



IV

ΜΕΛΕΤΗ ΕΡΓΟΥ

Νοηματικός σχεδιασμός και μεθοδολογία προσέγγισης για την απόδοση χρήσης

Φορέας Σχεδιασμού - Υλοποίησης: **Δήμος Ξάνθης**

Διακριτικός Τίτλος Πολιτιστικού Φορέα: **Παιδικός Χώρος Πολιτισμού**

Χώρος φιλοξενίας πολιτιστικού φορέα: **Κτίριο Μουζαφέρ Μπέη - Ξάνθη**

Περιεχόμενα

A.	Εισαγωγή.....	4
B.	Στοιχεία παραμετροποίησης σχεδιασμού	5
	1. πραγματολογικά στοιχεία μελετητικής προσέγγισης	5
	2. στόχοι	8
	3. εννοιολογικό πλαίσιο για την απόδοση χρήσης	10
	4. το μνημείο και η σχέση περιέχοντος - περιεχομένου	17
	5. γενικές αρχές σχεδιασμού - επικοινωνίας στο εκθεσιακό περιβάλλον	27
	6. επικοινωνία και ερμηνευτικά εργαλεία	32
	7. παραδοχές βελτιστοποίησης σχεδιασμού στο εκθεσιακό περιβάλλον	34
	i. χώρος (γεωμετρία).	34
	ii. φορτία χρήσης.....	35
	iii. οπτική άνεση - χρώμα - φωτισμός (φυσικός - τεχνητός)	35
	iv. ακουστική άνεση	37
	v. θερμική άνεση και διατήρηση συλλογής.....	37
	vi. ποιότητα εσωτερικού αέρα - διαχείριση εσωκλιματικών συνθηκών.....	38
	vii. εκθεσιακές δομές	39
	viii. προσβασιμότητα - αναίρεση φυσικών εμποδίων.....	41
	8. στρατηγικές προσέγγισης	42
	9. ομάδες κοινού και πολιτικές προσέγγισης	43
	10. benchmarks - άξονες και τομείς ανάπτυξης σχεδιασμού	44
	i. Διάδραση: δραστηριότητες - παιχνίδια εξωτερικού χώρου.	44
	ii. Διάδραση: εφαρμογές - παιχνίδια εσωτερικού χώρου.	48
	iii. παγκόσμια προσβασιμότητα.....	51
	iv. οπτική - λεκτική ταυτότητα	51
	v. σήμανση επιγραφές περιβάλλοντα	52
	vi. εκθεσιακές δομές - εφαρμογές σε μνημεία.....	53
C.	Εξειδίκευση πρότασης νοηματικού σχεδιασμού.....	56
	a. γενικό πλαίσιο νοηματικού σχεδιασμού.....	56
	b. εννοιολογική διάρθρωση Παιδικού χώρου Πολιτισμού	60
	c. νοηματικός σχεδιασμός - σενάριο απόδοσης χρήσης	61
	d. κωδικοποίηση μελέτης νοηματικού σχεδιασμού και χρήσεων.....	70
	e. υλική υπόσταση εκθεσιακών δομών	71
	f. μέσα και τεχνικές απόδοσης περιεχομένου - εκθέματα.....	74
	g. σχεδιασμός - παραγωγές	76
	h. φυσική προσβασιμότητα στο μνημείο και το περιεχόμενο	81
	i. διάγραμμα ροής φάσεων παραγωγής περιεχομένου (υλοποίηση)	82

Παράρτημα Α - Σχεδιασμός εκθεσιακού εξοπλισμού

Παράρτημα Β - Παραγωγή εκθεμάτων

A. Εισαγωγή

Το περιεχόμενο της μελέτης νοηματικού σχεδιασμού¹ για την οργάνωση χρήσεων και περιεχομένου στο κτίριο Μουζαφέρ Μπέη, αφορά στην παραμετροποίηση των δεδομένων του ευρύτερα νοούμενου σχεδιασμού, στη λειτουργική οργάνωση των επιμέρους χώρων του μνημείου, και στο είδος των εκφραστικών μέσων ανάλογα με τη χρήση. Κύριο αντικείμενο, η οργάνωση της θεματικής και ο προσδιορισμός των μέσων απόδοσης του περιεχομένου που παρουσιάζεται εντός ή/και εκτός του μνημειακού κελύφους - χώρου φιλοξενίας.

Ειδικότερα αφορά στο είδος, στο ύφος και στα τεχνικά χαρακτηριστικά των υποστηρικτικών δομών - κατασκευών, λαμβάνοντας υπόψη τους σύγχρονους κανόνες επικοινωνίας - προβολής πολιτιστικού περιεχομένου και τους περιορισμούς που προκύπτουν από τη γεωμετρία του χώρου. Βασικά κριτήρια επιλεξιμότητας της τεχνικής λύσης είναι, η ικανοποίηση με βέλτιστο τρόπο της σχέσης περιέχοντος κελύφους - περιεχομένου, και η αναστρεψιμότητα των επεμβάσεων.

Επιδίωξη είναι, η αποτύπωση ενός σαφούς περιγράμματος της μελετητικής σκέψης που προσδιορίζει τη μεθοδολογία προσέγγισης του θέματος. Η σταδιακή προσέγγιση του ζητούμενου επιτυγχάνεται μέσα από την περιγραφή όλων των απαραίτητων δράσεων οι οποίες συνεκτιμώνται στο πλαίσιο ενός ολιστικού σχεδιασμού και οδηγούν στη δημιουργία ενός πολυαισθητηριακού εμπειριακού χώρου (multisensory experience space) με τίτλο εργασίας «Παιδικός Χώρος Πολιτισμού». Σε αυτή τη διαδικασία, κρίσιμος παράγοντας θεωρείται η επί της αρχής αποδοχή των παραδοχών και της μεθοδολογίας, ώστε να αποφευχθούν περιττές ενέργειες ή παράβλεψη κάποιων εξ' αυτών που εξασφαλίζουν σε μεγάλο βαθμό την επιτυχή ολοκλήρωση του εγχειρήματος. Η πρόταση, ως προς τον τρόπο απόδοσης του περιεχομένου, οργανώνεται σε διακριτές αλληλένδετες φάσεις που λειτουργούν συμπληρωματικά διατηρώντας σε κάποιο βαθμό την εσωτερική αυτοτέλειά τους - «πακέτα» εργασιών, βάσει συγκεκριμένου διαγράμματος ροής εργασιών.

Η προσέγγιση του μελετητικού αντικειμένου για την απόδοση και την οργάνωση χρήσεων στο μνημείο γίνεται σταδιακά, μέσω:

- ➔ της ανάλυσης του βασικού εννοιολογικού πλαισίου που διέπει το σχεδιασμό ισοδύναμων ως προς τη φιλοσοφία χώρων και χρήσεων,
- ➔ της ανάδειξης των κρίσιμων παραμέτρων και στοιχείων σχεδιασμού για το συγκεκριμένο χώρο,
- ➔ της αναίρεσης των φυσικών και νοητικών εμποδίων,
- ➔ της περιγραφής των απαραίτητων υποδομών και εκθεσιακών δομών για την υποστήριξη του περιεχομένου,
- ➔ του προσδιορισμού της γεωμετρίας και της υλικής υπόστασης των δομών στις οποίες εντάσσεται ο εξοπλισμός για την απόδοση του περιεχομένου, σε έντυπη και ηλεκτρονική μορφή,
- ➔ του διαγράμματος ροής των ενεργειών - εργασιών διαμόρφωσης και προβολής του περιεχομένου (θεματική).

¹ Συνιστά μελέτη ενός σταδίου - εφαρμογής. Εντάσσεται στην ευρύτερη κατηγορία των αρχιτεκτονικών μελετών εσωτερικού χώρου, και βάσει περιεχομένου στις καλούμενες ως «μουσειογραφικές».

Στο στάδιο της εφαρμογής αναλύονται και παρουσιάζονται όλα τα ενδιαμέσα στάδια ωρίμανσης που έχουν παραληφθεί, του προσχεδιακού σχεδιασμού (conceptual design) και της οριστικής μελέτης.

B. Στοιχεία παραμετροποίησης σχεδιασμού

1. Πραγματολογικά Στοιχεία Μελετητικής Προσέγγισης

Διακριτικός τίτλος εργασίας ² νέου πολιτιστικού φορέα:

Παιδικός Χώρος Πολιτισμού

Φορέας υλοποίησης - Κύριος του έργου: Δήμος Ξάνθης.

Χωροθέτηση φορέα: Κτίριο Μουζαφέρ Μπέη.

Είδος κτιρίου:

Ιστορικό Διατηρητέο Μνημείο

(ΥΠΠΟ/ΔΙΛΑΠ/4413/290/02.09.1993, ΦΕΚ 706/Β/10.9.93) σε καθεστώς προστασίας - εποπτείας κατά τα οριζόμενα στο Ν.3028/2002.

Επιτρεπόμενη χρήση:

- Παιδικό Μουσείο | Ιστορικό αρχείο
(ΥΠΠΟ/ΕΦΝΜΚΜ/151/29.01.2007)
- Παιδικός Χώρος Πολιτισμού
(ΥΠΠΟΑ/ΓΔΑΜΤΕ/ΥΝΜΤΕΑΜΘ/393819/40776/2204/15.10.2018)

Προβλεπόμενη χρήση:

Πολυαισθητηριακός εμπειριακός χώρος (experience space), εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας (edutainment).

Κατηγορία κύριας χρήσης κατά τον κτιριοδομικό κανονισμό:

Κατηγορία Γ - Χώρος συνάθροισης κοινού.

Κατάσταση κτιρίου:

Καλή - Χρήζει σημειακών επεμβάσεων μη δομικού χαρακτήρα. Κυρίως αφορά στη βελτιστοποίηση των Η/Μ υποδομών προκειμένου να εξυπηρετηθεί η νέα χρήση (πολιτιστική - εκθεσιακή) και την αποκατάσταση των φθορών του κελύφους (εσωτερικά και εξωτερικά) που προέκυψαν μετά την αποκατάστασή του από περιβαλλοντικές δράσεις (φαινόμενα διάβρωσης), και εν μέρει λόγω εγκατάλειψης (μη λειτουργία- χρήση).

Περιβάλλον χώρος:

Διαθέσιμος για την ανάπτυξη δραστηριοτήτων (δρώμενα) και τη χωροθέτηση χρήσεων μόνιμου ή περιοδικού χαρακτήρα.

Προσβασιμότητα ΑμεΑ:

Εσωτερικά του κτιρίου θεωρείται εξασφαλισμένη στις στάθμες του Ισογείου και 1^{ου} ορόφου (επίπεδες διαδρομές - ανελκυστήρας). Προκύπτει μη εφικτή στο 2^ο όροφο (η μη πρόσβαση στο περιεχόμενο αναιρείται μερικώς μέσω της εικονικής ξενάγησης σε σταθμό πληροφόρησης στο Ισόγειο και στον ιστοχώρο)

Εξωτερικά εφικτή, μέσω σημειακής - αναστρέψιμης επέμβασης (αυτοφερόμενη κατασκευή τύπου ράμπας για την αναίρεση της υψομετρικής διαφοράς +0,18m).

Ο περιβάλλον χώρος θεωρείται γενικά προσβάσιμος στην περιοχή της εισόδου του κτιρίου, χρήζει όμως σημειακής επέμβασης (με αναβατήριο κλίμακας) προκειμένου να καταστεί προσβάσιμος στο σύνολο της έκτασής του (υπαίθριοι και ημιυπαίθριοι χώροι).

² Ο τελικός τίτλος προσδιορίζεται κατά την παραγωγή της οπτικής ταυτότητας και την ανάπτυξη της στρατηγικής για την επικοινωνία του περιεχομένου.

Εναλλακτικά, καθώς η πρόσβαση στη βόρεια πλευρά του χώρου μπορεί και να εξασφαλίζεται διαμέσου του εσωτερικού χώρου από τη στάθμη του 1^{ου} ορόφου, τότε δεν απαιτείται η τοποθέτηση του προαναφερθέντος εξοπλισμού.

Χώρος στάθμευσης:

Σχετικά απομακρυσμένη χωροθέτηση στο δημοτικό parking, δυνητικά αποδεκτή, ειδικά αν η διαδρομή πρόσβασης στο μνημείο υποστηριχθεί - αναδειχθεί μέσω σήμανσης (way-finding).

Θεματολογία - Προτεινόμενα εκφραστικά μέσα:

Η θεματολογία οργανώνεται, εκφράζεται και αποδίδεται, μέσω της δημιουργίας εκθετών συνόλων και μεμονωμένων εκθεμάτων (ψηφιακές εφαρμογές) -κυρίως- διαδραστικού περιεχομένου. Το περιεχόμενο των «εκθεμάτων», με την ευρύτερη έννοια του όρου, αποτελούν συνθέσεις οι οποίες προκύπτουν από την ψηφιοποίηση πρωτότυπου αρχαιικού υλικού και συνυπάρχουν με υλικά τεκμήρια που με τον ένα ή τον άλλο τρόπο σχετίζονται μεταξύ τους, ακολουθώντας τον εννοιολογικό άξονα «παιχνίδι - παιδί - ψυχαγωγία».

Για την οργάνωση και απόδοση της θεματολογίας στο «χώρο» -σχηματικά-απαιτούνται τα ακόλουθα:

- ➔ η απόκτηση (αγορά - δωρεά) παιχνιδιών - τεκμηρίων, ιστοριών κλπ.
- ➔ ο σχεδιασμός και απόδοση ψηφιακών εκθεμάτων,
- ➔ ο σχεδιασμός ενιαίας οπτικής και λεκτικής ταυτότητας,
- ➔ η δημιουργία ιστοχώρου για την προβολή του φορέα και του περιεχομένου σε ένα ευρύτερο - παγκόσμιο- κοινό, αλλά και τη φιλοξενία ψηφιακού αποθετηρίου των άυλων και υλικών τεκμηρίων της συλλογής,
- ➔ η στρατηγική τοποθέτηση, απόδοση και επικοινωνία του περιεχομένου (strategy - positioning - branding).

Εκθεσιακές δομές προβολής περιεχομένου:

Οι εκθεσιακές -υποστηρικτικές- δομές και οι εν γένει αποκαλούμενες «κατασκευές» που χωροθετούνται εντός του κελύφους, σκοπό έχουν να εξυπηρετήσουν την προβολή του περιεχομένου, μέσω του ανάλογου τεχνολογικού εξοπλισμού, εξασφαλίζοντας παράλληλα τη συνύπαρξη με τις αξίες και την αισθητική του μνημείου (περιέχον κέλυφος).

Ο σχεδιασμός των δομών -γεωμετρία και διατάξεις στο χώρο- διαμορφώνεται με τρόπο ώστε να προκύπτει κατά το δυνατό μη-παρεμβατικός, λαμβάνοντας υπόψη -πρωτίστως- τη γεωμετρία, τα μορφολογικά στοιχεία και τη φέρουσα ικανότητα των δομικών στοιχείων του κελύφους, έχοντας ως κριτήρια αξιολόγησης για την επιλογή, την προσαρμοστικότητα και κυρίως το αναστρέψιμο της επέμβασης.

Οι εκθεσιακές δομές, ως προς τη γεωμετρία, εμφανίζονται λιτές ώστε να μην ανταγωνίζονται τη μορφή ή τα διακοσμητικά στοιχεία του χώρου, καθώς κάθε διαφορετική εκθεσιακή δομή σκοπό έχει να εξυπηρετήσει αποκλειστικά τη χρήση και την ασφαλή - ομαλή ένταξη του τεχνολογικού εξοπλισμού απόδοσης των εκθεμάτων στο χώρο. Προκειμένου να εξυπηρετηθεί η βασική αρχή σχεδιασμού οι δομές, ως προς το πλήθος και τη μορφή, ελαχιστοποιούνται και ομαδοποιούνται μορφολογικά ακολουθώντας το μότο: «μία μορφή για ισοδύναμες χρήσεις».

Στην πραγματικότητα ο εκθεσιακός σχεδιασμός συνίσταται στη μορφοποίηση μίας βασικής «φέρουσας» αυτοφερόμενης δομής του εξοπλισμού προβολής των «εκθεμάτων», και στην παραμετροποίησή της - γεωμετρία και ύλη- ανάλογα με το είδος της εφαρμογής, σε συνάρτηση και με το χώρο εγκατάστασης.

Τα υλικά που προτείνονται για το σχεδιασμό των δομών, επιλέγονται με τα ακόλουθα βασικά κριτήρια:

- ➔ την αντοχή στη χρήση και σε φαινόμενα διάβρωσης,
- ➔ τις μηχανικές τους ιδιότητες,
- ➔ το περιορισμένο ίδιο βάρος,

- ➔ να είναι φιλικά προς το περιβάλλον και δυνητικά ανακυκλώσιμα,
- ➔ το ελεγχόμενο κόστος συντήρησης και εν γένει ο περιορισμός του περιβαλλοντικού αποτυπώματός³ των κατασκευών,
- ➔ να παρέχουν τη δυνατότητα συναρμολόγησης επιτόπου εν ξηρώ, χωρίς τη χρήση συγκολλητικών ουσιών,
- ➔ να εξασφαλίζουν την επεκτασιμότητα των δομών σε βάθος χρόνου, για την κάλυψη μελλοντικών αναγκών που μπορούν να προκύψουν, είτε από τον εμπλουτισμό και τη βελτιστοποίηση του περιεχομένου είτε από την ανάγκη επικαιροποίησης του τεχνολογικού εξοπλισμού.

Αφετηρία και στόχοι της μελετητικής προσέγγισης:

Έχοντας ως βασική αρχή αυτή της «ελάχιστης» επέμβασης που εξασφαλίζει τη διατήρηση της αυθεντικότητας του μνημείου, των ιστοριών και αξιών που αυτό μεταφέρει, σκοπός της μελετητικής προσέγγισης και του ευρύτερα νοούμενου σχεδιασμού, ο οποίος υλοποιείται λαμβάνοντας υπόψη περιβαλλοντικά κριτήρια και αιεφόρες πρακτικές, είναι να εξυπηρετήσει με βέλτιστο τρόπο:

- ➔ τη δημιουργία ενός πολυδύναμου εξωστρεφούς πολυαισθητηριακού εμπειριακού χώρου - πόλου με επίκεντρο το παιδί, που θα περιλαμβάνει εκθεσιακούς χώρους, αποθετήριο υλικών και άυλων τεκμηρίων, εκπαιδευτικές δράσεις, χώρους αναψυχής και εξυπηρέτησης κοινού,
- ➔ την επανένταξη του μνημείου στη ζωή της πόλης, ως οργανικό μέρος αυτής και δυνητικό τοπόσημο,
- ➔ την οικονομική και διαχειριστική αυτοτέλεια - βιωσιμότητα του νέου φορέα,
- ➔ το περιβαλλοντικό αποτύπωμα της δράσης σχεδιασμού και της μετέπειτα χρήσης - λειτουργίας του χώρου.

³ Προμήθεια πρώτης ύλης, επεξεργασία, μεταφορά, εφαρμογή στο χώρο, χρήση (λειτουργία - βλάβες), απόρριψη κλπ

2. Στόχοι

Η μελετητική προσέγγιση του θέματος της υλοποίησης του «Παιδικού Χώρου Πολιτισμού» είναι πολυεπίπεδη. Στοχεύει στη διαμόρφωση μίας νέας πραγματικότητας με πολιτιστικό περιεχόμενο και δράση για την πόλη της Ξάνθης, που εκτείνεται και πέρα των ορίων αυτής. Η μελέτη δεν αφορά μόνο στην επίλυση χωροταξικών ή τεχνικών θεμάτων, αλλά και στη σημασιολογία της δράσης σχεδιασμού που επιτυγχάνεται μέσω της απόδοσης χρήσης.

Οι βασικοί στόχοι που πρέπει να ικανοποιούνται, ανεξάρτητα από το περιεχόμενο ή τη σημασιολογία, είναι οι ακόλουθοι:

- i. Η δημιουργία ενός πολυαισθητηριακού χώρου εμπειρίας με άξονα το παιχνίδι -διαχρονικά- και με αναφορές όχι μόνο σε τοπικό, αλλά και σε υπερτοπικό επίπεδο (Βαλκάνια και Νοτιοανατολική Μεσόγειο).
- ii. Η προβολή άυλων και υλικών τεκμηρίων της πολιτιστικής κληρονομιάς και η εξασφάλιση της πολιτισμικής συνέχειας.
- iii. Η δημιουργία, διατήρηση και προστασία της συλλογής (υλικά τεκμήρια) από εξωγενείς παράγοντες.
- iv. Η επικοινωνία του περιεχομένου της συλλογής και των τεκμηρίων (ιστοριών, εθίμων, αντικειμένων - παιχνιδιών) στο κοινό.
- v. Η ανάδειξη και προβολή της συλλογικής μνήμης στο “νέο” κοινό, μέσω υλικών και άυλων τεκμηρίων και κυρίως της βιωματική προσέγγισης του περιεχομένου το οποίο δημιουργείται ad hoc (διαδραστικές εφαρμογές), όπου ο επισκέπτης δε θα είναι ένας παθητικός δέκτης, αλλά θα μπορεί να κατασκευάσει ενεργά τα δικά του νοήματα μέσω της αλληλεπίδρασης με τις προηγούμενες εμπειρίες, γνώσεις και αξίες που διαθέτει.
- vi. Η εκπαίδευση, μέσω του εκπαιδευτικού εργαλείου της διάδρασης και για την απόκτηση διαβαθμισμένων «εμπειριών με νόημα».
- vii. Η δημιουργία ενός χώρου εκπαίδευσης - ψυχαγωγίας (edutainment) και «εμπειριών» (experience space) για διαφορετικού τύπου επισκέπτες, όπου το κοινό δε διαχωρίζεται και κατατάσσεται μονοσήμαντα έχοντας ως μοναδικό κριτήριο την ηλικιακή διαστρωμάτωση των δυνητικών επισκεπτών (χρηστών), αλλά με βάση τα ενδιαφέροντά τους.



- viii. Η εξάλειψη ή ο περιορισμός των στοιχείων που προκαλούν φυσικό - νοητικό - κοινωνικό αποκλεισμό.
- ix. Η δημιουργία ενός ελκυστικού περιβάλλοντος με το οποίο ο επισκέπτης μπορεί να ταυτιστεί, ώστε να το εντάξει στην καθημερινότητά του.
- x. Η επεκτασιμότητα της συλλογής και η εξασφάλιση της δυνατότητας προσαρμογής του εκθεσιακού κελύφους - μνημείου σε μελλοντικές ανάγκες και προκλήσεις.
- xi. Η επανάχρηση του κελύφους (adaptive reuse) και η επανένταξή του στην καθημερινότητα των πολιτών ως τοπόσημο.
- xii. Η διαχειριστική και οικονομική βιωσιμότητα του νέου πολιτιστικού πόλου ενδιαφέροντος (φορέα),

τοπικού ή/και υπερτοπικού χαρακτήρα, μέσω του προσδιορισμού της “ανάγκης” και με κριτήριο το βέλτιστο - εφικτό.

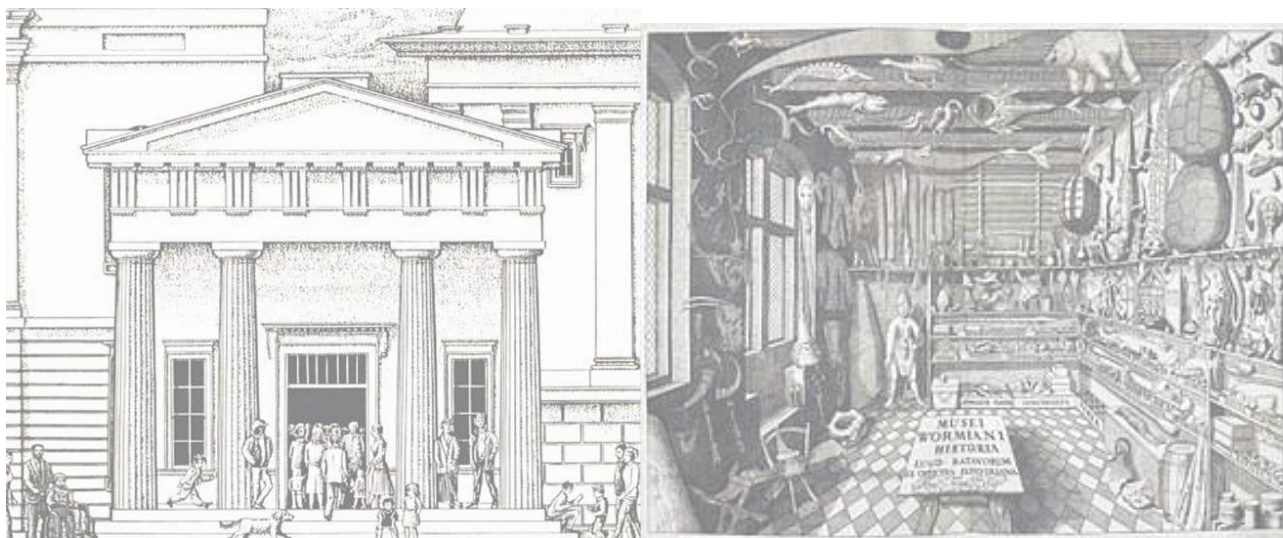
Η επίτευξη των ανωτέρω προσδιορίζει σε πρώτο επίπεδο τη χρηστικότητα του εγχειρήματος, εξασφαλίζει τη βιωσιμότητα της συλλογής που δημιουργείται, και κατ’ επέκταση του χώρου, καθώς εκτιμάται ότι μέσω των δράσεων θα καταστεί εκ νέου λειτουργικός για τους δυνητικούς επισκέπτες και κυρίως τους κατοίκους της πόλης.

