- Fig.13:https://commons.wikimedia.org/wiki/%CE%A7%CE%B1%CE%BD%CE%B9%CE%AC#/media/File:Archaeological_Museum_of_Chania.jpg
- Fig.14:<http://www.chessexperience.eu/>

CultApp уебографија на слайдшоу:

- <https://pixabay.com/photos/pokemon-pokemongo-friends-school-1548194/>
- <https://www.smb.museum/en/whats-new/detail/museum-fuer-islamische-kunst-veroeffentlicht-augmented-reality-app-des-tamam-projekts.html>
- <https://maptory.zkm.de/>
- <https://www.micc.unifi.it/projects/see-for-me/>
- <http://teatrnn.pl/przewodniki/strona/72>
- [http://polskalab.e.org.pl/eng/ \(EN\)](http://polskalab.e.org.pl/eng/)
- http://www.sim-on.org/AR_and_3D.htm
- <http://www.visitplovdiv.com/en/node/522>
- <https://arceoroutelimborg.nl/en>
- <http://lens.google.com>
- <http://www.chessexperience.eu/>

“CultApp - Преживяване на културно наследство чрез използване на риложения
за добавена реалност” (2018-
1-DE02-KA202-005088)



Разпространява се с лиценз: Creative Commons Attribution-NonCommercial-
Sharealike 4.0 International License.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на
тази публикация не представлява одобрение на
съдържанието, което отразява само възгледите на
авторите и Комисията не носи отговорност за
използването на съдържащата се в нея информация.

ПАРТНЬОРИ



Staatlich anerkannte, private
**Fachhochschule des
Mittelstands (FHM)**



finance & banking

Associazione
per lo sviluppo organizzativo
e delle risorse umane



**National
Association of
Resource
Teachers - Bulgaria**



CCS
Digital Education



NoKee
ROERMOND



POLSKO-AMERYKAŃSKI
INSTYTUT ZARZĄDZANIA

www.cultapp.eu