

Életre kelti a múzeumok műkincseit egy új mobilalkalmazás

A brüsszeli Innovációs Kongresszuson mutatják be március 10–11-én azt az új, francia, görög, brit és német partnerek közreműködésével kifejlesztett CHESSTechnológiát, amelynek segítségével a múzeumlátogatók mobilkészülékeik segítségével egyedi, személyes élménnyé tehetik múzeumlátogatásukat.

Az európai akadémiai, ipari és kulturális szervezetekből álló konzorcium uniós forrás segítségével kifejlesztett egy olyan mobil technológiát, amellyel a látogatók a múzeumi weboldalak által biztosított tartalmak segítségével személyre szabott, interaktív útvonalat hozhatnak létre és a CHESSTechnológia (Cultural Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling, a Kulturális örökség megtapasztalása szociális-személyes interakciók és történetmesélés révén) nevű alkalmazás okostelefonokra és táblagépekre letölthető verziójával képesek lesznek testre szabni saját múzeumi élményeiket – olvasható a program kommunikációjával megbízott ügynökség közleményében.

A CHESSTechnológiát az *Európai Bizottság* több mint 2,8 millió euróval támogatta.

A felhasználók az online látogatói kérdőívben megadhatják érdeklődési körüket, kedvenc és az általuk kevésbé kedvelt témákat. A múzeumok az adatok alapján kérdőíveket készíthetnek egy vagy több válaszadási lehetőséggel, a válaszokat pedig összekötik egy olyan karakterrel, amely a látogató profilját jeleníti meg. A CHESSTechnológia szerzői eszköz ezt követően lehetővé teszi a múzeumi kurátorok számára, hogy alternatívákat tartalmazó, dinamikus történetmesélő látogatói útvonalakat dolgozzanak ki, fejlett multimédiás tartalommal kiegészítve. Végül a „történetmesélő-gép” a meghatározott útvonal szerint futtatja le a történetet, és személyre szabja azt a látogató egyedi igényei alapján úgy, hogy közvetlenül a történet mesélése alatt frissíti a látogatók profilját.

A hagyományos múzeumi tárlatvezetésekkel szemben a CHESSTechnológia alkalmazás minden felhasználónak személyre szabott történetet mesél, és a kiállítás legfontosabb műveit helyezi előtérbe a felhasználó érdeklődésének és hangulatának megfelelő részletességgel. A történetek bővíthetők multimédiás tartalmakkal, 3D-s és kiterjesztett valóságot megjelenítő játékokkal, illetve néhány esetben „beszélő tárgyak” is biztatják a látogatót interakcióra.

Még a szuveníreket is személyre szabottá teszik olyan módon, hogy a látogatók távozáskor a múzeum weboldalán a saját történetükkel kapcsolatos videókat és képeket találnak, így élményeiket családtagjaikkal és barátaikkal is megoszthatják.

A CHESSTechnológiát hat hónapon keresztül tesztelték az athéni *Akropolisz Múzeum* kiállításain és Toulouse-ban a *Cité de l'Espace Museum*-ban.

A technológia a francia *Diginext*, az *Athéni Nemzeti Kapodisztrián Egyetem*, a *Nottinghami Egyetem*, a német *Fraunhofer Institute for Computer Graphics*, a francia *Real Fusio*, az *Akropolisz Múzeum* és a *Cité de l'espace* együttműködésének eredménye.

Az alkalmazás a kutatási szakaszból két év múlva kerülhet a forgalmazási szakaszba.

MTI 2014.03.12.

Forrás: <http://orientpress.hu/125548>

(F.I.)

Gold for Gold program

„A *Royal Society of Chemistry* 2013-ra kidolgozta a Gold for Gold néven fémjelzett programját, hogy ezáltal segítse szerzőinek az open access típusú publikálás költségeit fedezni az általuk megjelentetett tudományos folyóiratokban. A program lényege, hogy a RSC folyóiratokra előfizető intézmény az éves folyóirat-