Μέσω της λειτουργίας με νέες χρήσεις (εκθεσιακή - εκπαιδευτική - ψυχαγωγία) επιχειρείται ο χώρος να αποκτήσει εκ νέου νόημα ύπαρξης και να μην αφεθεί στη φθορά του χρόνου και στην περαιτέρω παρακμή του κελύφους.

Παράλληλα με τη δημιουργία ενός νέου πόλου πολιτιστικού ενδιαφέροντος, σκοπός είναι η προσαρμοσμένη επανάχρηση (adaptive reuse) του μνημείου και η επανένταξη στον οργανισμό - πόλη, για την οποία φιλοδοξείται να αποτελέσει ένα νέο οργανικό χώρο συμβάλλοντας -σε κάποιο βαθμό- στη διαμόρφωση της σύγχρονης ιστορίας της.

3. Εννοιολογικό Πλαίσιο για την Απόδοση Χρήσης

Εξαιτίας της ιδιαιτερότητας της προτεινόμενης χρήσης για το μνημείο, κατά την τεκμηρίωση της πρότασης χρησιμοποιούνται όροι όπως, *μουσείο, έκθεση, μουσειακή εμπειρία, μουσειολογία - μουσειογραφία κλπ.*, χωρίς με αυτό να υπονοείται ότι σκοπός του σχεδιασμού είναι η «μουσειοποίηση» του χώρου και η απόδοση μίας αμιγώς μουσειακής χρήσης, η οποία σε κάθε περίπτωση εμπεριέχεται στην έννοια «χώρος πολιτισμού».



Οι προαναφερθέντες όροι χρησιμοποιούνται με διευρυμένο το σημασιολογικό περιεχόμενό τους, κατά περίπτωση και όπου κρίνεται επιβεβλημένο, για την κατανόηση ευρύτερων εννοιών και μεθόδων, καθώς αποτελούν τα αναγκαία «δάνεια» μεθοδολογίας και καλών πρακτικών από τα πλησιέστερα στο θέμα - «συγγενικά»- επιστημονικά πεδία.

Για την παρούσα μελετητική προσέγγιση δόκιμοι όροι θεωρούνται, *έκθεση, εκθεσιακή εμπειρία, εμπειριακός χώρος, διάδραση, ψυχαγωγία, εκπαίδευση, κλπ.* καθώς αποδίδουν πληρέστερα το περιεχόμενό της.



Η εκθεσιακή χρήση, κατ' επέκταση και ο εκθεσιακός σχεδιασμός για την απόδοση «πολιτιστικής» χρήσης σε χώρους μνημείων δεν πρέπει να θεωρούνται αυτοσκοπός, ως η μόνη αυτονόητη χρήση - λύση. Η μελετητική προσέγγιση δεν πρέπει να εξαντλείται μόνο σε αυτό το σημασιολογικό επίπεδο, ασχέτως από το αν ο σχεδιασμός υλοποιείται για την εξυπηρέτηση των εφαρμογών απόδοσης ενός συγκεκριμένου περιεχομένου. Αντιθέτως, πρέπει να συνυπολογίζονται οι ευρύτερες αξίες τις οποίες ένας σύγχρονος σχεδιασμός οφείλει να εξυπηρετήσει που αφορούν στην ανάδειξη της ιστορικότητας και των αρχιτεκτονικών αξιών του μνημείου, στην αισθητική, στην εν γένει οπτική ταυτότητα του περιεχομένου, και στην επίτευξη ενός περιβαλλοντικά βιώσιμου -αιφόρου- σχεδιασμού.

Όλα τα παραπάνω συνοπτικά περιγραφόμενα, αποτελούν το πλαίσιο στο οποίο εντάσσονται, ελέγχονται, αξιολογούνται οι μελετητικές επιλογές και οι εν γένει προτεινόμενες δράσεις, οι οποίες στην πρόταση νοηματικού σχεδιασμού για την απόδοση χρήσεων στους χώρους του μνημείου, προδιαγράφονται είτε υπό μορφή μέριμνας είτε τεχνικής λύσης.

Προκειμένου να προσεγγίσουμε στοχευμένα την έννοια του σχεδιασμού, πρωτίστως είναι απαραίτητο να διερευνήσουμε και να απαντήσουμε σε μερικά θεμελιώδη ερωτήματα, τα οποία καθορίζουν και εν μέρει τεκμηριώνουν τις επιλογές μας, τόσο σε διαχειριστικό όσο και σε τεχνικό επίπεδο.

επέμβαση - απόδοση
χρήσης

- ... ποια η πιθανή
συμβατή χρήση για
ένα μνημείο που θα
εξασφαλίζει τη
λειτουργική -
οργανική
επανένταξη του στη
ζωή της πόλης

ο σχεδιασμός ως μέσο
απόδοσης χρήσης

- σχεδιάζοντας μία
επέμβαση σε ένα
μνημείο -
πρωτίστως -
εγείρονται
διαφορετικού
περιεχομένου
ερωτήματα και
αναδεικνύονται
θέματα προς
διερεύνηση και

- διερεύνηση

ερωτήματα

- ... ποια θα είναι η
βέλτιστη χρήση
και γιατί πρέπει
να αποδοθεί
- με τι περιεχόμενο
- τι θα επιτύχω
- πως

σενάρια χρήσης για το
μνημείο

βέλτιστη χρήση για το μνημείο

γιατί

καμία ενέργεια ή
απόδοση
χρήσης
|
οδηγεί συχνά
στην
περιθωριοποίησ
η του μνημείου

–

επισκέψιμος
χώρος
|
το μνημείο
λειτουργεί σε
επίπεδο
ιστορικής
μνήμης
καθώς
επικοινωνεί
μόνο τον
εαυτό του
με
αποτέλεσμα
να παραμένει
στο
περιθώριο
της ενεργής
ζωής της
πόλης

–

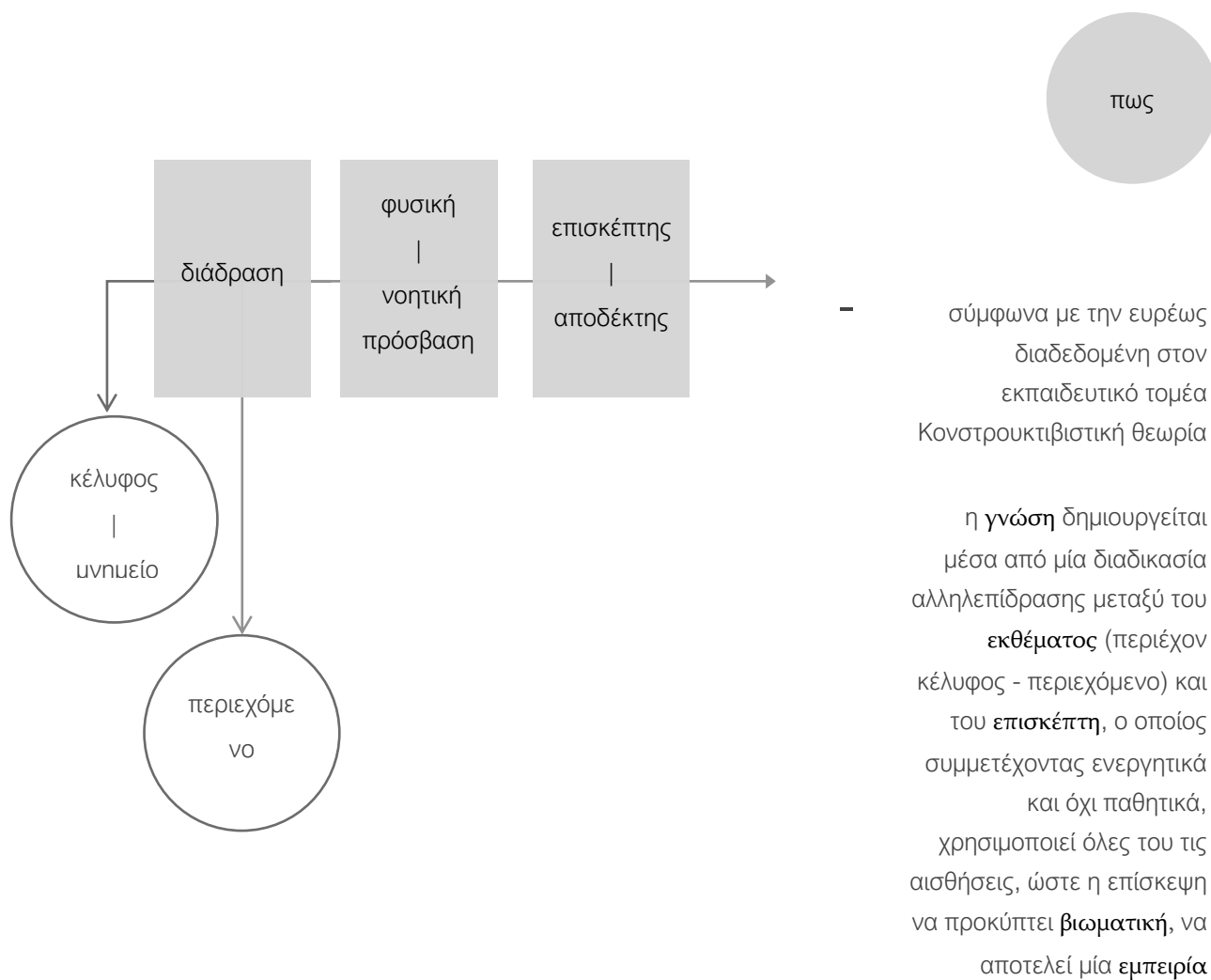
χώρος πολιτιστικών
δρώμενων ως γενικά
προσδιοριζόμενη
χρήση χωρίς
συγκεκριμένο
περιεχόμενο
|
κίνδυνος
ανεξέλεγκτης χρήσης
του μνημείου με
πιθανό επακόλουθο
την αισθητική και
σημασιολογική
υποβάθμιση
λόγω του
αποτυπώματος των
πολλαπλών και
εφήμερων
επεμβάσεων
προκειμένου να
εξυπηρετηθεί η
εκάστοτε χρήση

–

προσαρμοσμένη
επανάχρηση
(adaptive reuse)

|

βέλτιστη
διαχείριση μέσω
της απόδοσης
συγκεκριμένης
χρήσης και
φιλοξενίας
συγκεκριμένου
περιεχομένου
το μνημείο
καθίσταται
σημείο
κοινωνικής και
πολιτιστικής
συνάντησης
ανθρώπων και
δρώμενων,
σημείο
αναφοράς για
την ενεργή ζωή
της πόλης





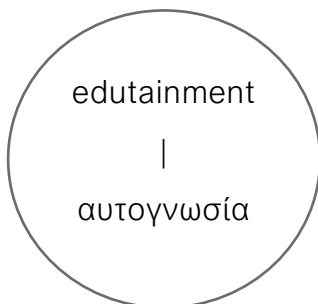
περιεχόμενο



τι θα επιτύχω

σκοπός

- προβολή περιεχομένου με αντικείμενο και στοιχεία:
- ιστορική μνήμη
- ατομική μνήμη
- συλλογική μνήμη
- μεταμνήμες
- τεκμήρια
- εμπειρίες



edutainment
|
αυτογνωσία

κέρδη

- εξασφάλιση της ιστορικής και πολιτισμικής συνέχειας
- προστασία, διατήρηση και προβολή υλικών και άυλων τεκμηρίων της πολιτιστικής κληρονομιάς
- λειτουργική επανένταξη του μνημείου
 - δημιουργία ενός «ελκυστικού» περιβάλλοντος κατάλληλου για την πρόσληψη νέας πληροφορίας και ανάλογα με τον αποδέκτη - χρήστη την απόκτηση γνώσης, την ψυχαγωγία ...

αειφόρος προσέγγιση |
δράση

- adaptive reuse |

ποιος είναι ο επισκέπτης | αποδέκτης
- χρήστης
άγνωστος

για
ποιον



ποιες είναι
οι "Περιοχές" - τομείς
σχεδιασμού
που πρέπει να
αναπτυχθούν γύρω από
τον επισκέπτη για την
απόκτηση της εμπειρίας

ποιο είναι το γνωστικό
υπόβαθρο - προέλευση
του επισκέπτη
άγνωστο

για ποιο λόγο θα
«χρησιμοποιήσει» το
μνημείο και το
περιεχόμενο
άγνωστος
εν μέρει αδιάφορο

ποια η χρηστικότητα της
προσαρμοσμένης
επανάχρησης:

- η βέλτιστη διαχείριση του
χώρου
- η διατήρηση της
ταυτότητας του μνημείου
- η προβολή του
περιεχομένου
- η παραγωγή εμπειριών

το ερώτημα απαντάται
μέσω της μεθοδολογίας
προσέγγισης και του
σχεδιασμού της
ταυτότητας του
«χώρου»

σύνοψη μελετητικής θέσης | επιλογές

κέλυφος | μνημείο
προσαρμοσμένη επανάχρηση

εκθεσιακός σχεδιασμός
less is more

– = +

εννοιολογικό
πλαίσιο
|
συμπεράσματα

αρχές και στόχοι μελετητικής προσέγγισης
δράσης σχεδιασμού για την απόδοση **χρήσης**

- αναστρεψιμότητα
- επεκτασιμότητα | συνέχεια
- διατήρηση | προστασία
- υψηλό σημασιολογικό αποτύπωμα
- χαμηλό υλικό και ενεργειακό αποτύπωμα
- εμβάθυνση στο περιεχόμενο

παιδικός
χώρος
πολιτισμού

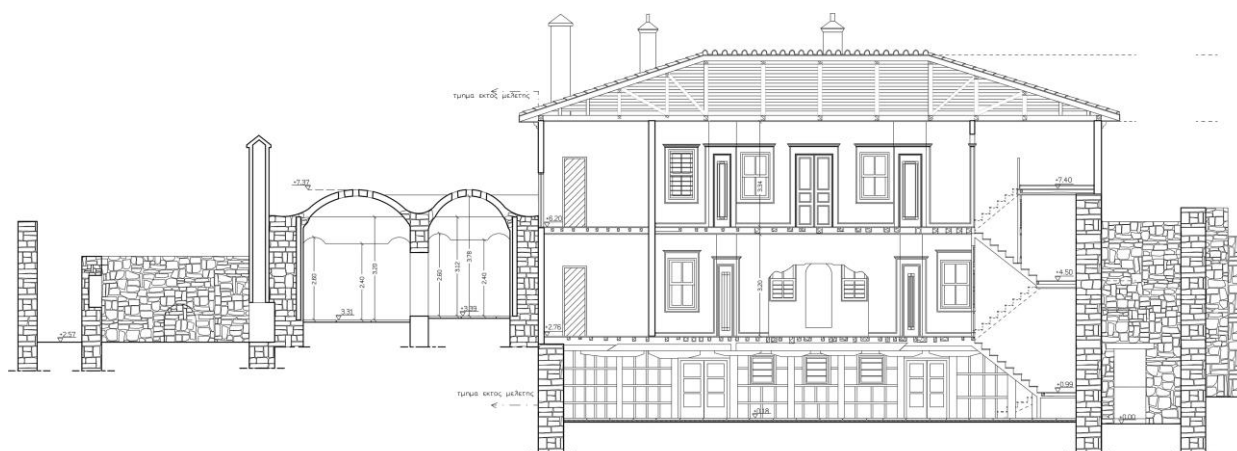
- γνώση
- εμπειρία

4. Το Μνημείο και η Σχέση Περιέχοντος - Περιεχομένου

Το Κονάκι του Μουζαφέρ Μπέη -μορφολογικά- αποτελεί χαρακτηριστικό δείγμα της παραδοσιακής αρχιτεκτονικής που αναπτύχθηκε στα Βαλκάνια το 18^ο-19^ο αιώνα. Στην περιοχή της Ξάνθης τα κονάκια ήταν συγκεντρωμένα στη συνοικία Σούννε Μαχαλάς. Το συγκεκριμένο είναι το μόνο σωζόμενο.

Το κτίριο με αρχική χρήση κατοικίας, βρίσκεται στην οδό Μάρκου Μπότσαρη 46. Κατασκευάστηκε τη δεκαετία του 1860 και περιελάμβανε χώρους αποθήκευσης, εργασίας, οικογενειακής - κοινωνικής συνεύρεσης και υπνοδωμάτια, τα οποία διατάσσονταν γύρω από ένα ορθογώνιο κεντρικό χώρο δημιουργώντας ένα είδος εσωτερικού αιθρίου, χώρος ο οποίος με τη σειρά του επικοινωνεί με το κλιμακοστάσιο στην ανατολική πλευρά.

Στο επίπεδο της κάτοψης το ορθογώνιο κεντρικό τμήμα και οι δύο προεξέχουσες πτέρυγες, διαμορφώνουν το περίγραμμα του κτιρίου σχήματος (Π). Το συνολικό εμβαδόν είναι περίπου 930,00m². Αναπτύσσεται καθ' ύψος σε τρία επίπεδα - ισόγειο και δύο ορόφους.



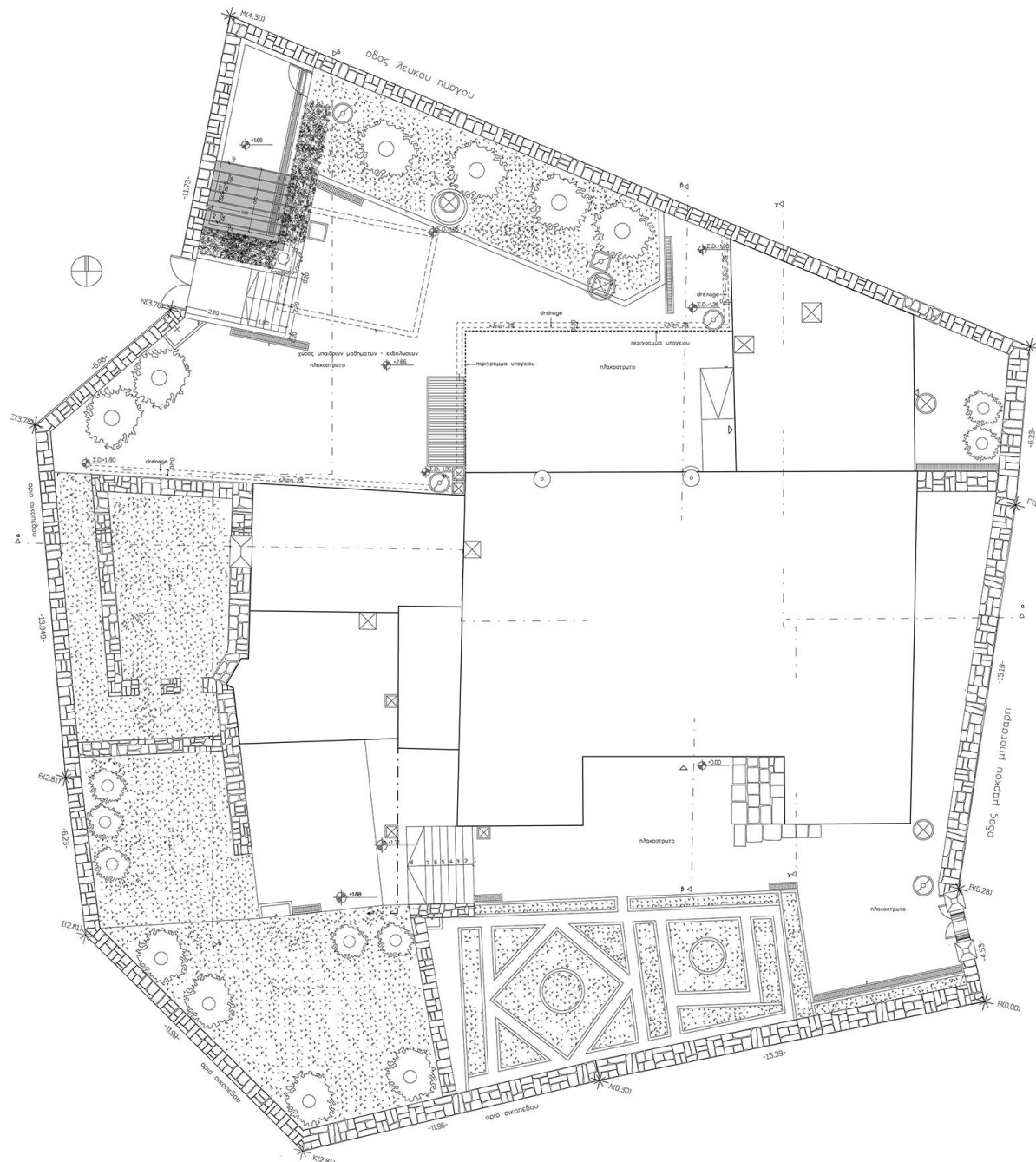
Η απόληξή του ολοκληρώνεται με κεραμοσκεπή τετράριχτη στέγη, όπου στο κεντρικό τμήμα της κύριας όψης διαμορφώνεται καμπύλο αέτωμα. Διαθέτει ικανού μεγέθους άμεσο περιβάλλοντα χώρο, ενώ το όλον οριοθετείται εντός μίας περικλειστης αυλής με ψηλό μανδρότοιχο.



Κατά τις εργασίες αποκατάστασης, όπου και διατηρήθηκε η γεωμετρία και τα μορφολογικά στοιχεία των χώρων του αρχικού κελύφους, προκειμένου να εξασφαλιστεί η κατακόρυφη επικοινωνία μεταξύ των

ορόφων και από ΑμεΑ, εγκαταστάθηκε στη βορειοανατολική πλευρά ανελκυστήρας ⁴.

Χαρακτηριστικά είναι τα μεγάλα ανοίγματα σε σειρά, που καλύπτουν όλη την πρόσοψη, εξασφαλίζοντας ικανοποιητικό φυσικό φωτισμό στους εσωτερικούς χώρους, και παράλληλα την οπτική επικοινωνία με το εξωτερικό περιβάλλον της πόλης. Έντονα μορφολογικά στοιχεία χαρακτηρίζουν τους επιμέρους χώρους, με πιο σημαντικό τον πλούσιο ζωγραφικό διάκοσμο με τεχνική τύπου «φρέσκο».



⁴ Ως σχεδιαστικά υπόβαθρα της παρούσας μελέτης απόδοσης χρήσεων χρησιμοποιούνται αυτά της μελέτης αποκατάστασης του κτιρίου (Δήμος Ξάνθης)



Τα παραπάνω στοιχεία αφορούν στην ιστορία, στη μορφολογία και στις αρχιτεκτονικές αξίες του χώρου, τα οποία δεν είναι αυτονόητο ότι μπορούν να επικοινωνηθούν στο ευρύτερο κοινό, καθώς εξαρτάται από το γνωστικό υπόβαθρο, τα ενδιαφέροντα και τις εμπειρίες του δυνητικού «χρήστη» του χώρου. Η λειτουργική επανένταξη του μνημείου στη ζωή της πόλης, όχι ως επισκέψιμος χώρος που σε επίπεδο ιστορικής μνήμης επικοινωνεί μόνο τον εαυτό του, αλλά στο πλαίσιο μίας προσαρμοσμένης επανάχρησης, μετατρέπεται σε σημείο κοινωνικής, πολιτιστικής συνάντησης ανθρώπων και δρώμενων, μακροπρόθεσμα και μέσω κατάλληλης διαχείρισης του χώρου εξασφαλίζει τη βιωσιμότητά του. Κατά τη διαδικασία αυτή, το μνημείο γίνεται εκ νέου σημείο αναφοράς για την πόλη και καλείται να διαδραματίσει έναν επιπλέον ρόλο, εκτός του να παραμένει μάρτυρας ενός ιστορικού παρελθόντος, το οποίο ενδεχομένως δεν είναι εκ προοιμίου γνωστό στους σύγχρονους χρήστες του, άρα μη αντιληπτό - επικοινωνιακά χρηστικό, με άμεση συνέπεια την υποβάθμιση της αξίας του. Να σημειωθεί ότι «κάτι» το οποίο δεν γίνεται αντιληπτό και δεν επικοινωνεί τις αξίες του, ώστε να γίνει αποδεκτό και να «αγκαλιαστεί» από την κοινωνία - καθολικά, μοιραία περιθωριοποιείται και παρακμάζει.

Τις τελευταίες δεκαετίες, η συνήθης συμβατή χρήση για ένα μνημείο θεωρείται η ένταξη πολιτιστικού περιεχομένου -με συχνότερη αυτή του μουσείου- και με θεματική που παρουσιάζει εκφάνσεις της κοινωνικής ζωής και των παραδόσεων της ευρύτερης περιοχής στην οποία εντάσσεται. Γίνεται εύκολα κατανοητό ότι η δράση αυτή έχει πολλαπλά οφέλη τόσο για το περιεχόμενο, αν αναλογιστεί κανείς την υπεραξία που λαμβάνουν οι θεματικές ενότητες οι οποίες φιλοξενούνται σε χώρους με υψηλή αναγνωρισιμότητα και αισθητική ταυτότητα, όσο και για το περιέχον κέλυφος - μνημείο, καθώς μέσω αυτών επαναπροσδιορίζεται η σχέση του με το σύγχρονο περιβάλλον της πόλης.

Η νέα -συχνά αποκαλούμενη- «μουσειακή» λειτουργία, λόγω της σημασιολογίας και του συμβολισμού που αποπνέει ο χώρος, γίνεται ελκυστική και το περιεχόμενο επικοινωνείται με τρόπο άμεσο προς τον χρήστη, εξαιτίας της αναγνωρισιμότητας του σημείου - μνημείου. Ειδικά όταν συνεπικουρείται από κατάλληλη επικοινωνιακή και εξωστρεφή διαχείριση, μνημείο και περιεχόμενο, μπορούν δυνητικά να μετατραπούν σε τοπόσημο και σημείο αναφοράς για τη σύγχρονη πόλη.

Σε κάθε περίπτωση, η προσαρμοσμένη επανάχρηση ενός ιστορικού - διατηρητέου κτιρίου είναι μία δράση που ελλοχεύει κινδύνους για το μνημείο. Για το λόγο αυτό η χωροθέτηση χρήσεων - εξοπλισμού θα πρέπει

να προκαλεί την ελάχιστη επίδραση στη σημασιολογία και τις αξίες του. Ο μόνος σκοπός θα πρέπει να είναι η ανάδειξη του ευρύτερου πλαισίου της πολιτιστικής κληρονομιάς στο οποίο εντάσσεται το ίδιο το μνημείο. Οι διαχειριστές του χώρου, και κατ' επέκταση οι σχεδιαστές μίας δράσης προβολής ενός περιεχομένου με διαφορετικά σημασιολογικά χαρακτηριστικά σε σχέση με την αρχική χρήση του μνημείου -πρωτίστως- θα πρέπει να κατανοήσουν το γιατί το κτίριο αποτελεί κληρονομιά και κοινωνικό αγαθό. Ζητούμενο είναι να επιδιώξουν να του αποδώσουν μία λειτουργία με συμβατό περιεχόμενο, ώστε εντασσόμενο στο σύγχρονο πολιτιστικό γίνεσθαι, με τοπική ή/και υπερτοπική εμβέλεια, να αποκτήσει ένα νέο σκοπό ύπαρξης.

Η επανάχρηση, ως γενική και εν πολλοίς συγκεχυμένη έννοια θεωρείται «αυτοκαταστροφική» όταν δεν συντελείται ή αποτελεί μέρος μίας ευρύτερης στρατηγικής για το «χώρο», καθώς αποτυγχάνει να προστατεύσει τις αξίες -κληρονομιά- του μνημείου. Ειδικά, όταν παραμένει γενικόλογη μη αποδίδοντας συγκεκριμένη χρήση ή δεν ελέγχεται σύμφωνα με ένα σχέδιο διαχείρισης του χώρου και ενός πλαισίου επιτρεπτών ή μη επιτρεπτών χρήσεων. Η γενική αρχή που ισχύει κατά την απόδοση χρήσης σε ένα μνημείο είναι ότι, η όποια χρήση πρέπει να ελέγχεται ως προς την εφικτότητα της υλοποίησης συγκεκριμένου σχεδιασμού και τεκμηριωμένα να επιβεβαιώνεται η λειτουργική και υλική συμβατότητα με το μνημείο.

Όσον αφορά στην προσαρμοσμένη επανάχρηση τεκμηρίων - μνημείων της πολιτιστικής κληρονομιάς, τα πιο επιτυχημένα παραδείγματα καλής πρακτικής είναι αυτά όπου ο σχεδιασμός σέβεται, διατηρεί και αναδεικνύει τη σημασία της κληρονομιάς του κτιρίου, παράλληλα με την προβολή του περιεχομένου. Συμβαίνει, όταν οι δύο διαφορετικές ως προς τη σημασιολογία οντότητες, περιέχον (κέλυφος) - περιεχόμενο, συνυπάρχουν και συλλειτουργούν ως συμπληρωματικές του ίδιου περιβάλλοντος, τότε προσθέτουν σε αυτό ένα σύγχρονο ιστορικό - πολιτιστικό στρώμα (layer) που προσδίδει αξία στο μέλλον.

Στη συγκεκριμένη προσέγγιση, η προσαρμοσμένη επανάχρηση προκύπτει ότι αποτελεί το μοναδικό δόκιμο μέσο διατήρησης, αποκάλυψης και επιτυχούς ερμηνείας των χρόνο-στρωμάτων του μνημείου από το κοινό. Ειδικά, όταν ένα κτίριο δεν μπορεί πλέον να λειτουργήσει με την αρχική του χρήση, η απόδοση νέας χρήσης, μέσω της ελεγχόμενης προσαρμογής, μπορεί να θεωρηθεί ενδεδειγμένος τρόπος διατήρησης των αξιών και του σημασιολογικού περιεχομένου του, αλλά και ευρύτερα της πολιτιστικής κληρονομιάς του τόπου στο οποίο εντάσσεται.

Τα βασικά οφέλη τα οποία προκύπτουν είναι κυρίως «περιβαλλοντικά». Αναλυτικά προκύπτει:

- ➔ αμιγώς περιβαλλοντικό όφελος, καθώς τα μνημεία προσφέρουν τόσο στο αστικό τοπίο σε επίπεδο ταυτότητας και αναγνωρισιμότητας, όσο και στην «ευεξία» - αυτογνωσία των κοινοτήτων στις οποίες ανήκουν.

Εκτός του συμβολισμού και της σημασιολογίας που αποπνέει ένα μνημείο για το αστικό περιβάλλον και το κοινωνικό γίνεσθαι στο οποίο εντάσσεται, ένα από τα κύρια περιβαλλοντικά οφέλη είναι η διατήρηση της καλούμενης ως «ενσωματωμένης ενέργειας»⁵ του αρχικού κτιρίου.

Μέσω της διαδικασίας της προσομοίωσης και των προσομοιωτικών μοντέλων - εργαλείων που έχουν εφαρμοστεί σε πληθώρα αντίστοιχων περιπτώσεων, αποδεικνύεται ότι κατά την επανάκτηση του κελύφους σε μεγάλο βαθμό η ενέργεια διατηρείται, καθιστώντας το έργο περιβαλλοντικά βιώσιμο και σε μεγαλύτερο βαθμό σε σχέση με ένα νέο κέλυφος που θεωρητικά θα έπρεπε να δημιουργηθεί -ad hoc- για να εξυπηρετήσει μία νέα πολιτιστική χρήση.

- ➔ κοινωνικό όφελος

Η ποιότητα και ο σχεδιασμός του δομημένου περιβάλλοντος στις πόλεις θεωρείται -πλέον- ζωτικής σημασίας για το βιοτικό επίπεδο των κατοίκων και τον αντίκτυπο που έχει στη διατήρηση ανθρωπογενών και φυσικών πόρων. Για την ευρύτερα νοούμενη τοπική αυτοδιοίκηση, ο σχεδιασμός για την προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς θεωρείται ότι ενσωματώνει γενικότερες περιβαλλοντικές ανησυχίες και δυνητικά μπορεί να επιλύσει ευρύτερα προβλήματα της ποιότητας ζωής των κατοίκων. Οι κοινότητες αναγνωρίζουν

⁵ Η ενέργεια που καταναλώνεται από όλες τις διαδικασίες που συνδέονται με την παραγωγή ενός κτιρίου, από την απόκτηση φυσικών πόρων μέχρι την παράδοση προϊόντων, συμπεριλαμβανομένου του εξορυκτικού τομέα, της κατασκευής υλικών και εξοπλισμού, των μεταφορών και των διοικητικών λειτουργιών.

όλο και περισσότερο ότι οι μελλοντικές γενιές θα επωφεληθούν από την προστασία ορισμένων τόπων και περιοχών, συμπεριλαμβανομένων και των μνημείων. Καθώς όλο και περισσότερο αναζητούνται τρόποι μείωσης του αποτυπώματος που προκαλείται από τη συνεχιζόμενη αστική ανάπτυξη και επέκταση, στην επανάχρηση των μνημείων επιβεβαιώνονται στοιχεία που ικανοποιούν τη βιώσιμη ανάπτυξή τους.

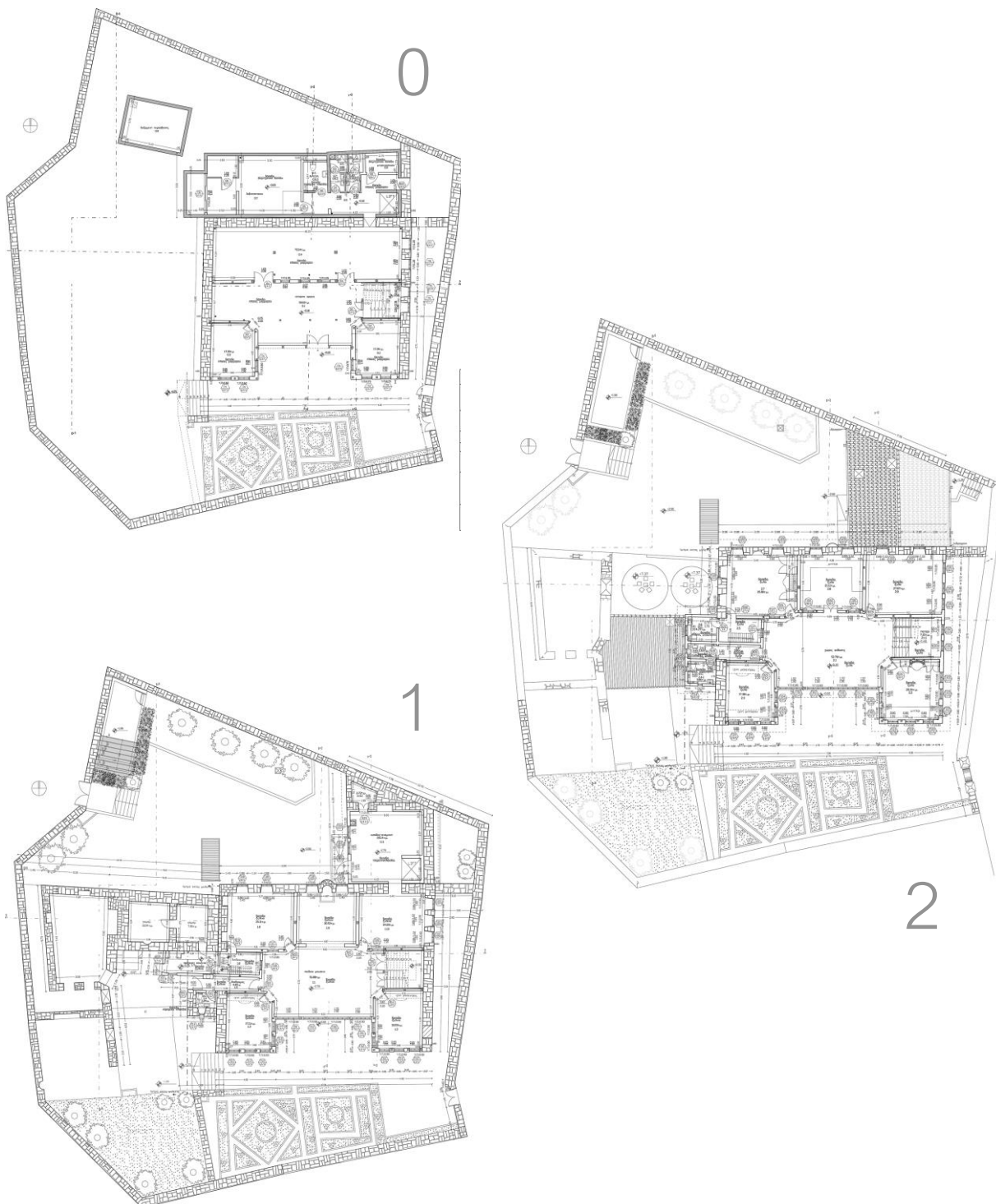
Η διατήρηση και επανάχρηση ιστορικών κτιρίων έχει μακροπρόθεσμα οφέλη για τις κοινότητες. Ειδικά, όταν υλοποιείται βάσει σχεδιασμού μπορεί να αποκαταστήσει και να διατηρήσει τη σημασία της κληρονομιάς, τόσο του τόπου όσο και του κτιρίου εξασφαλίζοντας την επιβίωσή του. Το προστατεύει από την ερείπωση, λόγω παραγκωνισμού και μη λειτουργικής - χρηστικής σημασίας για την πόλη, καθώς οι αξίες του, ως μέρος της κληρονομιάς ενός τόπου, καθίστανται μη αναγνωρίσιμες. Τα κτίρια αποτελούν τεκμήρια της πολιτιστικής κληρονομιάς, συνεπώς όταν «ανακυκλώνονται» συνεχίζουν να εκτιμώνται, εξασφαλίζοντας παράλληλα και τη συνέχεια του ιστορικό-κοινωνικού περιβάλλοντος.

➡ οικονομικό όφελος

Αρκετές είναι οι έρευνες που καταγράφονται στη βιβλιογραφία οι οποίες ασχολούνται με τις οικονομικές προβολές και τις αποδόσεις που επιτυγχάνονται κατά την προσαρμοσμένη επανάχρηση των ιστορικών κτιρίων. Η ενσωμάτωση, στο οικονομικό λεξιλόγιο και στην καθημερινότητα πολιτών ή φορέων, της έννοιας της εξοικονόμησης ενέργειας και της κυκλικής οικονομίας ως σύγχρονου μοντέλου ανάπτυξης, προκύπτει για διαφορετικούς λόγους. Τεκμηριώνεται -κυρίως- από το ποσοστό ενέργειας και εν γένει πόρων που εξοικονομούνται, το οποίο καταγράφεται πρωτίστως υψηλό αν όχι κρίσιμο για την οικονομία των πολιτών και της διοίκησης, και επιτυγχάνεται από τη μη καταστροφή - απόρριψη ενός κτιρίου. Η σημασία μίας τέτοιας επιλογής αναδεικνύεται ειδικά αν αποδεχθούμε την εκτίμηση - πρόβλεψη ότι στο άμεσο μέλλον το ενεργειακό κόστος θα αυξάνεται προοδευτικά.

Συνεπώς, η έννοια της προσαρμοσμένης επανάχρησης ενός μνημείου, ακόμα και αν ιδωθεί με αμιγώς οικονομικούς όρους, ως στρατηγική θεωρείται ότι είναι τουλάχιστον επωφελής για τις κοινότητες. Ως ενέργεια -από μόνη της- προσδίδει σημαντική υπεραξία και η οποία ως μέγεθος είναι μετρήσιμη, τόσο σε ατομικό όσο και σε συλλογικό επίπεδο.

επίπεδα | όροφοι (σχεδιαστικά υπόβαθρα)



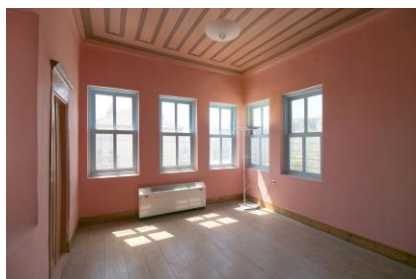
Εξωτερικά



ισόγειο



1ος όροφος



2ος όροφος



5. Γενικές Αρχές Σχεδιασμού - Επικοινωνίας στο Εκθεσιακό Περιβάλλον

Το «μουσειακό» και ευρύτερα νοούμενο εκθεσιακό περιβάλλον είναι ο κατεξοχήν χώρος στον οποίο οι άνθρωποι έρχονται με δομημένο τρόπο σε επαφή με τεκμήρια συλλογικής μνήμης, όπως για παράδειγμα χρηστικά ή μη αντικείμενα, ιστορίες, μαρτυρίες, έργα τέχνης κλπ, εντός του οποίου μεταβάλλονται σημασιολογικά και αποτελούν τα εκθέματά του. Αν θεωρήσουμε ότι η διαδικασία της μάθησης -εν γένει- είναι μια ανοιχτή διαδικασία αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον, το εκθεσιακό θεωρείται διαχρονικά ένα άτυπο περιβάλλον μάθησης και συχνά αντιμετωπίζεται ως τέτοιο προτάσσοντας τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα του, ο οποίος αντικατοπτρίζεται στον τρόπο παρουσίασης και τα ερμηνευτικά μέσα απόδοσης του περιεχομένου.

Σε κάθε περίπτωση τα αποκαλούμενα ως εκθεσιακά περιβάλλοντα και δρώμενα -μουσειακά ή εν γένει πολιτιστικά- μπορεί και πρέπει να διαδραματίζουν ένα συμπληρωματικό εκπαιδευτικό ρόλο σε σχέση με τον κατεξοχήν χώρο εκπαίδευσης -το σχολείο- επιλέγοντας κατάλληλο περιεχόμενο, διαφοροποιημένη στόχευση και επικοινωνιακή στρατηγική.

Παρόλα αυτά, όπως προκύπτει από τα πορίσματα εξειδικευμένων μελετών, αλλά και εμπειρικά, στο εκθεσιακό περιβάλλον όλα τα προαναφερθέντα δεν είναι πάντοτε επιτεύξιμα και κυρίως αυτονόητα. Στην πράξη και εκ του αποτελέσματος προκύπτει ότι μεμονωμένα τμήματα αυτής της μνήμης ή πληροφορίες και τεκμήρια μίας ιστορικής φάσης - πραγματικότητας, ακόμα και του «σύγχρονου» παρελθόντος, δεν σημαίνουν τίποτα για τον επισκέπτη - δέκτη και δεν μπορούν να επικοινωνήσουν το περιεχόμενό τους, όταν η «αφήγηση» δεν προκαλεί τη συμμετοχή του. Αυτό παρατηρείται σε αρκετά εκθεσιακά περιβάλλοντα, ανεξαρτήτως περιεχομένου, όταν ο τρόπος παρουσίασης επιβάλλεται καθοριστικά, άμεσα ή έμμεσα καθοδηγητικά, καθιστώντας τον επισκέπτη απλό παρατηρητή μίας κατά κύριο λόγο μη προσβάσιμης πληροφορίας.

Τα αίτια μπορούν να αναζητηθούν:

- ➔ στην έλλειψη νοηματικού σχεδιασμού,
- ➔ στην ποιότητα ή την έλλειψη ερμηνευτικών μέσων και γενικότερα στον τρόπο με τον οποίο επιλέγεται να επικοινωνηθεί το περιεχόμενο,
- ➔ στον παθητικό τρόπο προσέγγισης του «αντικειμένου» προς «ανάγνωση» - «εξερεύνηση»,
- ➔ στην ύπαρξη ή μη του απαραίτητου γνωστικού υποβάθρου επί του «αντικειμένου», από τον επισκέπτη.

Σε θεωρητικό - ερευνητικό επίπεδο ο βασικός παράγοντας που οδηγεί στην επικοινωνιακή αστοχία του περιεχομένου και στο περιορισμένο ενδιαφέρον των επισκεπτών, είναι συνθήως η έλλειψη τεχνικών προβολής που ενθαρρύνουν την εξερεύνηση και τη βιωματική προσέγγιση του «αντικειμένου», με τις οποίες εξασφαλίζεται η απόκτηση πολυεπίπεδων «εμπειριών». Επίσης, όταν το περιεχόμενο παρουσιάζεται με τρόπους που δημιουργούν φυσική ή νοητική απόσταση, κόπωση ⁶ ή αποστροφή, δηλαδή όταν ο επισκέπτης καλείται απλά να «διαβάσει», χωρίς να του παρέχονται τα κατάλληλα ερμηνευτικά εργαλεία ώστε να αφομοιώσει και να οικειοποιηθεί έννοιες και εικόνες, η επικοινωνία δεν επιτυγχάνεται.

Για ένα εκθεσιακό περιβάλλον η μελετητική διαδικασία θεωρείται επιτυχημένη όταν έχει ως κύριο στόχο και εκ του αποτελέσματος εξασφαλίζει την ανάδειξη - προβολή του περιεχομένου που εκθέτει ή φυλάσσει, και μέσω αυτής προκύπτει ένας σύγχρονος φορέας προστασίας και θεματοφύλακας της ιστορικο-κοινωνικής μνήμης ⁷. Αυτός είναι και ο λόγος όπου τα τελευταία χρόνια το «μουσείο», αλλά και οι ευρύτερα

⁶ Σε έρευνες που έχουν διενεργηθεί ήδη από τις πρώτες τρεις δεκαετίες του 20ου αιώνα, με αντικείμενο τη συμπεριφορά του επισκέπτη, έχει παρατηρηθεί ότι ο μέσος χρόνος πρόσληψης νέας πληροφορίας ορίζεται περίπου στα 20 λεπτά, μετά επέρχεται κόπωση -“Museum Fatigue”- και περιορίζεται η δυνατότητα κατανόησης - αφομοίωσης οποιασδήποτε νέας πληροφορίας.

⁷ “The past is a foreign country where we come from” (Lowenthal D. 1985)

οριζόμενοι ως «χώροι πολιτισμού», συχνά χαρακτηρίζονται ως «δοχεία συλλογικής μνήμης».

Ένας σημαντικός παράγοντας που εξασφαλίζει την επιτυχημένη απόδοση του περιεχομένου, την επικοινωνία με τον χρήστη και συμβάλλει καθοριστικά στην εκπλήρωση της πολυεπίπεδης αποστολής ενός πολιτιστικού φορέα, είναι ο χώρος φιλοξενίας του περιεχομένου. Για το λόγο αυτό σε μελετητικό επίπεδο, ήδη από τα πρώτα μελετητικά στάδια και τον προσχεδιακό σχεδιασμό (conceptual design), θα πρέπει να έχει υιοθετηθεί μία ολιστική προσέγγιση του ευρύτερα νοούμενου σχεδιασμού απόδοσης του περιεχομένου, όπου εκτός της επιλογής του υλικού (εκθέματα), της στρατηγικής στόχευσης και των ερμηνευτικών μέσων, δεν θα εξαιρεί ή θα υποβαθμίζει τη σημασία του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού σε επίπεδο κτίριου και κυρίως μικρο-κλίμακας εσωτερικού χώρου.

Σε αυτή τη διαδικασία η ροή των επισκεπτών εντός του κτιρίου, το αίσθημα προσανατολισμού, η δημιουργία σημείων ενδιαφέροντος και οπτικών φυγών, η συνύπαρξη του εκθεσιακού εξοπλισμού με τα στοιχεία του κελύφους-μνημείου, είναι στοιχεία που αν περιληφθούν στο σχεδιασμό περιορίζουν το αίσθημα κόπωσης του επισκέπτη και προκαλούν το ενδιαφέρον για εξερεύνηση του περιεχομένου, είτε αυτό αφορά στα εκθέματα είτε αφορά στο μνημείο.

Στη σχέση που εξ' ορισμού εγκαθίσταται, μεταξύ περιεχομένου και περιέχοντος κελύφους, σημαντική είναι η συνεισφορά της εν γένει ταυτότητας του εκθεσιακού εξοπλισμού, η οποία εκφράζεται μέσω της γεωμετρίας, της υφής των υλικών κλπ. Η ταυτότητα του εξοπλισμού και γενικά η όσο το δυνατόν μη παρεμβατική παρουσία του στο χώρο εξασφαλίζει την ακεραιότητα της ταυτότητας του μνημείου (περιέχον κελύφος) και καταλυτικά τη δυνατότητα επικοινωνίας του περιεχομένου.

Πορίσματα ερευνών συγκλίνουν στο ότι για να επικοινωνηθεί ένα περιεχόμενο και να είναι εύκολα αφομοιώσιμο, οι εκθεσιακές δομές οφείλουν να είναι λιτές, ουδέτερες και ρυθμικά επαναλαμβανόμενες, καθώς έχει καταγραφεί ότι ο ανθρώπινος εγκέφαλος διαθέτει περιορισμένη διάρκεια προσοχής όπου μπορούν να υποβληθούν σε επεξεργασία χιλιάδες ερεθίσματα και τελικά να απομνημονευθούν μόνο λίγα στοιχεία. Συνεπώς, όταν ο σχεδιασμός που αποτυπώνεται υλικά στο χώρο προκύπτει λιτός, ουδέτερος και επαναλαμβανόμενος, ο εγκέφαλος θα επεξεργαστεί γρήγορα αυτές τις πληροφορίες, θα ακυρώσει τα επαναλαμβανόμενα μοτίβα και θα επικεντρωθεί στο «έκθεμα». Ενώ, όταν τα αποτελέσματα του σχεδιασμού γίνονται πολύ ορατά, λειτουργούν ανταγωνιστικά προς το «έκθεμα», καθώς ο όγκος της πληροφορίας προς επεξεργασία γίνεται υπερβολικός και δημιουργείται σύγχυση.

Το ίδιο ισχύει και στο «μουσειακό» περιβάλλον όπου σύμφωνα με την πρακτική που ακολουθείται τα διάφορα γραφικά, οι περίτεχνες φόρμες των υποστηρικτικών κατασκευών, και εν γένει η οπτική ταυτότητα της έκθεσης συχνά έχουν καταστροφικά αποτελέσματα όσον αφορά στην επικοινωνία του μηνύματος και στην κατανόηση του αυθεντικού εκθέματος - έργου τέχνης. Προφανώς, γιατί ο εγκέφαλος πρέπει να επεξεργαστεί όλες αυτές τις πληροφορίες και αυτό δημιουργεί έναν οπτικό «θόρυβο», εμποδίζει την επεξεργασία του μηνύματος και την κατανόηση της σημασιολογίας που απορρέει από το αντικείμενο - έκθεμα.

Ο σχεδιασμός της ταυτότητας του εκθεσιακού περιβάλλοντος, ως έννοια, δεν θα πρέπει να εξαντλείται μόνο στην αναζήτηση και εξεύρεση ικανών μεθόδων και μέσων για την αισθητική απόδοση του περιεχομένου, αλλά θα πρέπει να αφορά στο σύνολο των δράσεων που παράγουν “εμπειρίες”. Όπως έχει αποδειχθεί, στην εκθεσιακή εμπειρία συμβάλλουν και άλλοι παράγοντες όπως για παράδειγμα η θερμική - οπτική - ακουστική άνεση των επισκεπτών, που δυστυχώς στην πλειονότητα των περιπτώσεων αντιμετωπίζονται ως “δευτερεύοντες”. Πρόκειται για στοιχεία που συν-λειτουργούν και συμβάλλουν στην διαμόρφωση ενός βέλτιστου περιβάλλοντος και της ευρύτερης ταυτότητας του χώρου. Γι' αυτό θα πρέπει να αντιμετωπίζονται και να επιλύονται παράλληλα με τα άλλα στοιχεία που εμπίπτουν στο σχεδιασμό, είτε αυτός αφορά τους χώρους με αμιγώς εκθεσιακή χρήση, είτε αυτούς των υπολοίπων υποστηρικτικών λειτουργιών που χωροθετούνται τόσο στο εσωτερικό του κελύφους και στον άμεσο περιβάλλοντα χώρο του, όσο και στο ευρύτερο που το περιβάλλει, όπως για παράδειγμα ο παγκόσμιος ιστός.

Επιστρέφοντας στο θέμα της επικοινωνίας αναφορικά με τη σχέση περιέχοντος - περιεχομένου, πομπού - δέκτη, θεωρητικά ισχύουν οι ακόλουθες βασικές και όχι απαραίτητα εξαντλητικές παραδοχές:

- ➡ Οι άνθρωποι κατασκευάζουν τα νοήματα και τις ιδέες για τον κόσμο, είτε μέσω προσωπικών

ερμηνευτικών μοντέλων που δημιουργούν ad hoc, είτε μέσω αυτών που τους προτείνονται. Στη δεύτερη περίπτωση, για το εκθεσιακό περιβάλλον σημασία έχει αυτά να είναι σχετικά εύκολα αφομοιώσιμα και ταυτόσημα - οικία προς τα δομικά στοιχεία του χαρακτήρα και της ιδιοσυγκρασίας του χρήστη, το γνωστικό υπόβαθρο, εν ολίγοις να είναι συμβατά με τη φύση του. Έχει παρατηρηθεί ότι η πλειονότητα των επισκεπτών -συνήθως- έρχεται σε επαφή με κατακερματισμένα στοιχεία της πραγματικότητας του παρελθόντος. Όμως για να αφομοιωθεί το νόημα και κατ' επέκταση να γίνει κατανοητό το περιεχόμενο, ανεξάρτητα από τη μεθοδολογία ή τα τεχνικά μέσα που εξυπηρετούν την επικοινωνία, δεν αρκεί μία απλή παράθεση ιστοριών και τεκμηρίων που αποτελούν τα υλικά κατάλοιπα του παρελθόντος, "συσκευασμένα" σε ένα όμορφο εκθεσιακό περιτύλιγμα - κέλυφος, αλλά θα πρέπει αυτό να επιτυγχάνεται -κυρίως- μέσα από συσχετίσεις και διασυνδέσεις με τα διαφορετικά πεδία της σημερινής πραγματικότητας που βιώνουν οι δυνητικοί αποδέκτες - χρήστες ή τις εμπειρίες τους. Σε κάθε περίπτωση απαιτείται ένα αφήγημα το οποίο θα διατυπώνεται και θα παρουσιάζεται στον επισκέπτη με έναν εύληπτο - κατανοητό τρόπο.

- ➔ Στην περίπτωση ενός περιβάλλοντος - χώρου που φιλοδοξεί να επικοινωνήσει το περιεχόμενό του στα παιδιά και στους συνοδούς τους, όλα τα παραπάνω οφείλουν να απαντηθούν μέσω του σχεδιασμού δίνοντας έμφαση στο πως θα επιτευχθεί η επικοινωνία με τρόπο εύληπτο, κατά περίπτωση ίσως και σχηματικό, σίγουρα όχι αποστειρωμένο και απόμακρο, αλλά έντονα προσανατολισμένο στη διάδραση και τη συμμετοχή του επισκέπτη. Από μία σειρά ερευνών προκύπτει ως ευρύτερα αποδεκτή η θεώρηση ότι τα παιδιά καθορίζουν τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται τον κόσμο -κυρίως- μέσω των δικών τους εμπειριών και κατ' επέκταση προσλαμβάνουν με ανάλογο τρόπο την εκθεσιακή ή μουσειακή εμπειρία. Δυσκολεύονται να αντιληφθούν αφηρημένες έννοιες και να τις συσχετίσουν με κάτι συγκεκριμένο-απτό, αδυνατούν να κατανοήσουν ή να ξεχωρίσουν τις ιστορικές περιόδους με σαφή τρόπο και συχνά μπερδεύουν το πραγματικό με την αναπαράστασή του. Ένα κατάλληλα διαμορφωμένο εκθεσιακό περιβάλλον μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο για να υποστηρίξει τη μάθηση και να ανταποκριθεί στις αναπτυξιακές ανάγκες τους, όταν η παρουσίαση του περιεχομένου είναι στρατηγικά δομημένη και προσανατολισμένη στην επιλογή μεθόδων επικοινωνίας και τεχνικών που προκαλούν τη συμμετοχή τους.
- ➔ Το παιχνίδι - έκθεμα, όταν παρουσιάζεται "αποστειρωμένο" και προστατευμένο σε προθήκες, απλά ως ιστορικό τεκμήριο μίας πραγματικότητας, ακόμα και αν ιδωθεί μέσω ενός εκπαιδευτικού προγράμματος που δεν προκαλεί τη διάδραση και τη συμμετοχή, η ιστορικότητα ή η μοναδικότητά του, πιθανότατα, δεν προκύπτουν ως αξίες εύκολα προσβάσιμες ή αναγνωρίσιμες από τα παιδιά. Η αδυναμία αυτή θα οδηγήσει στην απαξίωση του περιεχομένου, τόσο σε επίπεδο αντικειμένου όσο και χώρου, αφού δε θα προκύπτει καμία προφανής σημασία για αυτά. Αν η αφήγηση - παρουσίαση του περιεχομένου δε τα προκαλέσει να ταυτιστούν με αυτό ή ο τρόπος παρουσίασης αποκλείει την αίσθηση της αφής και του «περιεργάζομαι», άρα και επικοινωνώ, θα νιώσουν αδυναμία, ίσως αποστροφή και απαξία, καθώς η επίσκεψη στην έκθεση, όπως και οι περισσότερες εκφάνσεις της καθημερινότητάς τους, θα προκύψει ως μία ακόμα ενέργεια έξω από τον έλεγχο τους.
- ➔ Ο "εξαναγκασμός" του συνοδού τους στο να λειτουργήσει ως "πατερίτσα" και καθοδηγητής τους σε μία ακόμη έκφάνση της καθημερινότητάς τους, μπορεί να έχει την αξία του ή να λειτουργεί σε κάποιο

βαθμό εκπαιδευτικά, αλλά δεν εξασφαλίζει τη βιωματική μάθηση μέσω της βιωματικής προσέγγισης του περιεχομένου, κάτι το οποίο σε ένα εκθεσιακό περιβάλλον να μην δεν είναι πάντα εύκολα επιτεύξιμο, αλλά μεθοδολογικά και με σύγχρονους όρους παραμένει ζητούμενο.



Σε αυτή τη διαδικασία, εκτός από τον βασικό επισκέπτη - παιδί (target group), δε πρέπει να υποτιμήσουμε και το ρόλο του συνοδού, ο οποίος πρέπει να βρει ένα κίνητρο για να προσεγγίσει το περιεχόμενο. Πιθανότατα, είτε γιατί το θεωρεί χρήσιμο και εκτιμά ότι αξίζει να μεταδοθεί στο παιδί, καθώς συνεισφέρει στις εμπειρίες που δομούν τον χαρακτήρα του, είτε γιατί μέσω αυτού αναβιώνει μέρος της δικής του “ιστορικής” πραγματικότητας και εμπειρίας των παιδικών του χρόνων. Το τελευταίο δε θα πρέπει να υποτιμηθεί γιατί η επικοινωνία και η μετάδοση των προσωπικών βιωμάτων του γονέα προς το παιδί μπορεί να αποτελέσει ένα επιπλέον μέσο ταύτισης και απόδειξης των δυνητικά παράλληλων βίων τους, εμμέσως, της διαχρονικότητας της έννοιας «παιχνίδι», έστω και αν αυτό συντελείται σε διαφορετικό κοινωνικό περιβάλλον ή χρόνο και με διαφορετικά μέσα. Σε κάθε περίπτωση, γιατί ως πράξη η μετάδοση και το μοίρασμα προσωπικών εμπειριών μεταξύ γονέα- παιδιού ενισχύει τη σχέση τους, καθώς αποτελεί μία ανθρώπινη εξελικτική ανάγκη.



Οι παραπάνω γενικές διαπιστώσεις πρέπει να αναλύονται και να απαντώνται μέσω του ευρύτερα νοούμενου σχεδιασμού, ώστε να οδηγούν σε επιλογές μεθόδων και τεχνικών επικοινωνίας που δημιουργούν στους δέκτες - επισκέπτες την αίσθηση της άνεσης, της οικειοποίησης του αντικειμένου - εκθέματος και της αντίληψη περί του χώρο-χρόνου.

Αυτό πρέπει να θεωρείται ο σημαντικότερος παράγοντας και η βασική αιτία που εξασφαλίζει -δυνητικά- την επαναλαμβανόμενη επίσκεψη σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον. Επιπλέον, επειδή εκτιμάται ότι με τον τρόπο αυτό η γνώση και η εμπειρία θα προκύψουν όχι μόνο ως άθροισμα πληροφοριών, αλλά ως αποτέλεσμα των διαφορετικών αναγνώσεων, της εμβάθυνσης στο περιεχόμενο, του περιεργάζομαι και του ανακαλύπτω, εν τέλει βιωμάτων.

Η ανανέωση του ενδιαφέροντος των επισκεπτών για ένα «χώρο», δεν εξασφαλίζει μόνο τη βιωσιμότητα

ενός ανεξάρτητου και «αυτοδιαχειριζόμενου» εκθεσιακού περιβάλλοντος -ενίστε μουσειακού με την ευρύτερη έννοια- αλλά μέσω αυτής επιτυγχάνεται με ένα σχετικά αβίαστο τρόπο η εκπαιδευτική αποστολή του, απότοκο της οποίας και υπεραξία θεωρείται το εκπαιδευτικό όφελος για τα παιδιά.

Στόχος: η απόκτηση «εμπειριών με νόημα»

6. Επικοινωνία και Ερμηνευτικά Εργαλεία

Στο σύγχρονο εκθεσιακό περιβάλλον με πολιτιστικό περιεχόμενο και στόχευση, εκ του αποτελέσματος έχει αποδειχθεί ότι ακόμα και η “χαμηλής”⁸ έντασης τεχνολογία και τα αντίστοιχα μέσα με τα οποία αποδίδεται, μπορούν να προσφέρουν λύσεις σε επικοινωνιακό επίπεδο και στην κατανόηση του περιεχομένου. Αυτά που κατά την αξιολόγηση του μέσου συχνά, ίσως και σκόπιμα, παραβλέπονται και δεν ελέγχονται είναι η ποιότητα της διάδρασης που επιτυγχάνεται και η κατ’ αρχήν δυνατότητα του μέσου να καλύψει τους επικοινωνιακούς στόχους.

Η αβίαστη και αλόγιστη χρήση είτε υψηλής, είτε χαμηλής έντασης τεχνολογίας δεν εξασφαλίζει πάντοτε το προσδοκώμενο εκπαιδευτικό - επικοινωνιακό αποτέλεσμα, ειδικά όταν αυτή εντάσσεται στο σχεδιασμό για την απόδοση του περιεχομένου μόνο ως αυτοσκοπός και απόδειξη της “μοντέρνας” - μοδάτης προσέγγισης των μελετητών. Σε αυτές τις περιπτώσεις, που δυστυχώς είναι αρκετές και αποτελούν αποτέλεσμα αποσπασματικού και μη ολιστικού σχεδιασμού, η έννοια της διάδρασης ευτελίζεται και εξαντλείται στο περιβάλλον και στις ίντσες μίας κατ’ ευφημισμό διαδραστικής οθόνης αφής (interactive touch screen), όπου προβάλλεται μία καλά ή κακά σχεδιασμένη ψηφιακή εφαρμογή (app). Συνήθως, παραβλέπεται και δεν ελέγχεται (testing) ή αξιολογείται -εξαρχής- η δυνατότητά της στο να προκαλέσει ενδιαφέρον και ικανοποίηση, απορίες, σκέψεις ή συμπεράσματα τα οποία επαφίενται αποκλειστικά στην προσωπική επεξεργασία του χρήστη και δεν μπορούν να επιβάλλονται μονοσήμαντα και καθοδηγητικά σε αυτόν.

Εν ολίγοις, στο εκθεσιακό περιβάλλον η διάδραση, ως έννοια, δεν πρέπει να εξαντλείται μόνο στην αφή μίας οθόνης. Οι διάφορες ψηφιακές εφαρμογές (videos, animation, etc.) και τα μέσα απόδοσής τους δεν πρέπει να θεωρούνται αυτοσκοπός και μοναδικά επικοινωνιακά εργαλεία του περιεχομένου. Προφανώς, οι διαδραστικές εφαρμογές του παρελθόντος που στηρίζονταν στην αφή και την επαφή με ένα υλικό αντικείμενο (απτικά εκθέματα), στη σύνθεση υλικών και νοημάτων, και γενικότερα στην εγκεφαλική επεξεργασία, έχουν απαλειφθεί σε μεγάλο βαθμό από το «μουσειολογικό» λεξικό. Τα συγκεκριμένα ερμηνευτικά εργαλεία θεωρούνται -πλέον- τεχνικές ξεπερασμένες και απαρχαιωμένες, ειδικά όταν καλούνται να απαντήσουν στις ανάγκες του σύγχρονου τρόπου επικοινωνίας που κατά τεκμήριο είναι μηνυματικός, κατά κύριο λόγο δομημένος στην εικόνα, και συχνά προκύπτει αποκλειστικά «εικονικός».



Ένα σημείο προβληματισμού εντοπίζεται επίσης, σε σχέση με τη χρήση του όρου διαδραστικός και σε καταστάσεις κατά τις οποίες η εμπλοκή του υποκειμένου περιορίζεται σε ένα απλό πάτημα κουμπιού που ενεργοποιεί ένα λογισμικό, ανοίγει μια ιστοσελίδα ή ξεκινάει τη λειτουργία μιας «μηχανής» που παρουσιάζει μια προαποφασισμένη επιλογή δεδομένων και πληροφοριών. Η αλληλεπίδραση που λαμβάνει χώρα θα πρέπει σε κάθε περίπτωση να χαρακτηρίζεται από δραστηριότητες με υψηλό βαθμό ανεξαρτησίας για το χρήστη, με την έννοια ότι χρειάζεται να δίνεται περιθώριο για αυτοσχεδιασμό και μη προκαθορισμένη διαδοχή διαδικασιών και αποτελεσμάτων, δίνοντας μεγαλύτερες δυνατότητες επιλογής και συμμετοχής.

Συμπερασματικά θα λέγαμε ότι ο σχεδιασμός των διαδραστικών εφαρμογών που απευθύνονται κατά κύριο

⁸ Οπτικοποίηση περιεχομένου και απόδοση μέσω videos, ηχητικών εκθεμάτων, ήχων περιβάλλοντος κλπ

λόγο σε παιδιά, θα πρέπει να προσομοιάζει και να αντλεί έμπνευση από τη φιλοσοφία ενός παιχνιδιού, να είναι συμβατός με την ιδιοσυγκρασία του χρήστη (παιδί).



Το πραγματικά κομβικό σημείο για την αξιολόγηση ενός συνόλου ψηφιακών εφαρμογών εικόνας και ήχου, χαμηλής ή υψηλής έντασης διαδραστικών εφαρμογών που διαμορφώνουν μία εκθεσιακή εμπειρία, είναι το κατά πόσο επιτυγχάνεται η άμεση διασύνδεση με τα υλικά εκθέματα, και κυρίως με τις υποκείμενες πληροφορίες - έννοιες, το πολιτιστικό και κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο εντάσσονται.

Μια διαδραστική εφαρμογή, είτε ψηφιακή είτε απτική - κινητική, πρέπει να προκαλεί στον επισκέπτη σκέψη για την ερμηνεία περί της ανθρωπίνης δραστηριότητας που διαδραματίστηκε σε παρελθόντα χρόνο. Όταν ο επισκέπτης στον οποίο απευθύνεται είναι το παιδί, ενισχύεται η ανάγκη για εξερεύνηση της προβαλλόμενης θεματολογίας μέσω περισσότερων αισθήσεων για την πρόσληψη της γνώσης, αξιοποιώντας όχι μόνο τα ερμηνευτικά «εργαλεία» της γλώσσας και της εικόνας, αλλά κυρίως της πράξης (acting) και της συμμετοχής.

Μια σωστά δομημένη διαδραστική εμπειρία πρέπει να λαμβάνει υπόψη και να ενσωματώνει τα παραπάνω χαρακτηριστικά. Η χρήση μέσων και επικοινωνιακών εργαλείων, ο υποστηρικτικός εξοπλισμός και οι κατασκευές

πρέπει να αποτελούν ένα σχεδιασμένο σύνολο, όπου η ύπαρξη κάθε «μέρους»:

- ➔ να μην αποτελεί αυτοσκοπό,
- ➔ να εντάσσεται στο ευρύτερο πλαίσιο του σχεδιασμού όπου συνυπάρχουν οπτικά, ηχητικά, απτικά «εκθέματα»,
- ➔ να προκαλεί τα επιθυμητά πολυαισθητηριακά ερεθίσματα μέσω της άμεσης απόδοσης του μηνύματος ή περιεχομένου,
- ➔ να συνεισφέρει στην οπτική, λεκτική και επικοινωνιακή ταυτότητα του εκθεσιακού περιβάλλοντος.

Με λίγα λόγια, εκ' του αποτελέσματος να προκύπτει ότι έχουν πραγματικό λόγο ύπαρξης μόνο όταν εξασφαλίζουν, εκτός της πρόκλησης ερεθισμάτων, την απόκτηση «εμπειριών με νόημα».

7. Παραδοχές Βελτιστοποίησης Σχεδιασμού στο Εκθεσιακό Περιβάλλον

Ο σχεδιασμός του εκθεσιακού περιβάλλοντος και η βελτιστοποίηση του νοηματικού σχεδιασμού, προκειμένου να επιτύχουμε υψηλού επιπέδου εμπειρία - επικοινωνία, πρέπει να λαμβάνει υπόψη όλους τους παράγοντες από τους οποίους συνεπικουρείται και με τους οποίους συν-λειτουργεί. Αν παραβλέψουμε για λίγο τον παράγοντα της τεχνολογίας και τα πάσης φύσεως εποπτικά μέσα, η επίδραση του χώρου στον άνθρωπο, στο πως τον αντιλαμβάνεται, και στην ψυχολογία του εν γένει, είναι καταλυτική και αποτελεί μια διαχρονική σταθερά.

Εξαρτάται ή διαμορφώνεται από τη διαρρύθμιση του χώρου, τη δυνατότητα προσανατολισμού, το φωτισμό, τα χρώματα, τις ευρύτερα νοούμενες εσωκλιματικές συνθήκες ή άλλα στοιχεία που εφόσον προσδιοριστούν και κατά κάποιο τρόπο “τιθασευτούν” από το μελετητή, μπορούν να αποτελέσουν το μέτρο για κάθε χώρο, μνημειακό ή μη, που μέσω του νοηματικού σχεδιασμού μπορεί να μεταμορφωθεί σε ένα ανθρωποκεντρικό -δυναμικό- «εμπειριακό» περιβάλλον. Ενδεικτικά, στη συνέχεια αναφέρονται οι βασικοί «συμπληρωματικοί» παράγοντες σχεδιασμού και τα «εργαλεία» με τα οποία η μελετητική ομάδα -μέσω παραμετροποίησης- καλείται να βελτιστοποιήσει, προκειμένου να επιτύχει την προβολή του πολιτιστικού περιεχομένου.

i. χώρος (γεωμετρία).

Η γεωμετρία του χώρου αποτελεί καθοριστικό παράγοντα για τον τρόπο με τον οποίο προσλαμβάνεται το περιβάλλον από τον άνθρωπο, ως έννοια και αίσθηση. Η διάταξη των επιμέρους εσωτερικών χώρων και η αβίαστη πορεία διαμέσου αυτών, προκαλεί ευχάριστα ή/και κατά περίπτωση δυσάρεστα συναισθήματα με αποτέλεσμα να επιδρά καταλυτικά στην άνεση και την ικανοποίηση του επισκέπτη. Το αίσθημα αποπροσανατολισμού και ασάφειας στην κατεύθυνση, ειδικά σε έναν άγνωστο χώρο και πολύ περισσότερο για ένα παιδί, συχνά προκαλεί φόβο ή εκνευρισμό εμποδίζοντας την πρόσληψη και την απόκτηση νέας πληροφορία και γενικότερα επηρεάζει την κατανόηση του περιεχομένου. Εν ολίγοις, η διάταξη των χώρων και η ροή της κίνησης σε ένα κτίριο, κατά περίπτωση, μπορεί να εξασφαλίσει την νοητική πρόσβαση στο περιεχόμενο.

Για τη δημιουργία ενός εκθεσιακού περιβάλλοντος σε υφιστάμενο κέλυφος, ο σχεδιασμός της εκθεσιακής πορείας αποτελεί προτεραιότητα και ανάγκη η οποία απαντάται στο αρχικό στάδιο της μελέτης, ώστε να είναι εφικτή η άρση των πιθανών φυσικών ή νοητικών εμποδίων που προκαλεί η υφιστάμενη διάταξη των χώρων, ειδικά όταν -φαινομενικά- δεν μπορεί να ικανοποιήσει τις ανάγκες του νοηματικού σχεδιασμού. Επομένως, σε μελετητικό επίπεδο είναι απαραίτητο -εξαρχής- να αποδειχθεί η συμβατότητα μεταξύ του εκθεσιακού σκεπτικού και της δυνατότητας απόδοσής του στο χώρο, προκειμένου να ληφθούν όλα τα κατάλληλα μέτρα που θα την εξασφαλίσουν και τα οποία εντάσσονται στο πλαίσιο της βελτιστοποίησης του σχεδιασμού.

Συμπερασματικά θα λέγαμε ότι είναι απαραίτητο ο νοηματικός σχεδιασμός, πριν την οριστική διατύπωσή του, να λαμβάνει υπόψη τις δεσμεύσεις του χώρου και κατά περίπτωση να προσαρμόζεται σε αυτόν. Πολύ περισσότερο στην περίπτωση ενός μνημείου, χωροθετώντας και συνθέτοντας κατάλληλα τις επιμέρους θεματικές. Η εκθεσιακή πορεία σε ένα υφιστάμενο κέλυφος, καθώς συνήθως δεν μπορεί να αποδοθεί μέσω ενός ιδεατού σεναρίου, οργανώνεται σε επιμέρους αλληλοεξαρτώμενες «θεματικές» με εσωτερική αυτονομία - οντότητα, και «υποδεικνύεται» μέσω οπτικών ερεθισμάτων και εξάρσεων (εργαλεία επικοινωνίας) που ελκύουν και εμμέσως καθοδηγούν, ώστε ο επισκέπτης τελικά να ακολουθήσει την επιθυμητή -μελετητικά- νοηματική πορεία, βάσει των ενδιαφερόντων του.

Ακολουθώντας τις σύγχρονες -επικρατούσες- τάσεις στον τομέα αυτό αναδεικνύεται ως συμπέρασμα ότι, περισσότερο αποδοτική προκύπτει η διαμόρφωση θεματικών «νησίδων», προσβάσιμων από τον επισκέπτη σύμφωνα με τα ενδιαφέροντά του και τις προκλήσεις που του προσφέρονται, μέσω των ερεθισμάτων που δημιουργούνται από το σχεδιασμό. Ο επισκέπτης πρέπει σε κάθε περίπτωση να ακολουθεί μία προσωπική πορεία προσέγγισης του χώρου και της θεματικής. Σε αυτή την περίπτωση το σημαντικό είναι οι θεματικές να προσφέρονται προς «χρήση» και «κατανάλωση» έχοντας μία ξεκάθαρη οπτική και νοηματική ταυτότητα που επιτρέπει την προσωπική επεξεργασία (διάδραση) για τη σύνθεση των νοημάτων. Πρόκειται για ταυτότητες τις οποίες «χρησιμοποιεί» η κάθε διαφορετική οντότητα - επισκέπτης, παιδί ή ενήλικας, και

δημιουργεί την προσωπική εικόνα - εμπειρία, σύμφωνα με το δικό του γνωστικό υπόβαθρο, τις προ-υπάρχουσες εμπειρίες και εν γένει τα ενδιαφέροντα του.

Σε αυτή την περίπτωση, αναφορικά με τον πάσης φύσεως υποστηρικτικό εξοπλισμό για την απόδοση του περιεχομένου, στο χώρο επιλέγονται και εντάσσονται αναστρέψιμες δομές που δεν απαιτούν δομικές επεμβάσεις προσαρμογής και βελτιστοποίησης του κελύφους, προκειμένου αυτό να ανταποκριθεί στις ανάγκες της νέας χρήσης, και οι οποίες εξετάζονται πάντοτε υπό το πρίσμα του βέλτιστου - εφικτού και όχι απαραίτητα ιδανικού. Γιατί ως καθεαυτό δομές -πρωτίστως- δεν έχουν καμία σημασία για τον επισκέπτη, καθώς το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στο περιεχόμενο και την αλληλεπίδραση με αυτό. Η αισθητική των δομών -ως οντότητες- πρέπει να εξυπηρετεί τη χρήση και να ισορροπεί με το περιβάλλον του μνημείου στο οποίο φιλοξενούνται, ώστε να μην προκύπτουν παρεμβατικές και κατά συνέπεια απορριπτέες, αν ιδωθούν στο πλαίσιο των κανόνων προστασίας των αξιών και της αισθητικής του.

ii. φορτία χρήσης

Με τον όρο «φορτία», προσδιορίζεται τόσο το σύνολο των κινητών φορτίων ώστε τα δομικά στοιχεία του κελύφους (δάπεδα) να τα φέρουν με ασφάλεια, όσο και η ικανότητα του χώρου - βάσει κτιριοδομικού κανονισμού- να υποδεχθεί συγκεκριμένο αριθμό επισκεπτών (φορτίο) που γενικά ορίζεται ως πληθυσμός.

Για την κύρια χρήση του κτιρίου -χώρος συνάθροισης κοινού- το κινητό φορτίο ορίζεται στα $5,00\text{kN/m}^2$ και περιλαμβάνει το βάρος των εκθεσιακών δομών (κατασκευές, ψηφιακός εξοπλισμός κλπ) και των ατόμων (επισκέπτες-προσωπικό) που δύναται να συνυπάρχουν ταυτόχρονα σε ένα χώρο.

Όσον αφορά στον πληθυσμό, ο μέγιστος αριθμός ατόμων που επιτρέπεται από τον κανονισμό να βρεθούν μέσα στο κτίριο ή χώρο, καθορίζεται ανάλογα με το μέγεθος των επιμέρους χώρων και των χρήσεων που συμβατικά τους αποδίδουμε, όπως για παράδειγμα σε χώρους με χρήση γραφείου $9,00\text{m}^2/\text{άτομο}$, εκθεσιακούς χώρους $1,40\text{m}^2/\text{άτομο}$, χώρους διαλέξεων - ομιλιών $1,40\text{m}^2/\text{άτομο}$ κ.ο.κ.

Συνεπώς, τα ανωτέρω λαμβάνονται υποχρεωτικά υπόψη στον εκθεσιακό σχεδιασμό καθώς έμμεσα καθορίζουν το πλήθος, τη διάταξη και το είδος των εκθεσιακών κατασκευών. Αναφορικά με το βάρος και το μέγεθος, αυτά πρέπει να προκύπτουν εντός των ορίων ασφαλείας και παράλληλα να εξασφαλίζεται η απρόσκοπτη θέαση των εκθεμάτων, κατ' επέκταση να διευκολύνεται η κατανόηση του περιεχομένου.

Σε περίπτωση που, αν και κατά την αποκατάσταση του κτιρίου η χρήση είχε προβλεφθεί να είναι μουσειακή, για οποιονδήποτε λόγο δε τηρήθηκαν οι ανωτέρω παραδοχές που αφορούν στα φορτία σχεδιασμού, η λύση αναγκαστικά πρέπει να δίνεται «διαχειριστικά» μέσω του ελέγχου της ροής των επισκεπτών για κάθε διαφορετικό επίπεδο ή χώρο του μνημείου.

iii. οπτική άνεση - χρώμα - φωτισμός (φυσικός - τεχνητός)

Στο εκθεσιακό περιβάλλον ο κύριος παράγοντας που επηρεάζει την ψυχολογία του επισκέπτη, αλλά και γενικότερα σε οποιοδήποτε χώρο άσκησης μίας ανθρώπινης δραστηριότητας, είναι η λεγόμενη οπτική άνεση - ικανοποίηση. Τα κύρια στοιχεία τα οποία μεταξύ άλλων διαμορφώνουν το επίπεδο της οπτικής άνεσης, είναι το χρώμα και το φως. Πρόκειται για καθοριστικούς και άκρως υποκειμενικούς παράγοντες που διαμορφώνουν την αντίληψη για το περιβάλλον και το περιεχόμενο. Σχετίζονται με την επιθυμητή εκθεσιακή ατμόσφαιρα που θέλουμε να αποδίδεται σε ένα χώρο, η οποία ανάλογα με την αντιμετώπιση οδηγεί στην ανάδειξη της συλλογής ή ευρύτερα ενός περιεχομένου και στην αμεσότητα μετάδοσης - επικοινωνίας των μηνυμάτων.

Η επιλογή των χρωμάτων δεν υπόκειται πάντοτε σε αυστηρούς ή σαφείς κανόνες επιλεξιμότητας. Αναμφίβολα, πρέπει να λαμβάνεται υπόψη ότι επηρεάζει άμεσα την ψυχολογία του επισκέπτη. Το χρώμα “μεγαλώνει” ή “μικραίνει” το χώρο, δημιουργεί ψυχική ανάταση ή πτώση ανάλογα με την επιφάνεια τοποθέτησης (δάπεδο - οροφή - τοιχοποιία) προκαλώντας συχνά ποικίλα αρνητικά αποτελέσματα όπως εφίδρωση, δυσφορία και εκνευρισμό, όταν δεν προσεγγίζεται ολιστικά. Σε γενικές γραμμές θα λέγαμε ότι έχει αποδειχθεί και είναι ευρέως αποδεκτό, ανάλογα με την χρωματική παλέτα που χρησιμοποιείται σε ένα χώρο και την επιφάνεια εφαρμογής του χρώματος, ισχύουν τα παρακάτω:

⇒ Θερμά και φωτεινά χρώματα διεγείρουν το πνεύμα (οροφή), θερμαίνουν (τοιχοποιίες),

ανακουφίζουν ή ανυψώνουν (δάπεδο).

- ➔ Θερμά και σκοτεινά απομονώνουν, δίνουν μεγαλοπρέπεια (οροφή), περικλείουν (τοιχοποιίες), δημιουργούν ασφάλεια (δάπεδο).
- ➔ Ψυχρά και φωτεινά χρώματα φωτίζουν (οροφή), κατευθύνουν (τοιχοποιίες), προτρέπουν σε κίνηση (δάπεδο).

Είναι εύκολα κατανοητό ότι όλες οι παραπάνω γενικές διαπιστώσεις, στην περίπτωση ενός παιδικού μουσείου αποτελούν ένα σημαντικό τμήμα του ευρύτερου σχεδιασμού. Η επιλογή κατάλληλης χρωματικής παλέτας για το χώρο, η ποσότητα μεταξύ χρώματος και μη-χρώματος, ειδικά αν λάβουμε υπόψη ότι κατά κύριο λόγο πρόκειται για πολύχρωμα εκθέματα - παιχνίδια, αλλά και το φως, μπορούν να επιτύχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα τόσο σε επίπεδο άνεσης - ευεξίας - ικανοποίησης και «θαλπωρής», όσο και στην οικειοποίηση του χώρου και κατ' επέκταση του περιεχομένου.

Βέβαια στο γεωμετρικά και χρωματικά διαμορφωμένο χώρο ενός μνημείου, με έντονη την υπάρχουσα χρωματική ταυτότητα, οι επιλογές περιορίζονται. Τότε αναδεικνύεται ως σημαντικό, και κρίνεται μελετητικά, ο τρόπος διαχείρισης του φωτισμού, τεχνητού και φυσικού και η μη επιβάρυνση του χώρου με επιπλέον χρωματικά στοιχεία. Εμμέσως, καθορίζεται εξαρχής η χρωματική παλέτα τόσο των εκθεσιακών δομών όσο και του περιεχομένου, η οποία δε θα πρέπει να προκύπτει επιβαρυντική για τον ήδη φορτισμένο χρωματικά εκθεσιακό χώρο.

Καθοριστικός παράγοντας που διαμορφώνει την οπτική άνεση των επισκεπτών είναι επίσης το φως. Αφορά είτε το τεχνητό, είτε το φυσικό το οποίο εισέρχεται στον εκθεσιακό χώρο. Εκτός της ποιότητας του φωτός (θερμοκρασία χρώματος, γωνίες πρόσπτωσης κλπ.), σε επίπεδο γενικών αρχών σχεδιασμού λαμβάνονται μέτρα που περιορίζουν το φαινόμενο της θάμβωσης, το οποίο διαμορφώνει την αίσθηση για τον χώρο. Ο περιορισμός του εν λόγω φαινομένου είναι σημαντικό να επιτυγχάνεται γιατί αποτελεί σημαντικό παράγοντα δυσφορίας για τον επισκέπτη, προκαλεί οπτική όχληση και δεν επιτρέπει την απρόσκοπτη παρατήρηση των εκθεμάτων. Ειδικά, όταν σε ένα χώρο αναπτύσσονται ψηφιακά εκθέματα. Σε επίπεδο γενικών διαπιστώσεων, για τον περιορισμό της θάμβωσης, πρέπει να λαμβάνονται υπόψη τα εξής:

- ➔ Η ηλιοπροστασία των διάφανων στοιχείων του κελύφους, που επηρεάζουν άμεσα τον εκθεσιακό χώρο.
- ➔ Η εξασφάλιση σταδιακής μετάβασης από το έντονα φωτεινό στο έντονα σκοτεινό περιβάλλον, και η δημιουργία ισορροπημένου φωτεινού υπόβαθρου. Οι όποιες εξάρσεις πρέπει να περιορίζονται μόνο όπου εξυπηρετούν τη “δραματοποίηση” του περιεχομένου των εκθεσιακών ενότητων και εφόσον αυτό κρίνεται αναγκαίο.
- ➔ Η επιλογή κατάλληλης γωνίας πρόσπτωσης της φωτεινής δέσμης από φωτιστικά σώματα, η θέση τοποθέτησης αυτών και η χρήση κατάλληλων φίλτρων.
- ➔ Η αποφυγή των ανακλάσεων (γυαλάδες) που δημιουργούνται από τη γωνία πρόσπτωσης και την ένταση του φωτισμού πάνω στις επιφάνειες.
- ➔ Το φιλτράρισμα και η ελεγχόμενη διάχυση του φωτός (κατεύθυνση) από τεχνητή φωτεινή πηγή, είτε με φίλτρα, είτε με κατάλληλη διαμόρφωση των αρχιτεκτονικών στοιχείων του χώρου.
- ➔ Σε περίπτωση ύπαρξης φωτοευαίσθητων αντικειμένων (επιτρεπόμενη ένταση 50 lux) και ως αντιστάθμισμα προκειμένου να μην προκύπτουν υποφωτισμένα, προτείνεται η χρήση αισθητήρων κίνησης, που ενεργοποιούν την αυτόματη αφή και σβέση της φωτεινής πηγής μόνο κατά το χρόνο παραμονής του επισκέπτη. Με αυτή τη διάταξη, μειώνεται ο χρόνος έκθεσης των αντικειμένων στο φως και επιτρέπεται να χρησιμοποιηθεί φωτεινή πηγή που αποδίδει περισσότερα lux/h τα οποία θα δέχεται η επιφάνεια του αντικειμένου, εξασφαλίζοντας την ακεραιότητα του εκθέματος και ταυτόχρονα την αντιληπτικότητα.
- ➔ Η επιλογή λαμπτήρων που εκλύουν περιορισμένη ή μηδενική θερμότητα, καθώς και ακτινοβολία (UV - IR).

Οι μελετητικές επιλογές για τον καθορισμό των ποιοτικών χαρακτηριστικών του τεχνητού και κατά

περίπτωση του φυσικού φωτισμού, εκτός ότι διαμορφώνουν καταλυτικά το εκθεσιακό περιβάλλον, έχουν επίπτωση και σε άλλους τομείς που αφορούν:

- ➔ στα λειτουργικά έξοδα του φορέα, τα οποία ενδεχομένως να αυξάνονται λόγω της αυξημένης ενεργειακής κατανάλωσης που προκύπτει από τη χρήση ενεργοβόρων φωτεινών πηγών,
- ➔ στην υπέρ-διαστασιολόγηση και τη μεγαλύτερη διάρκεια λειτουργίας των Η/Μ υποδομών του κτιρίου, που αυξάνουν το λειτουργικό κόστος, συνδυαστικά, λόγω της παραγωγής άσκοπων θερμικών φορτίων από τις φωτεινές πηγές ή τον εκθεσιακό εξοπλισμό για την απόδοση ψηφιακών εκθεμάτων, αλλά και από άλλους παράγοντες όπως τα θερμικά φορτία που παράγονται από τους επισκέπτες, την υπερθέρμανση του κελύφους λόγω έλλειψης ικανών μονωτικών στοιχείων, κλπ.

iv. ακουστική άνεση

Στους παράγοντες που επηρεάζουν την ψυχολογία του επισκέπτη και τη δυνατότητα πρόσληψης νέας πληροφορίας, περιλαμβάνεται και η ακουστική άνεση - ικανοποίηση. Τα κύρια στοιχεία τα οποία επηρεάζουν το επίπεδο ακουστικής άνεσης σε ένα χώρο είναι η γεωμετρία, ο όγκος και τα υλικά του, καθώς και η κατεύθυνση, η καθαρότητα, ο χρόνος αντήχησης και ανάκλασης του παραγόμενου ήχου. Προκειμένου να περιοριστεί η ακουστική όχληση και να επιτευχθούν κατάλληλα επίπεδα άνεσης, κατά το στάδιο του σχεδιασμού και σε επίπεδο γενικών προδιαγραφών, τόσο για το χώρο όσο και για τις εκθεσιακές δομές, λαμβάνονται υπόψη τα ακόλουθα:

- ➔ Η χρήση μη-ανακλαστικών υλικών (δάπεδο - τοιχοποιία - οροφή) και γενικά δομών με ηχοαπορροφητικές ιδιότητες.
- ➔ Η κατά το δυνατόν “τεθλασμένη” διάταξη του εκθεσιακού εξοπλισμού.
- ➔ Η σωστή λειτουργία του Η/Μ εξοπλισμού ειδικά όσον αφορά στην προσαγωγή του αέρα, στην ηχομόνωση του δικτύου των αγωγών και τη στήριξή του για την απόσβεση ταλαντώσεων κλπ.
- ➔ Η χρήση ψηφιακού εξοπλισμού για την απόδοση των εκθεμάτων με χαμηλή στάθμη θορύβου λειτουργίας ($\leq 25-35\text{dB}$) με μέγιστη επιτρεπόμενη ($\leq 45\text{dB}$).
- ➔ Η επιλογή ηλεκτρολογικού εξοπλισμού (dimmers – μετασχηματιστές) με χαμηλή παραγόμενη στάθμη θορύβου που δεν ξεπερνά τα παραπάνω όρια. Ενδεικτικά, τα ballast προτείνεται να είναι ηλεκτρονικά και τα dimmers είτε να τοποθετούνται στον ηλεκτρολογικό πίνακα σε ξεχωριστό χώρο από τον εκθεσιακό είτε να είναι ενσωματωμένα πάνω στο σώμα του φωτιστικού.
- ➔ Ο εξοπλισμός απόδοσης των ηχητικών εφαρμογών θα πρέπει να παρέχει δυνατότητα ρύθμισης της έντασης, ώστε να μην προκαλείται όχληση από τυχαίες ανακλάσεις του ήχου, και να μην τοποθετείται κοντά και απέναντι από ανακλαστικές επιφάνειες. Για τη σωστή λειτουργία του εξοπλισμού κρίνεται απαραίτητη η ύπαρξη γείωσης.

v. θερμική άνεση και διατήρηση συλλογής

Στους παράγοντες που επηρεάζουν την ψυχολογία του επισκέπτη και τη δυνατότητα πρόσληψης νέας πληροφορίας, εξασφαλίζοντας παράλληλα την ασφάλεια των εκθεμάτων και τις συνθήκες ασφαλούς διαβίωσης των επισκεπτών, είναι η θερμική άνεση - ικανοποίηση, και κυρίως ο έλεγχος των διακυμάνσεων των εσωκλιματικών συνθηκών του χώρου. Αφορά τόσο στις τιμές θερμοκρασίας και σχετικής υγρασίας στον εκθεσιακό χώρο, όσο και στην ποιότητα - καθαρότητα του εσωτερικού αέρα.

Αν ληφθούν υπόψη οι διάφορες θεωρητικές προσεγγίσεις για τις βέλτιστες τιμές διατήρησης των συλλογών και αυτών της θερμικής άνεσης των επισκεπτών, προκύπτει ότι υπάρχει ένα κοινό εύρος τιμών που συγκλίνουν. Για την πλειονότητα των αντικειμένων, και ειδικά των μη υγροσκοπικών, το σημείο σύγκλισης των τιμών αυτών μοιάζει ασφαλές τόσο για τα αντικείμενα, όσο και για τον άνθρωπο. Ενδεικτικά, αναφέρεται ότι το ρεαλιστικό - εφικτό σενάριο για τη θερμοκρασία (χειμώνα) είναι οι 20°C , με ανεκτό όριο απόκλισης ή διακύμανσης που πλησιάζει το $\pm 10\%$. Αντίστοιχα, για το καλοκαίρι αυτό ορίζεται για τιμές μεταξύ $25^{\circ} - 27^{\circ}\text{C}$. Όσον αφορά στις συνθήκες θερμικής άνεσης, το μέγιστο επιτρεπτό όριο σχετικής υγρασίας ορίζεται στο 70%, με το επιθυμητό, σε συνδυασμό και με τη θερμοκρασία, να ορίζεται μεταξύ 50-

60%.

Όσον αφορά στη θερμική άνεση, στα περισσότερα κτίρια αυτή είναι εφικτή είτε μέσω ενεργητικών μέσων είτε μέσω παθητικών⁹, είτε συνδυαστικά. Λαμβάνοντας υπόψη και τους άλλους παράγοντες που προαναφέρθηκαν, δεδομένων και των περιορισμών που επιβάλλονται από το κέλυφος - μνημείο, με οποιονδήποτε τρόπο πρέπει να υιοθετούνται μέτρα και δράσεις που εξασφαλίζουν ή βελτιστοποιούν, στο μέτρο του εφικτού, τις συνθήκες εσωτερικού περιβάλλοντος, όπως με:

- ➔ τον περιορισμό της αύξησης των θερμικών φορτίων από την υπερθέρμανση των διάφανων στοιχείων του κελύφους (ηλιοπροστασία),
- ➔ την επιλογή τεχνητού φωτισμού και ψηφιακού εξοπλισμού υψηλής ενεργειακής απόδοσης,
- ➔ τη χρήση τοπικών αφυγραντήρων,
- ➔ τον έλεγχο του αριθμού των ατόμων που συνυπάρχουν σε ένα χώρο.

Ειδικά όσον αφορά στα εκθέματα, ανεξάρτητα από τα πρότυπα αναφοράς των τιμών και των παραγόντων που επηρεάζουν την ασφάλειά τους, όπως για παράδειγμα η ανάπτυξη μικροοργανισμών, οι απότομες συστολο-διαστολές, κλπ., θα πρέπει να καταβάλλεται προσπάθεια οι ανωτέρω τιμές να πλησιάζουν τις “ασφαλείς” για την πλειονότητα των αντικειμένων της συλλογής. Το σημαντικό δεν είναι τόσο η επίτευξη απόλυτων τιμών όσο ο έλεγχος του εύρους και της διάρκειας των διακυμάνσεων (Δ) των τιμών αυτών.

Σε κάθε περίπτωση το σημαντικό είναι, η μετάβαση από την μία κατάσταση στην άλλη να είναι σταδιακή και να αποφεύγονται οι απότομες διακυμάνσεις. Σε περίπτωση αδυναμίας υλοποίησης των ανωτέρω γενικών αρχών σε επίπεδο «χώρου», για τα ευπαθή εκθέματα σε συστολο-διαστολές προκρίνεται ως ασφαλής λύση η δημιουργία μικροκλίματος με την τοποθέτησή τους σε κλωβό - προθήκη και την ενσωμάτωση ενός παθητικού μέσου αφύγρανσης.

vi. ποιότητα εσωτερικού αέρα - διαχείριση εσωκλιματικών συνθηκών

Όσον αφορά στην ποιότητα του εσωτερικού αέρα, επισημαίνεται ότι κατά τη λειτουργία πρέπει να λαμβάνονται μέτρα που εξασφαλίζουν:

- ➔ τον περιορισμό του συνδρόμου του «άρρωστου» κτιρίου,
- ➔ την εισροή αιωρούμενων σωματιδίων.

Ειδικότερα, μέτρα όπως:

- ➔ η εξωτερική φύτευση στον άμεσα περιβάλλοντα χώρο για τη δημιουργία «μικροκλίματος» και «φίλτρου» προστασίας,
- ➔ η τοποθέτηση φίλτρων στα σημεία προσόδου του νωπού αέρα,
- ➔ η αποφυγή χρήσης υλικών που παράγουν επιβλαβείς ρύπους (φορμαλδεΐδη, διαλύτες, κόλλες) και γενικά η μη χρήση συγκολλητικών μεθόδων για τη διαμόρφωση των εκθεσιακών δομών η οποία επιτυγχάνεται μέσω της πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και συναρμολόγησης εν ξηρώ, και όχι της κατασκευής τους επί τόπου ώστε να αποφεύγεται η παραγωγή σκόνης, οσμών κλπ.
- ➔ η αποφυγή χρήσης μοκετών ή χαλιών, όπου με την κίνηση των χρηστών προκαλείται αιώρηση των ήδη συσσωρευμένων σωματιδίων.
- ➔ η ικανοποιητική ανακύκλωση του εσωτερικού αέρα με την εισαγωγή νωπού σε ποσότητα που εξαρτάται από το μέγεθος του χώρου. Η συχνότητα ανακύκλωσης υπολογίζεται κατ' ελάχιστο σε (2 - 3) φορές ανά ώρα λειτουργίας του χώρου. Στην περίπτωση μικρών σχετικά χώρων ή χώρων με περιορισμένη δυνατότητα ως προς τη συχνότητα και την ποσότητα ανακύκλωσης του νωπού αέρα, αντισταθμιστικά προτείνεται ο περιορισμός της ροής των επισκεπτών (αφορά τα σενάρια χρήσης του

⁹ εκμετάλλευση της θερμοχωρητικότητας του κελύφους, προσανατολισμός χώρων, ηλιοπροστασία, θερμομονωτικά και ανακλαστικά υλικά, φυσικός δροσισμός, εξωτερική φύτευση κλπ.

χώρου).

Λόγω της εκθεσιακής χρήσης του κτιρίου, θεωρείται αυτονόητο και εν μέρει επιβάλλεται η ύπαρξη ενεργητικού συστήματος θέρμανσης - ψύξης - αερισμού για την επίτευξη των κατάλληλων για τη χρήση εσωκλιματικών συνθηκών, που θα εξασφαλίζει την άνεση, την υγιεινή των επισκεπτών και την ασφάλεια των εκθεμάτων. Στον καθορισμό του τρόπου λειτουργίας του συστήματος συνυπολογίζεται η ύπαρξη πιθανών κερδών από τη θερμοχωρητικότητα του κελύφους, της δυνατότητας φυσικού - νυκτερινού δροσισμού, της χρήσης εξοπλισμού υψηλής ενεργειακής απόδοσης για την απόδοση των εκθεμάτων ή του φωτισμού, ο έλεγχος της ροής των επισκεπτών κλπ.

Τα παραπάνω πρέπει να συνυπολογίζονται και να επιτυγχάνονται καθώς το επιβάλλουν λόγοι ασφαλείας που αφορούν εκτός των εκθεμάτων, την ποιότητα διαβίωσης των επισκεπτών ή του προσωπικού λειτουργίας του χώρου, και την ακεραιότητα του ψηφιακού εξοπλισμού για την απόδοση των ψηφιακών εκθεμάτων, που στη συγκεκριμένη περίπτωση αφορά στο κύριο μέρος των ερμηνευτικών μέσων της έκθεσης.

Αυτονόητο πρέπει να θεωρείται ότι το σύνολο της μέριμνας που περιγράφεται παραπάνω, συνδυαστικά και εκτός των άλλων παραγόντων, εξυπηρετεί το κριτήριο της βιωσιμότητας του φορέα καθώς θα επιτυγχάνεται και σημαντική εξοικονόμηση ενέργειας και πόρων.

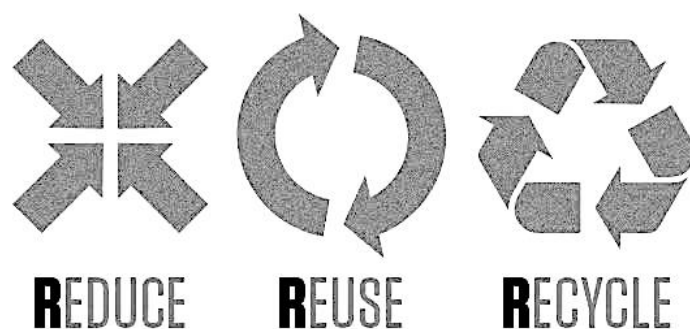
vii.εκθεσιακές δομές

Σε επίπεδο γενικών αρχών σχεδιασμού στο πλαίσιο της βελτιστοποίησης των μελετητικών επιλογών, τα βασικά κριτήρια επιλογής τόσο του ψηφιακού εξοπλισμού όσο και των υποστηρικτικών εκθεσιακών κατασκευών είναι:

- ➔ η χρηστικότητα,
- ➔ το περιορισμένο ίδιο βάρος,
- ➔ η βέλτιστη εξυπηρέτηση του εκθεσιακού σενάριου,
- ➔ η αντοχή σε κλιματολογικούς παράγοντες,
- ➔ η αντοχή στη χρήση και στο χρόνο,
- ➔ η διαλειτουργικότητα (συμβατότητα) των επιμέρους τμημάτων και η δυνατότητα της μεταξύ τους συναρμογής,
- ➔ η αναστρεψιμότητα των επεμβάσεων.

Ο σχεδιασμός του εκθεσιακού εξοπλισμού (κατασκευές), δομείται σύμφωνα με τις παρακάτω γενικές αρχές:

- ➔ να υποδηλώνει το σύγχρονο - ενιαίο της επέμβασης και να συμβάλει μέσω της φόρμας στην ισορροπημένη αντίστιξη μεταξύ περιεχομένου και περιέχοντος,
- ➔ να ταιριάζει σε όλους τους χώρους τοποθέτησης (modular) χωρίς να απαιτείται η προσαρμογή του σε αυτούς,
- ➔ να μην υπάγεται στιλιστικά ή να αναφέρεται έστω υπαινικτικά σε παραδοσιακά μοτίβα, να υιοθετείται λιτή και ευανάγνωστη γραμμή σχεδιασμού,
- ➔ να υλοποιείται μέσω της χρήσης άκαυστων ή βραδύκαυστων υλικών, ουδέτερων, μη υγροσκοπικών ή ευαίσθητων στις θερμικές μεταβολές, ανθεκτικών σε βανδαλισμό και συχνή χρήση κ.ο.κ.,
- ➔ το αρχικό κόστος κατασκευής να αποσβένεται εντός του κύκλου ζωής και να προκύπτει χαμηλό κόστος συντήρησης.



The Three R's of Recycling (The Three R's of Recycling | Urban Impact)

Για τα ψηφιακά μέσα απόδοσης του περιεχομένου, τα βασικά κριτήρια επιλεξιμότητας είναι:

- ➔ η αντοχή στη χρήση,
- ➔ να είναι εύχρηστα και να παρέχουν δυνατότητα εύκολης και όχι ιδιαίτερα δαπανηρής συντήρησης,
- ➔ να παρέχουν τη δυνατότητα απομακρυσμένου έλεγχου για την αποκατάσταση αστοχιών του λογισμικού, την αυτόματη αφή και σβέση σε προκαθορισμένο ωράριο, κλπ.,
- ➔ να μη παράγουν θερμικά φορτία και υψηλή στάθμη θορύβου,
- ➔ να έχουν χαμηλή κατανάλωση,
- ➔ να παρέχουν εγγύηση λειτουργίας (≥ 3 έτη) και δυνατότητα αναβάθμισης ή/και υποστήριξης σε βάθος χρόνου (≥ 5 έτη).

Όσον αφορά στα μέσα απόδοσης των σεναρίων του εκθεσιακού φωτισμού (φωτιστικά), τα κριτήρια επιλεξιμότητας είναι:

- ➔ να είναι εύχρηστα και να παρέχουν δυνατότητα εύκολης και όχι ιδιαίτερα δαπανηρής συντήρησης,
- ➔ να είναι στιλιστικά ουδέτερα ως προς τη γεωμετρία, και να ακολουθούν την οπτική ταυτότητα που επιλέγεται για τις εκθεσιακές δομές που εξυπηρετούν τα εκθέματα,
- ➔ να μη παράγουν υψηλά και κυρίως περιττά θερμικά φορτία,
- ➔ να έχουν χαμηλή κατανάλωση,
- ➔ να συνεργάζονται με συστήματα αυτοματισμού και ελέγχου, ώστε να είναι δυνατή η διαμόρφωση κατά περίπτωση διαφορετικών σεναρίων χρήσης, ανά φωτιστική πηγή.
- ➔ να παρέχουν εγγύηση σε βάθος χρόνου (≥ 5 έτη).

Προφανώς όλα τα προαναφερθέντα στις υποενότητες i-vii, αποτελούν ένα περίγραμμα γενικών οδηγιών που επικαιροποιούνται και εξειδικεύονται κατά το σχεδιασμό. Συμπερασματικά θα λέγαμε ότι για τον εκθεσιακό χώρο, με την ευρύτερη έννοια του όρου, απαιτείται:

- ➔ η υιοθέτηση μίας κατά το δυνατόν «ουδέτερης» τεχνικής λύσης για το μνημειακό περιβάλλον,
- ➔ η φυσική, λειτουργική και εννοιολογική διαμόρφωση των σχέσεων μεταξύ των μερών που συνθέτουν το εκθεσιακό περιβάλλον,
- ➔ η επιλογή -ως προς την ύλη- εκθεσιακού εξοπλισμού και μέσων που να ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις απόδοσης του νοηματικού σχεδιασμού και να παρέχουν τη δυνατότητα επικαιροποίησης των εφαρμογών περιεχομένου, την επεκτασιμότητα και προσαρμογή των δομών στο χώρο.

Ως προς την καταλληλότητα της επιλογής συγκεκριμένης τεχνικής λύσης για τη χρήση, κριτήριο είναι η αξιολόγηση και παραμετροποίηση των παραπάνω, η βέλτιστη διαμόρφωση του εκθεσιακού περιβάλλοντος

και η επιλογή βέλτιστων λύσεων, που προκύπτουν από ένα “ολιστικό” σχεδιασμό.

viii. προσβασιμότητα - αναίρεση φυσικών εμποδίων

Η αναίρεση των φυσικών εμποδίων και η φυσική πρόσβαση στο περιεχόμενο σε όλους, ως τυπική και ηθική απαίτηση ορίζεται από την κείμενη νομοθεσία (άρθρο 26 του Ν.Ο.Κ. - Ν. 4067/2012). Οι προδιαγραφές προσβασιμότητας εξειδικεύονται στο εγχειρίδιο - οδηγίες σχεδιασμού «Σχεδιάζοντας για όλους» (<http://www.ypeka.gr/Default.aspx?tabid=380>).

Σε κτίρια - μνημεία η δυνατότητα εξασφάλισης πρόσβασης σε όλους τους χώρους δεν είναι πάντοτε εφικτή, καθώς συχνά προκύπτουν μη αναστρέψιμες αλλοιώσεις στο χαρακτήρα, αλλά και στη δομική συμπεριφορά του κτιρίου. Για το λόγο αυτό εξετάζονται εναλλακτικές λύσεις, κυρίως για χώρους που «αντικειμενικά» δεν είναι δυνατόν να εγκατασταθεί σύστημα κατακόρυφης επικοινωνίας (αναβατόριο κάθετης ανύψωσης ή ανελκυστήρας) για την επίλυση σημαντικών υψομετρικών διαφορών (μετάβαση σε όροφο, μεσοπατώματα, κλιμακοστάσιο κλπ.) ή δεν είναι δυνατόν να διευρυνθούν τα ανοίγματα (θύρες) που εξασφαλίζουν την πρόσβαση σε επιμέρους χώρους κ.ο.κ.

Ως εναλλακτική λύση για τη μερική αναίρεση των εμποδίων που εξασφαλίζει -τουλάχιστον- τη νοητική πρόσβαση στο περιεχόμενο, θεωρείται η δημιουργία εικονικής ξενάγησης - πληροφόρησης για το περιεχόμενο των μη προσβάσιμων χώρων και η χωροθέτηση (πληροφοριακός σταθμός) είτε σε διαφορετικό φυσικό χώρο του μνημείου με εξασφαλισμένη πρόσβαση ¹⁰ είτε σε περιβάλλον web με την εξασφάλιση της απαιτούμενης διαλειτουργικότητας βάσει προτύπων.

Για το συγκεκριμένο κτίριο - μνημείο σχετικά με την πρόσβαση ΑμεΑ ισχύει ότι:

- ➔ Εσωτερικά του κτιρίου η πρόσβαση θεωρείται εξασφαλισμένη στις στάθμες του Ισογείου και 1ου ορόφου (επίπεδες διαδρομές - ανελκυστήρας) και μη εφικτή στο 2ο όροφο (αναιρείται μερικώς μέσω της εικονικής ξενάγησης σε σταθμό πληροφόρησης στο Ισόγειο και στον ιστοχώρο)
- ➔ Εξωτερικά είναι εφικτή, μέσω σημειακής - αναστρέψιμης επέμβασης (αυτοφερόμενη ράμπας για την αναίρεση της υψομετρικής διαφοράς +0,18m).
- ➔ Ο περιβάλλον χώρος θεωρείται γενικά προσβάσιμος στην περιοχή της εισόδου του κτιρίου, χρήζει όμως σημειακής επέμβασης (αναβατόριο κλίμακας) προκειμένου να καταστεί προσβάσιμος στο σύνολο της έκτασης. Καθώς η βόρεια πλευρά είναι προσβάσιμη και από τον εσωτερικό χώρο (1^{ος} όροφος) δυνητικά θα μπορούσε να εξεταστεί και να θεωρηθεί δόκιμη λύση η διέλευση να γίνεται μέσω του εσωτερικού του κτιρίου, ώστε να αποφευχθεί η εγκατάσταση του αναβατορίου διαμορφώνοντας και σημαίνοντας κατάλληλα την όδευση των ΑμεΑ.

¹⁰ Η λύση αυτή έχει εφαρμοστεί στο μουσείο πόλης της Θεσσαλονίκης στο Λευκό Πύργο

8. Στρατηγικές Προσέγγισης

Τα γενικά οριζόμενα ως παιδικά «μουσεία» καλούνται να σχεδιάσουν προγράμματα που αξιοποιούν τις προϋπάρχουσες γνώσεις των επισκεπτών, καθώς η διαδικασία δόμησης νοήματος συνδυάζει άμεσα γεγονότα και προηγούμενες εμπειρίες. Στόχοι είναι η εμπειρική γνώση και η καλλιέργεια ενδογενών κίνητρων για μάθηση, μέσω της βιωματικής προσέγγισης των «εκθεμάτων» - αντικειμένων. Στο πλαίσιο αυτό καλούνται να καταστήσουν ορατό και αντιληπτό ένα φαινόμενο, να παρουσιάσουν επιστημονικές ιδέες και έννοιες, να βοηθήσουν το παιδί να κατανοήσει πτυχές του εαυτού του, όσο και του κόσμου που το περιβάλλει. Η επίσκεψη σε ένα τέτοιο χώρο πρέπει να καταλήγει σε μία συναισθηματική εμπειρία.

Η εμπειρία της επίσκεψης σε ένα εκθεσιακό χώρο ή «μουσείο» είναι συνθέτη και επηρεάζεται από πολλούς παράγοντες. Σύμφωνα με το μοντέλο της διαδραστικής επίσκεψης των Falk και Dierking (1992), αυτή περιλαμβάνει τρεις διαστάσεις:

- ➔ την προσωπική: ο μοναδικός συνδυασμός εμπειριών, ενδιαφερόντων και γνώσεων,
- ➔ την κοινωνική: η σχέση με τους φίλους, την οικογένεια, τους άλλους επισκέπτες κλπ.
- ➔ τη φυσική: η αρχιτεκτονική και ο χαρακτήρας του χώρου ή/και της συλλογής.

Συνδυαστικά, τα τρία αυτά επίπεδα έχουν άμεση επίδραση στο πως θα βιώσουν τα παιδιά το χώρο και το περιεχόμενο. Οι επιμελητές συλλογών και οι σχεδιαστές εκθέσεων πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τα παραπάνω δεδομένα προκειμένου να οργανώσουν -αισθητικά και κυρίως επικοινωνιακά- ελκυστικές εκθέσεις και προγράμματα με έμφαση στην εκπαιδευτική πολιτική εντάσσοντας παράλληλα:

- ➔ εξωστρεφείς δράσεις όπως sleepovers, παιδικές εκδηλώσεις για τις τοπικές κοινότητες, παραστάσεις κλπ.,
- ➔ δραστηριότητες για το σπίτι και το σχολείο όπως επιστημονικά πειράματα και κατασκευές,
- ➔ δραστηριότητες που επεκτείνονται έξω από τον εκθεσιακό χώρο (outreach programs).



9. Ομάδες Κοινού και Πολιτικές Προσέγγισης

Βασικές ομάδες επισκεπτών προβλέπεται να αποτελέσουν οι κάτοικοι της Ξάνθης, αλλά και των όμορων Νομών, σχολικές ομάδες της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, ομάδες φοιτητών με ερευνητικό ενδιαφέρον στο αντικείμενο και εν γένει την ιστορία της ευρύτερης περιοχής, τουρίστες, δωρητές κλπ.. Η επίσκεψη στον «Παιδικό Χώρο Πολιτισμού» μπορεί να λειτουργήσει ως ευκαιρία ανακάλυψης των ιδιαίτερων και αξιολογών στοιχείων του τόπου, ως σημείο διάχυσης - ανάπτυξης και συγχρόνως διαφοροποίησης του τουριστικού προϊόντος, το οποίο σε γενικές γραμμές παρουσιάζει ελάχιστες αποκλίσεις από το μοντέλο του μαζικού τουρισμού.

Για να μετατραπεί ο συγκεκριμένος φορέας σε ελκυστικό πόλο έλξης και κέντρο πολιτισμού, καλείται να συγκροτήσει και να εφαρμόσει μια ολοκληρωμένη επικοινωνιακή πολιτική, να αποκτήσει αληθινούς φίλους, συμμετοχούς και υποστηρικτές, να αναπτύξει τη σχέση κοινού και μνημείου ως σχέση αφοσίωσης και συμμετοχής, να παρουσιάσει εναλλασσόμενα εκθεσιακά δρώμενα και προγράμματα προσέγγισης. Εν ολίγοις καλείται να ανοιχτεί στον κόσμο και να επικοινωνήσει μαζί του με αποτελεσματικούς και ευφάνταστους τρόπους, που να είναι σε θέση να προσφέρουν κάτι αξιόλογο στον επισκέπτη, είτε τον κάτοικο της πόλης, είτε τον περιστασιακό επισκέπτη της περιοχής.

Τα μικρά περιφερειακά μουσεία και οι εν γένει χώροι πολιτισμού θεωρείται ότι έχουν πολλά πλεονεκτήματα, καθώς:

- ➔ προσφέρουν την αμεσότητα της εμπειρίας,
- ➔ είναι εστιασμένα σε πολύ συγκεκριμένο αντικείμενο, σε αντίθεση με τα μεγάλα, εγκυκλοπαιδικού τύπου ιδρύματα, τα οποία εκ των πραγμάτων δεν μπορούν να προσφέρουν αυτές τις δυνατότητες στον επισκέπτη,
- ➔ το ότι είναι μικρά τα καθιστά ευέλικτα και τους επιτρέπει να δημιουργούν εκθέσεις πρωτότυπες, εναλλασσόμενες και με ιδιαίτερο περιεχόμενο.

Εδώ βρίσκεται και το μεγάλο στοίχημα για το σχεδιαζόμενο φορέα, ο οποίος πρέπει να αποκτήσει τη δική του ισχυρή ταυτότητα, βρίσκοντας το στίγμα του, ώστε αφενός να εκπαιδεύσει το παιδικό κοινό και αφετέρου να αποτελέσει -μέσω της πληθώρας δράσεων- πόλο έλξης για διάφορες κοινωνικές ομάδες, τον τοπικό πληθυσμό και εν δυνάμει τους τουρίστες.

10. Benchmarks - Άξονες και Τομείς Ανάπτυξης Σχεδιασμού

Η βασική αποστολή των χώρων παιδικών πολιτιστικών δραστηριοτήτων ή «μουσείων» είναι να παρέχουν έναν ασφαλή και ελεύθερο χώρο όπου τα παιδιά μπορούν να δουν, να εξερευνήσουν, να ακουμπήσουν, να δημιουργήσουν, να φανταστούν και να αλληλοεπιδράσουν ελεύθερα. Η έμφαση πλέον δίνεται στη “hands-on” μάθηση, την αλληλεπίδραση με το εκθεσιακό περιβάλλον, εικονικό και πραγματικό, και τη συμμετοχή σε ένα κοινό πλαίσιο πέρα από κοινωνικές ή άλλου είδους διακρίσεις. Το βασικό εκθεσιακό εργαλείο που χρησιμοποιείται είναι η απόκτηση δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού.

Σύμφωνα με την θεωρητική άποψη των Malone & Lepper (1987) τα ουσιαστικά κίνητρα της μάθησης -μέσω του παιχνιδιού- χωρίζονται σε δυο κατηγορίες:

- ➔ η πρώτη αποτελείται από την πρόκληση, την περιέργεια, τον έλεγχο και την φαντασία και απαντάται σε κάθε κατάσταση μάθησης, ακόμα και αν απευθύνεται σε ένα μεμονωμένο άτομο,
- ➔ η δεύτερη αποτελείται από τον ανταγωνισμό, τη συνεργασία και την αναγνώριση, τα διαπροσωπικά κίνητρα τα οποία βασίζονται στην ύπαρξη και άλλων συμμετεχόντων.

Σύμφωνα με νεότερη θεωρία του Alan Kay η ενασχόληση με το παιχνίδι διαχωρίζεται σε soft fun, όταν το περιβάλλον “κάνει” τα περισσότερα πράγματα για εσένα και hard fun, όταν για παράδειγμα παίζει κάποιος ένα μουσικό όργανο αντί απλά να το ακούει. Αυτός είναι ένας λόγος παραπάνω για τον οποίο δε θα πρέπει να είμαστε δογματικοί στον καθορισμό της σημασίας και του περιεχομένου ενός παιχνιδιού, γιατί όπως έχει αποδειχθεί στην πράξη όλα μπορούν να αποτελέσουν δυνητικά ένα παιχνίδι. Κάτι ανάλογο ισχύει και με την έννοια «μουσείο», όπου ακόμα και το πρόσφατο παρελθόν, ίσως το προηγούμενο λεπτό, οποιαδήποτε υλική ή άυλη πραγματικότητα έχει καταγραφεί, ανάλογα με τη σημασία που θα της αποδοθεί, δυνητικά μπορεί να αποτελέσει ένα μουσειακό αντικείμενο - έκθεμα.

Σε αυτό το σημείο θα αναφερθούμε σε μερικά παραδείγματα εφαρμοσμένων δράσεων (παιχνίδια), είτε τυχαίων - αδόμητων, είτε δομημένων (live interactive games) που αποδίδουν τα παραπάνω, οι οποίες αν και δε σχεδιάστηκαν από κάποιο παιδικό μουσείο, εντούτοις υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο πολιτιστικών δράσεων - ψυχαγωγίας, έχουν «χρησιμοποιηθεί» με επιτυχία από παιδιά και σίγουρα μπορούν να ενταχθούν στις δράσεις ενός χώρου πολιτισμού ώστε να αποτελέσουν πιθανές μελετητικές λύσεις, ως στοιχεία επαύξησης της εμπειρίας και οικειοποίησης του χώρου. Ειδικότερα για τις δομημένες δράσεις θα σημειώσουμε ότι καθώς η αποτελεσματικότητά τους επιβεβαιώθηκε μέσω της αθρόας συμμετοχής του κοινού και των θετικών σχολίων, μπορούν να χαρακτηριστούν ως καλές πρακτικές της εγχώριας πραγματικότητας.

Γενικότερα, οι μελετητές όταν σχεδιάζουν μουσειακές εκπαιδευτικές δράσεις καλό θα είναι να μην έχουν στεγανά ή να λειτουργούν μόνο βάσει εγχειριδίου (by the book), αλλά δημιουργικά. Να “δανειστούν” στοιχεία από την παιδική καθημερινότητα προκειμένου να προσφέρουν εμπειρίες οι οποίες εμπλουτίζουν - «δραματοποιούν» το περιεχόμενο της συλλογής και ζωντανεύουν το χώρο. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο αναφέρουμε τα παραδείγματα που ακολουθούν, ενδεικτικά, ως ιδέες για έμπνευση. Σε όλες τις περιπτώσεις, ως προς το αποτέλεσμα της δραστηριότητας, διακρίνεται ένας κοινός τόπος που σε επίπεδο “εμπειρίας” προφανώς προκύπτει διαφορετικός ανάλογα με τη συμπεριφορά του κάθε διαφορετικού παιδιού. Πρόκειται για δραστηριότητες που προϋποθέτουν τη συμμετοχή του παιδιού, μπορεί να είναι εντελώς ελεύθερες με κανόνες που δημιουργούνται κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού ή έχουν σχεδιαστεί εξ αρχής με κανόνες, αλλά με μεγάλο βαθμό ελευθερίας ως προς την απόδοσή τους.

i. Διάδραση: δραστηριότητες - παιχνίδια εξωτερικού χώρου.

Κινησθητικά Παιχνίδια (διαχρονική χρήση - εφαρμογή)

“Είναι τμήμα του νέου παγκόσμιου σχεδιασμού για τους σύγχρονους τρόπους μάθησης, ένα δυναμικό εργαλείο για κατάκτηση γνώσης, που βασίζεται στο έξυπνο παιχνίδι και τους φυσικούς τρόπους εμπλοκής σε χρήσιμες εμπειρίες. Τα παιδιά μυούνται σε παιχνίδια ισορροπίας, ρυθμού, αίσθησης του χώρου, προσανατολισμού, μαθαίνουν με εύθυμους τρόπους να παίρνουν αποφάσεις, να συντονίζουν το σώμα τους

και να ελέγχουν τις κινήσεις τους, να αναπτύσσουν φωτογραφική μνήμη και να παρασύρονται σε γόνιμη διαδραστική σχέση με τους συμπαίκτες τους, που οξύνει τη σκέψη και τις δεξιότητές τους”.



Κηπουροί στην πόλη (σύγχρονη, συμμετοχική για παιδιά και ενήλικες)

“Χόμπι ή υψηλή τέχνη, η κηπουρική είναι μια δραστηριότητα χαλαρωτική, μια άσκηση ελεύθερης έκφρασης. Καλλιεργεί τη γνώση για το περιβάλλον, δημιουργεί οργανική σχέση με τη γη και με τους κύκλους της φύσης, κάνει πιο φιλικούς τους ανθρώπους προς τον πλανήτη. Τα παιδιά, με την καθοδήγηση εκπαιδευτών σκαλίζουν, φυτεύουν, ποτίζουν, ενεργοποιούν τις αισθήσεις τους και ανακαλύπτουν τη χαρά της προσωπικής εμπλοκής σε κάτι δημιουργικό, φτιαγμένο από τα χέρια και τη φαντασία τους”.



Σκάκι για παιδιά (διαχρονική, σύγχρονη ως προς την έκταση)

“Δραστηριότητα που συνδυάζει το θεατρικό παιχνίδι με το σκάκι. Τα παιδιά «ενδύονται» σκακιστικά κομμάτια και παίζουν μια παρτίδα σκάκι σε μια μεγάλη επιδαπέδια σκακιέρα, υπό την καθοδήγηση συντονιστή, ενθαρρύνοντας τη διάδραση και τη συμμετοχή”

Μαγειρεύοντας με Βότανα (σύγχρονη, συμμετοχική για παιδιά και ενήλικες)

“Δίνουν το χαρακτήρα σε κάθε εθνική κουζίνα, είναι το μυστικό για να απογειωθεί ένα ταπεινό ή αδιάφορο πιάτο σε κάτι ιδιαίτερο, με συναρπαστική γεύση. Σε ένα παιχνίδι-πειράμα οι μεγάλοι ενημερώνονται για την τεράστια ποικιλία των βοτάνων, παρακολουθούν συνταγές με βότανα, με απλούς ή παράδοξους συνδυασμούς”.

Αθλοπαιδιές - Άθληση (διαχρονική χρήση - εφαρμογή)

«Ο κόσμος του αθλητισμού, ανοιχτός στην κοινωνικότητα, την ευεξία, την άμιλλα, αλλά και σε ερεθίσματα για επαγγελματικό μέλλον, καλεί τα παιδιά να τον γνωρίσουν με παιχνίδια προσαρμοσμένα στην ηλικία και τις ανάγκες τους, χωρίς την πίεση του ανταγωνισμού και την απαίτηση για επιδόσεις».

Ο Καραγκιόζης Οικολόγος. (διαχρονική χρήση με πολιτισμικό περιεχόμενο)



Μαγειρεύοντας με Φρούτα και Λαχανικά

“Από τη φύση στην κουζίνα η απόσταση γεφυρώνεται με γνώση, κέφι και έμπνευση και η μαγειρική γίνεται μια προσπάθεια να μεταμορφωθεί σε τέχνη μια ανθρώπινη ανάγκη. Τα παιδιά επιστρατεύουν τις αισθήσεις τους και, με κλειστά μάτια, μαντεύουν και μαθαίνουν, δοκιμάζοντας να ξεχωρίζουν φρούτα και λαχανικά. Εκτελούν ή αυτοσχεδιάζουν απλές συνταγές και ανακαλύπτουν τρόπους να γίνονται δημιουργικά με τα απλά υλικά του λαχανόκηπου.



διάβασμα (σύγχρονη απόδοση διαχρονικής οικογενειακής δραστηριότητας)

«Με υφάσματα, σκοινιά και άλλα υλικά τα παιδιά μαζί με τους γονείς τους, φτιάχνουν φωλιές, μικρά καταφύγια για να μπορούν να διαβάσουν ανενόχλητα».

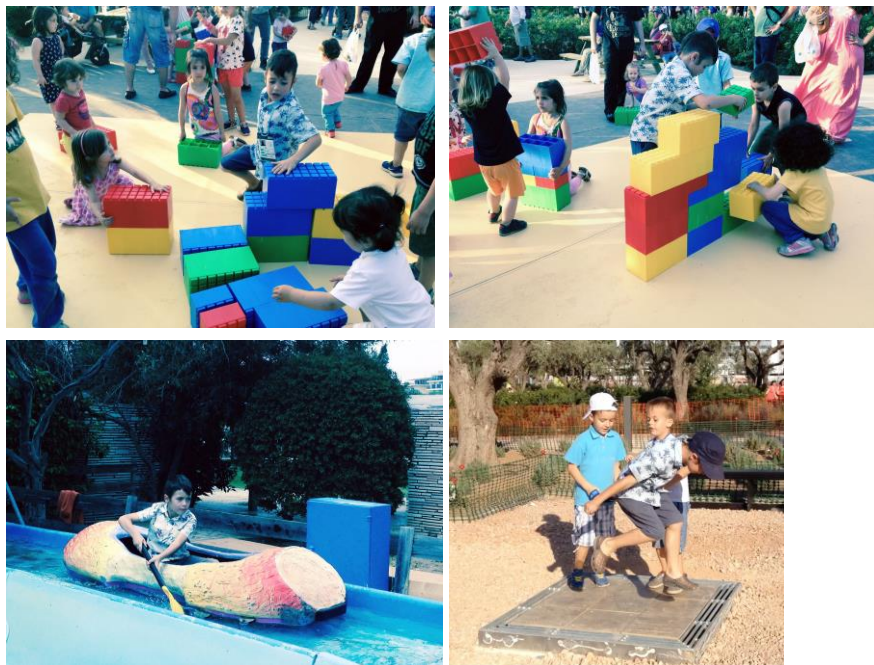


Εργαστήριο Κομποστοποίησης (σύγχρονη - δράση με επιτυχία και σε σχολεία)

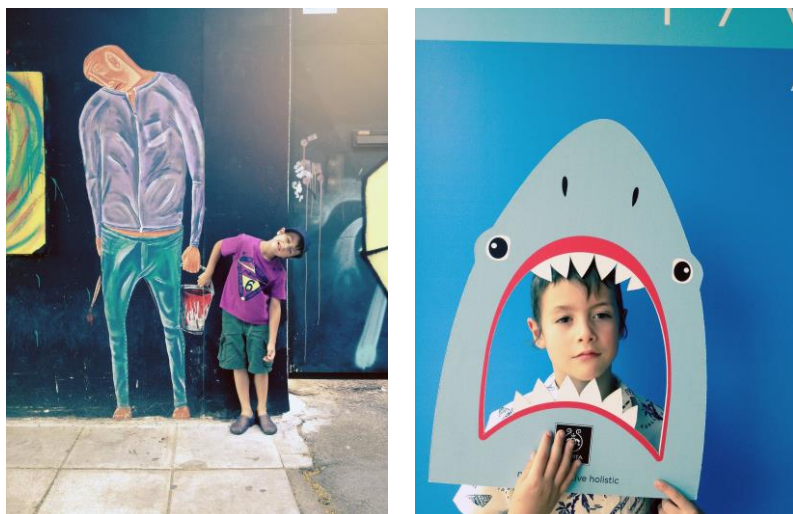
“Παραδοσιακός και παμπάλαιος τρόπος λίπανσης και βελτίωσης του εδάφους, μεγάλο ρεύμα στην Ευρώπη τα τελευταία χρόνια, η κομποστοποίηση συνδέεται με το τρίπτυχο, περιβάλλον-κοινωνία-οικονομία. Οπτικό

υλικό, ενημερώνει τα παιδιά για τα οφέλη αυτής της φυσικής ανακύκλωσης, για το δήμο και την πόλη τους, αλλά και τον πλανήτη. Φτιάχνουν ξύλινους ειδικούς κάδους για κομποστοποίηση στο σπίτι και συμμετέχουν σε συζήτηση για να κατανοήσουν την πιο οικονομική και φιλική προς το περιβάλλον μέθοδο διαχείρισης των οργανικών υλικών, αναγκαία για τα οικοσυστήματα”.

Ελεύθερο παιχνίδι με αντικείμενα μεγάλου μεγέθους - δράση.



Γκράφιτι στην πόλη (μη δομημένο) και «παλιές» τεχνικές διάδρασης



Εκπαιδευτικά προγράμματα



Δραστηριότητες κοινωνικοποίησης με κανόνες

- a. Παιχνίδια με ατομικό μέσο που ενθαρρύνουν την κοινωνικοποίηση, όπως αμμοδοχεία μεγάλου μεγέθους για χρήση ατομικών παιχνιδιών (αυτοκινητάκια, μπουλντόζες, κλπ)
- b. Ελεύθερα «παραδοσιακά» - διαχρονικά παιχνίδια εξωτερικού χώρου :
 - κρυφτό
 - τυφλόμυγα
 - μήλα
 - κουτσό

ii. Διάδραση: εφαρμογές - παιχνίδια εσωτερικού χώρου.

Εκτός των ανωτέρω που αφορούν σε πραγματικές δράσεις -κυρίως- εξωτερικού χώρου, στο σύγχρονο μουσειακό γίνεσθαι έχουν ενταχθεί νέα εργαλεία για την απόδοση του περιεχομένου, το παιχνίδι και την απόκτηση εμπειριών. Ψηφιακά διαδραστικά εκθέματα, τα οποία προφανώς δεν αποτελούν μία ιδιαιτερότητα των παιδικών «μουσείων», συναντώνται σε εκθέσεις είτε με πολιτιστικό περιεχόμενο είτε με εμπορικό.



Σίγουρα αποτελούν το σύγχρονο τρόπο επικοινωνίας για παιδιά και ενήλικες, καθοριστικός παράγοντας που συνεισφέρει στην απόκτηση της εμπειρίας και στην αφομοίωση του περιεχομένου σε ένα εκθεσιακό περιβάλλον.

Η γενικότερη τάση που καταγράφεται τα τελευταία χρόνια και αφορά στον τομέα τόσο των μουσείων όσο και ευρύτερα των πολιτιστικών ιδρυμάτων - φορέων συνοψίζεται στο μότο «ενθαρρύνοντας τη διάδραση» όπου επιδιώκεται:

- ➔ η μετατόπιση του εκθεσιακού σχεδιασμού προς μια κατεύθυνση που ξεπερνά τον ήδη διαδεδομένο όρο «διαδραστικό μουσείο», ο οποίος συνήθως συγχέεται και ταυτίζεται με τη χρήση ακριβών διαδραστικών οθονών, προς ένα σχεδιασμό που παράγει μία συνολική εμπειρία μέσω πολυεπίπεδων ερεθισμάτων και μέσω της αλληλεπίδρασης με το χώρο,
- ➔ η παρότρυνση των επισκεπτών να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους, μέσω και διαδραστικών εφαρμογών ή ατομικών μέσων, υπό μορφή παιχνιδιών του τύπου «σκέψου - ψάξε - βρες - ανακάλυψε - μοιράσου το ...»



- ➔ η μετάλλαξη τους σε δυναμικούς χώρους που προωθούν τη συμμετοχή των πολιτών, ενθαρρύνοντας τους να σκέφτονται και να συζητούν για σύγχρονα θέματα, αφού πρώτα έρθουν σε επαφή και ιδεατά κατανοήσουν τα στοιχεία της πολυπολιτισμικής τους ταυτότητας.

Η αξιοποίηση της τεχνολογίας σε ένα πολιτιστικό περιβάλλον - «χώρο» και η εκτεταμένη χρήση της εικονικής πραγματικότητας (Virtual Reality), το διαφοροποιούν εκ των πραγμάτων από τα περισσότερα «στατικά» ως προς τα μέσα απόδοσης μουσεία ή εκθέσεις, που τη χρησιμοποιούν κατά περίπτωση και σε μικρή έκταση - κυρίως- ως συμπληρωματική στα υλικά εκθέματα.



Σε αυτές τις περιπτώσεις, λόγω του συμπληρωματικού χαρακτήρα, παρατηρείται χαμηλής έντασης διάδραση και εμπειρία, καθώς αποτελεί «έκθεμα» που λειτουργεί επεξηγηματικά του φυσικού αντικειμένου και αποδίδεται συνήθως με χαμηλής έντασης τεχνολογία, στην οποία ο αποδέκτης του μηνύματος δεν έχει καμία συμμετοχή παρά μόνο ως παρατηρητής ενός οπτικού δρώμενου, ενίοτε με ήχο.



Η εικονική πραγματικότητα, και τα εν γένει εκθέματα που προκαλούν τη συμμετοχή του επισκέπτη και την αλληλεπίδραση με το περιεχόμενο, συνιστά αφενός εργαλείο εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας (edutainment) και αφετέρου εργαλείο προσομοίωσης και ανακατασκευής. Δίνει μεγαλύτερη δυνατότητα και περισσότερες πιθανότητες οικειοποίησης του περιεχομένου σε μεγάλο αριθμό παιδιών, καθώς είναι το «μέσο» με το οποίο καλώς ή κακώς είναι εξοικειωμένα και αποτελεί πλέον μέρος της καθημερινότητάς τους.

Μέσω της τεχνολογίας και των διαδραστικών ψηφιακών εκθεμάτων, εκτός της επικοινωνίας, ταυτόχρονα εξυπηρετείται η ανάγκη της επίλυσης των χωρικών θεμάτων. Σίγουρα πρέπει να θεωρείται καθοριστική η συμβολή στην ικανοποίηση των επικοινωνιακών θεμάτων ή θεμάτων που σχετίζονται με την ασφάλεια των ευπαθών αντικειμένων, εφόσον δυνητικά επιτυγχάνει:

- ➔ να αποφορτίσει το χώρο από το μεγάλο πλήθος φυσικών ενίοτε και ογκωδών αντικειμένων - παιχνίδια, χωρίς ταυτόχρονα να αποδυναμωθεί η σημασιολογία του περιεχομένου της συλλογής,
- ➔ λόγω της αμεσότητας που προσφέρει μπορεί να εξυπηρετήσει με μεγαλύτερη επιτυχία την ερμηνεία, τους κανόνες και τις δυνατότητες του παιχνιδιού,
- ➔ να αποδώσει σε μεγάλο βαθμό τη χρήση ενός «εκθέματος» - αντικειμένου, σε σχέση με αυτό που βρίσκεται σε μία σε «προθήκη» και είναι δεδομένο ότι για λόγους προστασίας η αφή θα αποκλειστεί, καθώς ενδέχεται να το φθείρει ή να το καταστρέψει.



Βέβαια, τα ερμηνευτικά μέσα που στηρίζονται στην τεχνολογία μπορεί να προκαλέσουν και αρνητικές επιπτώσεις. Το παιδί απομονώνεται και περιορίζεται ο βαθμός κοινωνικοποίησής του, αφού συνήθως το κάθε ένα από αυτά χρησιμοποιείται από μικρότερο αριθμό ταυτόχρονων χρηστών. Όμως τα

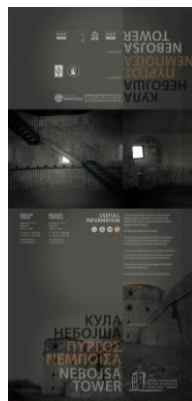
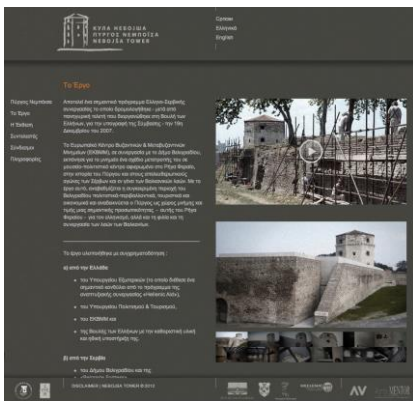
αντισταθμιστικά οφέλη για το παιδί μπορεί να είναι πολύ μεγαλύτερα από αυτά που θα του πρόσφερε το φυσικό αντικείμενο -μη εικονικό παιχνίδι- το οποίο απλά εκτίθεται σε ένα γυάλινο κλωβό, αποστειρωμένο από το περιβάλλον.

Το όφελος επαυξάνεται ειδικά όταν η εφαρμογή σχεδιαστεί σωστά ή ενταχθεί κατάλληλα στο χώρο και στη ροή του εκθεσιακού σεναρίου. Αυτό είναι και το κρίσιμο στοιχείο αξιολόγησης του σχεδιασμού ενός εκθέματος, το οποίο δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να αποτελεί μία αυθύπαρκτη οντότητα, αλλά μία αυτόνομη ενταγμένη σε ένα εννοιολογικό και νοηματικό πλαίσιο, στο οποίο επισκέπτης θα το αντιλαμβάνεται και θα το κατανοεί ως μέρος ενός συνόλου, μίας ιστορικής περιόδου, μίας κοινωνίας ή κοινωνικής ανάγκης κ.ο.κ.

Σε κάθε περίπτωση κατά τη μελετητική διαδικασία όλα τα παραπάνω χρήζουν αξιολόγησης. Η ποσόστωση εικονικών και φυσικών εκθεμάτων, η διασύνδεση και η ένταξή τους στο εκθεσιακό σκεπτικό και νοηματικό σχεδιασμό είναι μία μελετητική πρόκληση. Το σημείο ισορροπίας, προφανώς ορίζεται με υποκειμενικά κριτήρια. Όμως, μέσω του σχεδιασμού και της επεξεργασίας σεναρίων χρήσης, δύναται να προσεγγιστεί ακολουθώντας μία ολιστική προσέγγιση, ως προς την ιεράρχηση των στόχων και την κατανόηση του ζητούμενου που δεν είναι άλλο από τη δημιουργία μίας αντιληπτής από τα παιδιά, πολυαισθητηριακής εμπειρίας με νόημα.

iii. παγκόσμια προσβασιμότητα

Πολιτιστικοί φορείς και μουσεία αναζητούν τρόπους για να γίνουν χώροι με παγκόσμια προσβασιμότητα και παρουσία. Ψηφιακά αποθετήρια και εικονικές περιηγήσεις επιτρέπουν στους χρήστες του διαδικτύου να επισκεφθούν εικονικά χώρους και περιεχόμενο, αλλά και να αλληλεπιδράσουν. Πολύ περισσότερο αναδεικνύεται ως σημαντικό σε περιπτώσεις όπου αυτό δε θα ήταν εφικτό είτε λόγω της αδυναμίας πρόσβασης σε τεκμήρια τα οποία βρίσκονται διάσπαρτα είτε επειδή η επίσκεψη στο χώρο - μνημείο θα ήταν δύσκολο να επιτευχθεί λόγω της μεγάλης απόστασης του ενδιαφερόμενου από το φυσικό χώρο φιλοξενίας του περιεχομένου.



iv. οπτική - λεκτική ταυτότητα

Η ταυτότητα μιας επικοινωνιακής οντότητας (brand identity), ως η οπτική και λεκτική της έκφραση, την υποστηρίζει, την εκφράζει, τη μεταδίδει, τη συνθέτει και την οπτικοποιεί.

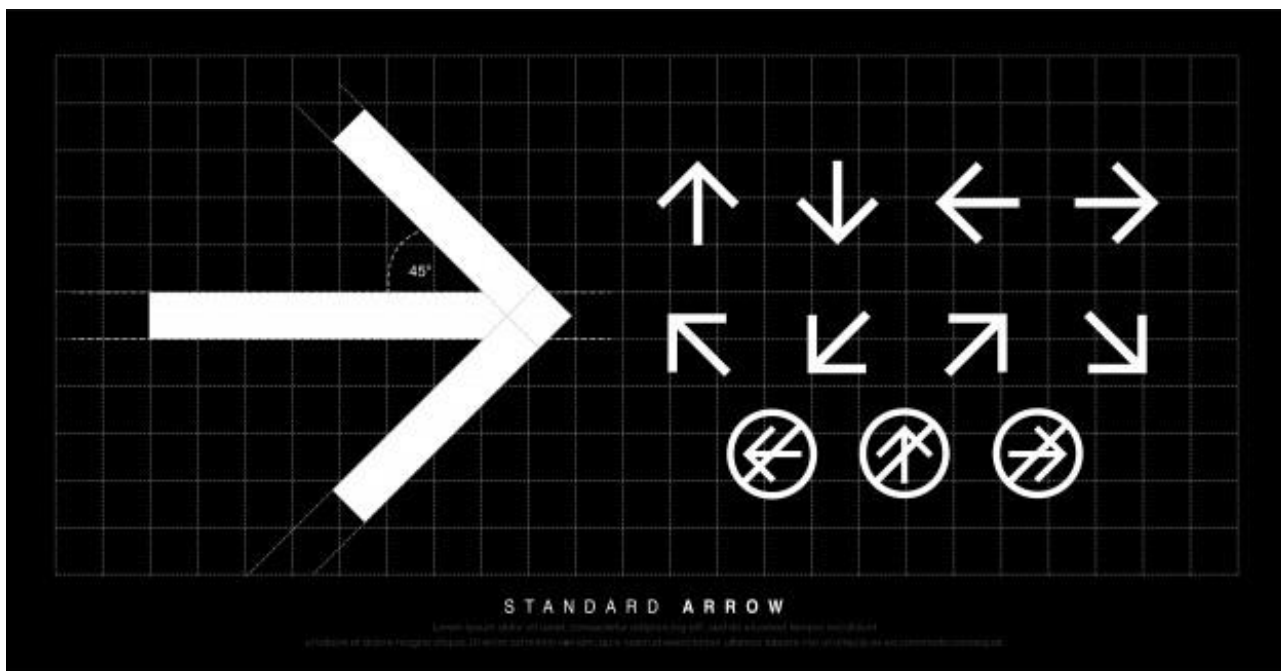


Η ταυτότητα, θα πρέπει να προσδιοριστεί ώστε να μεταδίδει τον πυρήνα των αξιών που χαρακτηρίζουν το «χώρο» και το φορέα, υποστηρίζοντας την επιθυμητή αντίληψη για αυτόν. Αφορά σε διαφορετικούς τομείς και είδη επεξεργασίας που θα πρέπει να συμπεριληφθούν κατά την εφαρμογή της επικοινωνιακής ταυτότητάς του προκειμένου αυτή να αποδοθεί τόσο στο εσωτερικό του εκθεσιακού χώρου όσο και έξω από αυτόν.

ν. σήμανση | επιγραφές | περιβάλλοντα

Η σήμανση θα πρέπει να χρησιμεύει ως οπτική αναπαράσταση και διαρκής ενίσχυση της προτεινόμενης επιθυμητής εικόνας προορισμού, κατά συνέπεια θα πρέπει να αυξάνει την αναγνωρισιμότητα της επικοινωνιακής οντότητας. Διακρίνεται σε:

- ➔ Εσωτερική
- ➔ Εξωτερική
- ➔ Σήμανση διαδρομών (σε επίπεδο αστικό, υπαίθρου, πολιτιστικό κλπ)



Σε όλους τους χώρους του προορισμού, καθώς και σε χώρους παρουσίας σε άλλα περιβάλλοντα, θα πρέπει να παρουσιάζεται μια αρχιτεκτονική σύλληψη (concept) που να χαρακτηρίζεται από συνεπεία, να είναι μοναδική και να προκαλεί ένα κατοχυρωμένο «οπτικό και αισθητικό» παράγωγο, το οποίο να ευθυγραμμίζεται με τη στρατηγική τοποθέτηση, ομοιόμορφο σε κάθε χώρο. Στα διαφορετικά αυτά περιβάλλοντα περιλαμβάνονται:

- ➔ γραφεία και χώροι σε δημόσιους φορείς, τοπικής αυτοδιοίκησης, κλπ.
- ➔ σημεία υπηρεσιών πληροφόρησης επισκεπτών (info point),
- ➔ σημεία εισόδου της πόλης, σε σταθμούς λεωφορείων, τραίνων κλπ.
- ➔ σημεία σήμανσης διαδρομών, μνημεία, «συνεργαζόμενοι» πολιτιστικοί φορείς κλπ. εντός της πόλης.

vi. εκθεσιακές δομές - εφαρμογές σε μνημεία.

Η διαμόρφωση ενός εκθεσιακού περιβάλλοντος ενταγμένου σε ένα μνημειακό κέλυφος είναι προφανές ότι θα υπόκειται σε χωρικούς και γεωμετρικούς περιορισμούς. Από τα διάφορα παραδείγματα «καλής πρακτικής» προκύπτει ότι για το «χώρο» - μνημείο επιλέγονται και εντάσσονται αναστρέψιμες δομές που δεν απαιτούν δομικές επεμβάσεις προσαρμογής και βελτιστοποίησης του κελύφους, προκειμένου αυτό να ανταποκριθεί στις ανάγκες της νέας χρήσης.

Ο γενικός κανόνας είναι ότι οι επιλογές εξετάζονται πάντοτε υπό το πρίσμα του βέλτιστου - εφικτού και όχι απαραίτητα ιδανικού. Γιατί ως καθεαυτό δομές -πρωτίστως- δεν έχουν καμία σημασία για τον επισκέπτη, καθώς το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στο περιεχόμενο και την αλληλεπίδραση με αυτό. Η αισθητική των δομών -ως οντότητες- πρέπει να εξυπηρετεί τη χρήση και να ισορροπεί με το περιβάλλον του μνημείου στο οποίο φιλοξενούνται, ώστε να μην προκύπτουν παρεμβατικές και κατά συνέπεια απορριπτέες αν ιδωθούν στο πλαίσιο των κανόνων προστασίας, αξιών και αισθητικής, του μνημείου.



Ως προς το σχεδιασμό των υποστηρικτικών εκθεσιακών δομών επιδιώκεται η ελαχιστοποίηση των μορφών και των υλικών που τις συνθέτουν, καθώς εκτιμάται ότι μέσω της διαχείρισης της γεωμετρίας και του σχεδιασμού του περιεχομένου (οπτική ταυτότητα), κάλλιστα, μπορεί να επινοηθεί μία γεωμετρική οντότητα - κατασκευή η οποία να ικανοποιεί ισοδύναμες εφαρμογές ή διαφορετικές χρήσεις. Για παράδειγμα μία δομή που χρησιμοποιείται ως επιφάνεια παρουσίασης εποπτικού υλικού, αν είναι αυτόφωτη εξυπηρετεί παράλληλα και τις ανάγκες για τον επαρκή φωτισμό ανάδειξης του χώρου χωρίς να απαιτείται η χρήση επιπλέον φωτιστικών πηγών που θα έχουν ως συνέπεια την επιβάρυνσή του με πρόσθετα στοιχεία εξοπλισμού, θερμικά φορτία κλπ.

Όταν δε συντρέχει κάποιος ιδιαίτερος τεχνικός ή χωροταξικός λόγος, η μορφή και τα υλικά μίας δομής δεν επιβάλλεται να διαφοροποιούνται ανάλογα με το χώρο τοποθέτησης. Η οπτική ταυτότητα του περιεχομένου μπορεί και να διαφοροποιείται, η ύλη και η γεωμετρία μίας κατασκευής δεν είναι απαραίτητα. Η πρακτική έχει δείξει ότι με τον ενιαίο σχεδιασμό δομών για ισοδύναμες χρήσεις, εκτός του

αισθητικού αποτελέσματος, επιτυγχάνεται και οικονομία κλίμακας. Η γεωμετρία καθορίζει το σχεδιασμό μίας δομής, δηλαδή τη μορφή, και μέσω της παραμετροποίησης των στοιχείων της (διαστάσεις - υλικό επικάλυψης) προκύπτει η διαφοροποίηση και η προσαρμογή στη χρήση ή το χώρο.

Οι δομές πολλαπλασιάζονται στο χώρο, το πλήθος τους ορίζεται από την έκταση του περιεχομένου ή τη θεματική διάρθρωσή του, αποτελούν αυθύπαρκτες κατασκευαστικές οντότητες που ακολουθούν τη γεωμετρία του χώρου χωρίς να την ανατρέπουν ή να την αλλοιώνουν, και παράλληλα δεν απαιτείται να αλλάζει η μορφή τους ανάλογα με το χώρο τοποθέτησής τους, βάσει της γεωμετρίας του.

Στα παραδείγματα «καλής πρακτικής» σε μνημεία με μόνιμη ή περιοδική εκθεσιακή χρήση που ακολουθούν, κοινός τόπος είναι η αναστρεψιμότητα της επέμβασης, η προτυποποίηση της μορφής, η πιστοποιημένη συνδεσμολογία των υλικών εν ξηρώ (συναρμολόγηση υλικών με κόμβους) και η διττή χρήση δομών, όπου εκφράζονται ως σκελετός και κέλυφος φιλοξενίας ενός περιεχομένου που αποδίδεται σε είτε σε μία αυτόφωτη επιφάνεια είτε σε μία οθόνη κ.ο.κ..



Παραδείγματα εφαρμογής σχεδιασμού:

- Stand εποπτικού υλικού για ενσωμάτωση ψηφιακού εξοπλισμού
- End-light panels: προβολή έντυπου εποπτικού υλικού



Παραδείγματα εφαρμογής σχεδιασμού:

- End-light panels: προβολή έντυπου εποπτικού υλικού
- Εκθεσιακή δομή με προσαρμογές ανάλογα με το «έκθεμα»

C. Εξειδίκευση Πρότασης Νοηματικού Σχεδιασμού

a. γενικό πλαίσιο νοηματικού σχεδιασμού

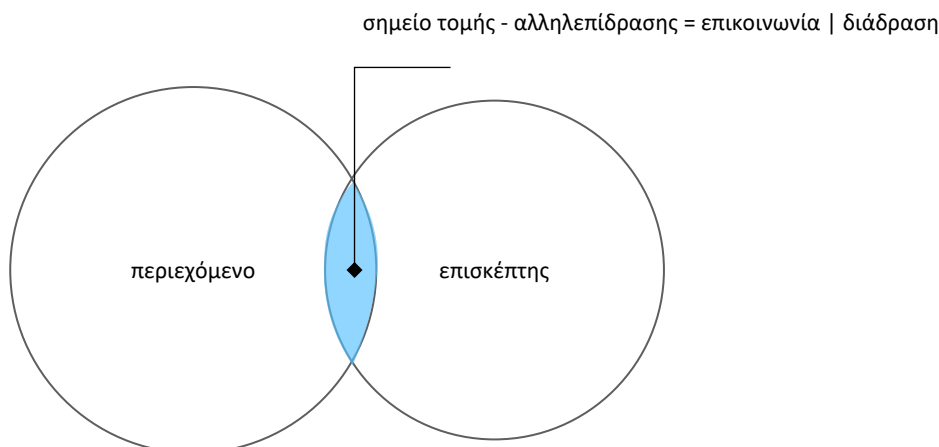
Η αρχική προσέγγιση του θέματος που αναπτύχθηκε στις προηγούμενες ενότητες αρθρωτά, ίσως και αποσπασματικά λόγω της πολυπλοκότητας του μελετητικού αντικειμένου, σε τεχνικό επίπεδο και στο αρχικό στάδιο, στόχο είχε να ορίσει το πλαίσιο σχεδιασμού και να συγκεκριμενοποιήσει αποδεκτές δράσεις στρατηγικής, διαχείρισης και σχεδιασμού για τη δημιουργία του «Παιδικού Χώρου Πολιτισμού». Πρόκειται για την περιγραφή του γενικού πλαισίου προσέγγισης μιας λύσης “ad hoc” που προσπαθεί να δώσει απαντήσεις στην -αρχικά- διαφαινόμενη και εν μέρει δικαιολογημένη ασάφεια ως προς τους στόχους, όμως ικανή στο να οδηγήσει σε μία εφικτή πρόταση, που θα εξασφαλίζει το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα.

Μεθοδολογικά, η μετεξέλιξη των γενικών αρχών σε περιεχόμενο μελέτης, δεν προκύπτει κατ’ ανάγκη από την απλή μεταφορά αυτών που περιγράφονται συνήθως σε ένα εγχειρίδιο μουσειολογίας ή στρατηγικού σχεδιασμού, σχετικά με το θέμα της διαμόρφωσης ή/και της βιωσιμότητας ενός νέου πολιτιστικού πόλου. Η μελετητική προσέγγιση αποδίδει το αποτέλεσμα της επεξεργασίας των προαναφερθέντων παραμέτρων και της βελτιστοποίησης αυτών, σε συνδυασμό με τα στοιχεία της ανάλυσης εφαρμοσμένων στρατηγικών και παραδειγμάτων καλής πρακτικής από την εγχώρια και τη διεθνή εμπειρία, κατάλληλα παραμετροποιημένα, λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαιτερότητες του συγκεκριμένου θέματος και χώρου προς διερεύνηση.

Στη προσέγγισή μας, το παιδί, αποτελεί το βασικό σημείο αναφοράς. Τόσο όσον αφορά στην ερμηνεία του υλικού πολιτισμού (ο δημιουργός πίσω από το αντικείμενο), όσο και στην παρουσίαση του ιστορικού υλικού. Ο σχεδιασμός του εκθεσιακού περιβάλλοντος πρέπει να ικανοποιεί τις ανάγκες και απαιτήσεις του συγχρόνου επισκέπτη που στην περίπτωση μας ταυτίζεται με το δίπολο παιδί-ενήλικος. Απαιτήση είναι η δημιουργία ενός περιβάλλοντος κοινωνικοποίησης με ξεκάθαρη αισθητική και λειτουργική διάρθρωση, συμβατή με το κέλυφος φιλοξενίας του περιεχομένου (μνημείο), που θα εξασφαλίζει παράλληλα τη θερμική - οπτική - ακουστική άνεση του επισκέπτη και την ποιότητα του εσωτερικού περιβάλλοντος, στοιχεία τα οποία συνδυαστικά εκτιμάται ότι εξασφαλίζεται η εξοικείωση με το χώρο και η επαναλαμβανόμενη επίσκεψη. Σκοπός είναι η παραγωγή μίας πολυεπίπεδης και ολοκληρωμένης εμπειρίας.

Ως προς τη μεθοδολογία προσέγγισης του περιεχομένου, αυτή στηρίζεται στις αρχές της θεωρίας της Ερμηνευτικής, που εκτιμάται ότι βοηθά στην καλύτερη ανάπτυξη του νοηματικού σχεδιασμού. Σύμφωνα με τον “Ερμηνευτικό Κύκλο” του ακαδημαϊκού και καθηγητή Φιλοσοφίας R.E. Palmer που επηρέασε σημαντικά τις μουσειακές σπουδές, το σύνολο ορίζεται από τα μέρη του και ομοίως τα μέρη μπορούν να γίνουν κατανοητά σε σχέση με το σύνολο. Κάθε συστατικό είναι απαραίτητο για την κατανόηση του όλου.

Σχετικά με τη συλλογή των αντικειμένων και την επιλογή των δυνητικών εκθεμάτων, επισημαίνεται ότι δεν πρόκειται για αντικείμενα (objects), αλλά για έργα της ανθρωπινής διάνοησης (works) που χρήζουν ερμηνείας. Η έννοια της ερμηνείας σε ένα «μουσειακό» πλαίσιο, είναι -και οφείλει να είναι- ελαστική. Άλλωστε, υπάρχει διαφοροποίηση μεταξύ της ερμηνευτικής της έκθεσης, δηλαδή το πως σχεδιάζεις μια έκθεση για να επικοινωνήσεις μια ιδέα στους επισκέπτες, και της ερμηνευτικής του αντικειμένου, δηλαδή την προσπάθεια να ερμηνεύσεις αντικείμενα για άλλους, κάνοντας τις συνδέσεις μεταξύ του αντικειμένου και του επισκέπτη με τρόπο τέτοιο όπου ο τελευταίος θα είναι σε θέση να αναγνωρίσει. Η ερμηνεία και το ερμηνευτικό μοντέλο που επιλέγεται, βασίζεται στην επιλογή «έργων» και της δυναμικής που δυνητικά μπορεί να αναπτυχθεί μέσω της παρουσίας τους, μεταξύ περιεχομένου και επισκέπτη.



Το περιεχόμενο της συλλογής, ως δυνητικό «έκθεμα», παραμένει πάντα το σημείο αναφοράς του εκθεσιακού σχεδιασμού, ειδικά στο τμήμα που αφορά στην επικοινωνία - ερμηνεία, το οποίο επικαιροποιείται μέσω της επιστημονικής τεκμηρίωσης, και αξιολογείται με κριτήριο το κατά πόσο διευκολύνει την πρόσληψη της πληροφορίας από τον επισκέπτη. Επιλέγεται σύμφωνα με τις σημειολογικές αναφορές, αλλά και τις χωρικές δεσμεύσεις, τεκμηριώνει ή τεκμηριώνεται ανάλογα με τη θέση του στο χώρο και τον τρόπο με τον οποίο εντάσσεται στη ροή της αφήγησης.

Το «κλειδί» για την επίτευξη των στόχων είναι το κατά πόσο παρέχεται με εύληπτο τρόπο στον επισκέπτη, η δυνατότητα σύνθεσης μηνυμάτων -μέσω των εκθεμάτων και των ερμηνευτικών μέσων- και όχι μέσω της απλής παράθεσης των γεγονότων και της γραμμικής αλληλουχίας τους. Ο σχεδιασμός δεν αντιμετωπίζεται απλά ως θέμα αισθητικής και «λειτουργικής» τακτοποίησης εκθεμάτων και εννοιών στο χώρο. Ως προς το αποτέλεσμα, δεν είναι η ποσότητα και η πληθώρα των εκθεμάτων που καθορίζει την «επιτυχία» του εγχειρήματος, αλλά η διάταξη, η μεθοδολογική προσέγγιση, τα μέσα απόδοσης, ο καθορισμός του «μέτρου» που οδηγούν σε στοχευμένες επιλογές.

Η επίσκεψη στο «χώρο» μπορεί και πρέπει να είναι θεματική και όχι απαραίτητα γραμμική-κυκλική, ώστε η αφομοίωση του περιεχομένου να προκύψει ως άθροισμα εμπειριών. Επιπλέον, πρέπει να δίνονται οι απαραίτητες ανάσες και τα σημεία ξεκούρασης - χαλάρωσης στον επισκέπτη, που σε κάποιο βαθμό μπορούν να αποσπούν την προσοχή, αλλά είναι απαραίτητα για την αφομοίωση του περιεχομένου¹¹. Η οργάνωση του περιεχομένου σε επιμέρους «θεματικές» προκρίνεται ως εφικτή λύση, όχι μόνο γιατί σύμφωνα με την προαναφερθείσα επιχειρηματολογία που διέπει όλο το παρόν κείμενο θεωρείται δόκιμη ή επιστημονικά ορθή, αλλά γιατί η γεωμετρία του χώρου και οι επιμέρους εσωτερικές διατάξεις μπορεί και να το επιβάλλει.

Η άποψη αυτή προκρίνεται ως αποτέλεσμα του ελέγχου που διενεργείται σε προσχεδιακό στάδιο, όπου και αποδεικνύεται η εφικτότητα απόδοσης του περιεχομένου με τις ελάχιστες - ήπιες επεμβάσεις μη δομικού χαρακτήρα για την προσαρμογή του κελύφους στη νέα χρήση. Προφανώς η άποψη αυτή θα μπορούσε και να αναθεωρηθεί εάν προέκυπτε ότι δημιουργούνται εννοιολογικές αδυναμίες στην ερμηνεία του περιεχομένου λόγω της γεωμετρικής διάταξης, οπότε και θα επιβαλλόταν μία περισσότερο «σαρωτική» επέμβαση στο κέλυφος. Αξιολογώντας τη σχεδιαστική προσέγγιση με κριτήριο την εξεύρεση της βέλτιστης λύσης, η οποιαδήποτε δομικού χαρακτήρα επέμβαση επιλέχθηκε να αποφευχθεί, καθώς δε συντρέχουν ιδιαίτεροι λόγοι οι οποίοι το επιβάλλουν.

Η επικρατούσα άποψη, η οποία ακολουθείται και στην παρούσα πρόταση νοηματικού σχεδιασμού, έγκειται στο ότι το εκθεσιακό σενάριο πρέπει να προσαρμόζεται στο «χώρο» και να συνυπάρχει με τις αξίες του και όχι το αντίθετο. Στο πλαίσιο αυτό σχεδιάζονται θεματικές με ξεκάθαρο εννοιολογικό περιεχόμενο και σε ελεύθερη διάταξη, όπου μέσω της ανάπτυξης ενιαίας οπτικής ταυτότητας αναμένεται να προκύψει ότι συν-

¹¹ Σύμφωνα με έρευνες που έχουν διενεργηθεί, έχει παρατηρηθεί ότι ο μέσος χρόνος πρόσληψης νέας πληροφορίας ορίζεται περίπου στα 20 λεπτά, μετά επέρχεται κόπωση στον επισκέπτη και περιορίζεται η δυνατότητα κατανόησης - αφομοίωσης της οποιασδήποτε νέας πληροφορίας.

ανήκουν και συνιστούν μία θεματική ολότητα ενταγμένη στους εκθεσιακούς άξονες του περιεχομένου, και ως τέτοιες να αναγνωριστούν από τον επισκέπτη.

Σε κάθε περίπτωση για την αποκατάσταση του κελύφους δεν αποκλείονται ευρείας κλίμακας μη δομικές επεμβάσεις επισκευής, λόγω της υποβάθμισης που έχει επέλθει εξαιτίας της μη χρήσης του χώρου, αλλά και τις προκύπτουσες από την εκθεσιακή χρήση που έχει διαφορετικές ανάγκες και οι οποίες πρέπει να καλυφθούν σε σχέση με τις αρχικές (κατοικία).

Παρακάμπτοντας την παραπάνω διαπίστωση ¹², εστιάζοντας στη θεματική, στη χωροθέτηση ενοτήτων και των ευρύτερων υποστηρικτικών λειτουργιών, στη γεωμετρία και στη μορφολογία των δομών, οι απαιτήσεις που καλείται να ικανοποιήσει ο σχεδιασμός, συνοψίζονται:

- ➔ στην άρση των φυσικών και νοητικών εμποδίων πρόσβασης στο χώρο και στο περιεχόμενο,
- ➔ στην περιγραφή των δράσεων για τη λειτουργική (υποδομές) και τη μη-δομικού χαρακτήρα προσαρμογή του κελύφους στη νέα χρήση,
- ➔ στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό απόδοσης του εκθεσιακού σεναρίου (χωροθέτηση δομών, πορεία και διατάξεις),
- ➔ στη λειτουργική ενοποίηση τόσο των εσωτερικών, όσο και των εξωτερικών χώρων του μνημείου, τη σύνδεσή τους με την πόλη και το ευρύτερα νοούμενο υλικό και άυλο περιβάλλον του.

Ως προς τη λειτουργία και την ικανοποίηση του κτιριολογικού προγράμματος αναζητούνται οι αντίστοιχοι χώροι φιλοξενίας:

- ➔ χώρος υποδοχής που θα φιλοξενεί τις λειτουργίες εκδοτηρίου εισιτηρίων (tickets), πληροφοριών (info), πωλητέων ειδών (shop), γκαρνταρόμπα,
- ➔ χώροι διοίκησης (administration) και κέντρο ελέγχου (control room).
- ➔ εκθεσιακοί χώροι «μόνιμης» έκθεσης και εκπαιδευτικών δράσεων,
- ➔ αποθήκες «ανοικτής θέασης», επισκέψιμες με ελεγχόμενη πρόσβαση,



¹² Δεν αφορά άμεσα το αντικείμενο της παρούσας καθώς εμπίπτει σε εργασίες βελτιστοποίησης των υποδομών και αποκατάστασης του κελύφους από διαβρωτικά φαινόμενα (συντήρηση υποδομών - κελύφους)

- ➔ εκθεσιακοί χώροι (ημιυπαίθριοι - υπαίθριοι) και εκπαιδευτικών δράσεων (outdoor activities),
- ➔ πολυχώρος για περιοδικού χαρακτήρα δρώμενα (πχ. ομιλίες, σεμινάρια κλπ.) και προωθητικών δράσεων εξωστρέφειας,
- ➔ χώροι υγιεινής και εξυπηρέτησης του κοινού,
- ➔ αποθήκη εξοπλισμού για τη συντήρηση του χώρου,
- ➔ αναψυκτήριο (προαιρετικό).



Τα προαναφερθέντα αποτελούν το περίγραμμα της πρότασης σχετικά με την απόδοση χρήσεων. Προκειμένου να εξυπηρετηθεί η θεματολογία, λαμβάνοντας υπόψη τις δεσμεύσεις που απορρέουν από τη γεωμετρία και τις αξίες του κελύφους, οι απαραίτητοι χώροι αναμένεται -κατ' ανάγκη- να προκύψουν μέσω λειτουργικών συγχωνεύσεων, ως χώροι με διττή λειτουργική υπόσταση.

Η μελέτη περιγράφει το σύνολο των δράσεων που σε εσωτερικούς ή εξωτερικούς χώρους του μνημείου, οι οποίες απαιτούνται για τη δημιουργία του νέου πολιτιστικού φορέα. Δράσεις οι οποίες δύναται να εξειδικευτούν σε μεταγενέστερο χρόνο και να υλοποιηθούν σε στάδια («πακέτα» εργασιών παραγωγής και ανάπτυξης δράσεων, προμήθειας εξοπλισμού, κλπ.). Μπορούν επίσης να συντελούνται σε διαφορετικό χρόνο, καθώς σχεδιάζονται με τρόπο τέτοιο ώστε η διαφορετική φάση υλοποίησης του κάθε διαφορετικού σταδίου να μην επιφέρει αλλοιώσεις σε οποιοδήποτε στάδιο και για οποιοδήποτε λόγο έχει προηγηθεί.

Τα δύο βασικά «πακέτα» υλοποίησης της μελέτης διαχωρίζονται:

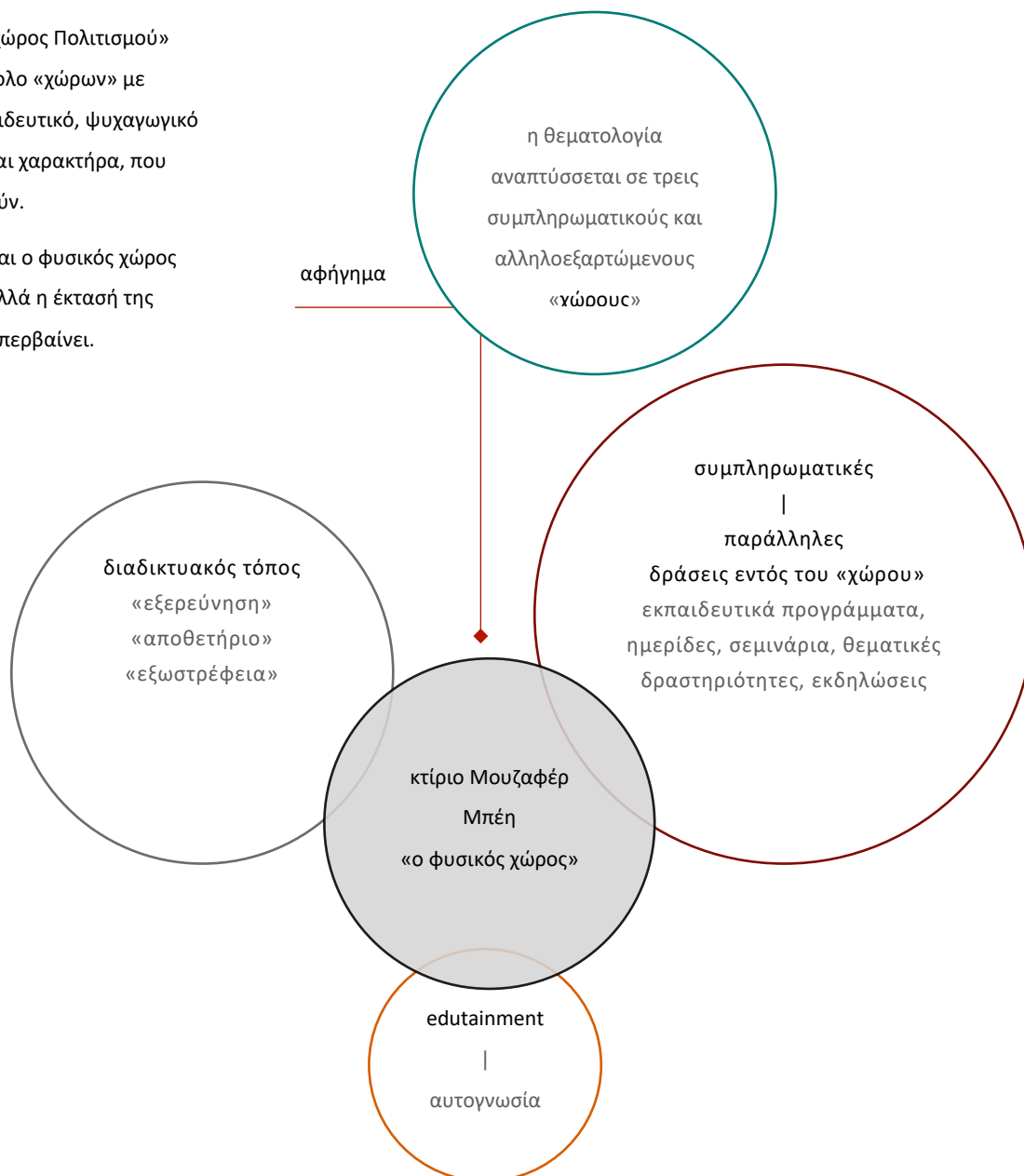
- ➔ σε αυτό το οποίο αναλύεται διεξοδικά στη μελέτη νοηματικού σχεδιασμού που αφορά αποκλειστικά στην απόδοση του περιεχομένου στον εσωτερικό χώρο του μνημείου και στην επικοινωνία του προς το παγκόσμιο κοινό (web-site), εξυπηρετώντας με βέλτιστο τρόπο τη δημιουργία του εκθεσιακού χώρου - εμπειρίας,
- ➔ σε αυτό που αφορά στον ευρύτερα νοούμενο εξωτερικό χώρο, το οποίο χρησιμεύει στην επαύξηση της εμπειρίας και στην ανανέωση του ενδιαφέροντος των επισκεπτών μέσω των περιοδικού χαρακτήρα δράσεων (outdoor activities). Το ίδιο ισχύει και για τις επιμέρους βοηθητικές λειτουργίες (πχ. αναψυκτήριο, shop κλπ.).

Να σημειωθεί ότι οι δράσεις που αναφέρονται στην παρούσα μελετητική προσέγγιση και αφορούν στον εξωτερικό χώρο, αποτελούν -αποκλειστικά- μελετητική μέριμνα και προτάσεις προς τους διαχειριστές του νέου πολιτιστικού φορέα σχετικά με το τι θα πρέπει να αναπτύξουν μετά την υλοποίηση του εκθεσιακού σεναρίου που αφορά στις χρήσεις που εντάσσονται στον εσωτερικό χώρο του μνημείου, με τις οποίες αναμένεται ότι θα αυξηθεί η ροή των επισκεπτών, η επανάληψη της επίσκεψης στο χώρο, και τα έσοδα του νέου φορέα εξασφαλίζοντας σε μεγάλο βαθμό τη βιωσιμότητά του.

β. εννοιολογική διάρθρωση Παιδικού χώρου Πολιτισμού

Ως «Παιδικός χώρος Πολιτισμού» νοείται το σύνολο «χώρων» με ιστορικό, εκπαιδευτικό, ψυχαγωγικό περιεχόμενο και χαρακτήρα, που συν-λειτουργούν.

Το μνημείο είναι ο φυσικός χώρος της έκθεσης, αλλά η έκτασή της μπορεί να το υπερβαίνει.



c. νοηματικός σχεδιασμός - σενάριο απόδοσης χρήσης

όραμα

Η διαφύλαξη της παράδοσης, της ιστορίας και κυρίως η ανάδειξη της υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς του τόπου, μέσω της έννοιας «παιχνίδι».

προεκτάσεις «σημείου» - μνημείου - χώρου πολιτισμού

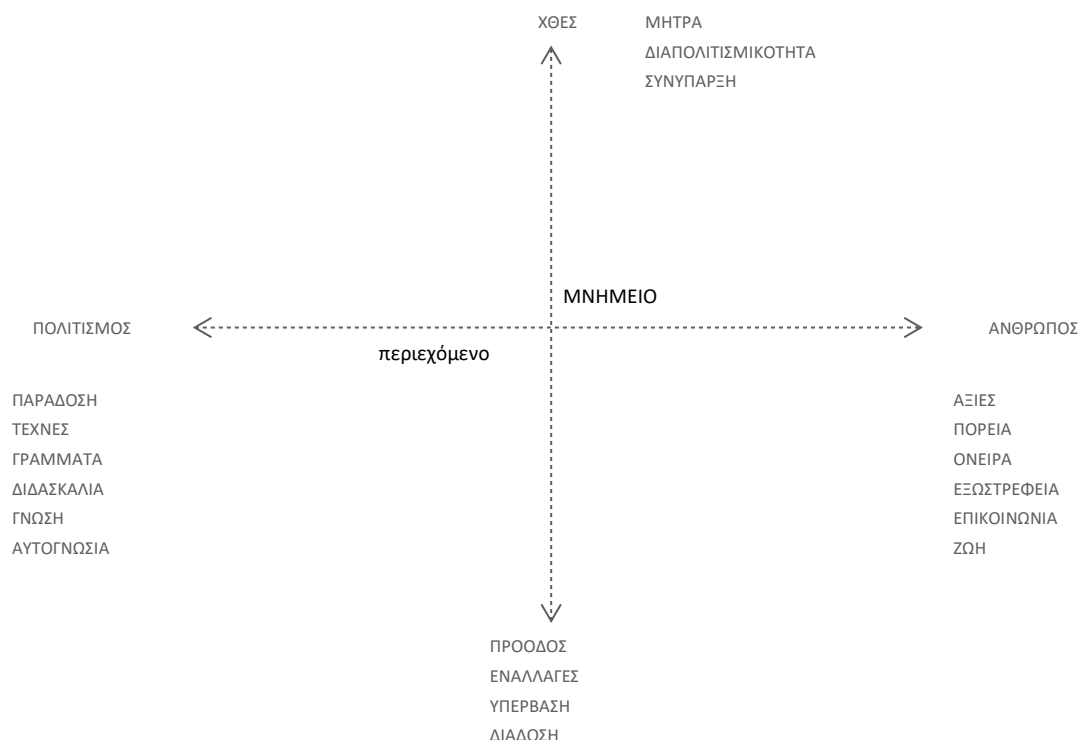
- a. επισκέψιμος χώρος «edutainment» για όλες τις ηλικίες,
- b. επιστημονικό σημείο αναφοράς και εκπαιδευτικός προορισμός,
- c. σημείο σύνδεσης με πολιτιστικούς φορείς που προγραμματικά έχουν παράλληλους στόχους, μέσω κοινών κύκλων δράσεων, όπως εποχιακές εκθέσεις, ημερίδες, σεμινάρια, παραστάσεις κλπ.
- d. τοπόσημο πολιτιστικού τουριστικού προορισμού,
- e. πεδίο εφαρμογής της έννοιας της βιώσιμης ανάπτυξης που αφορά στην «Οικονομία του Πολιτισμού» (creative economy).

αποστολή

Να καταγράψει, να διασώσει, να διαφυλάξει, να διαδώσει την ιστορία, τις παραδόσεις και τα έθιμα, την κοινωνική διάσταση μίας δραστηριότητας σε ένα τόπο, με επιστημονική τεκμηρίωση, μελέτη, έρευνα, αρχειοθέτηση, και να την παραδώσει στον σύγχρονο επισκέπτη -παιδί ή ενήλικα- μέσω των νέων τεχνολογιών και του διαδικτύου.

θεματικοί άξονες νοηματικού σχεδιασμού

Οι δύο άξονες που προσδιορίζουν την ουσία της σχέσης του «μνημείου» με το «περιεχόμενο» και ευρύτερα με το «χώρο» είναι κοινοί και διατρέχουν κάθε επίπεδο του μνημείου, καθώς έχουν σχέση με την πόλη, τη χρήση, τη δραστηριότητα, το χώρο και το χρόνο. Συνεκτικό στοιχείο αναφοράς είναι η κοινωνική διάσταση του παιχνιδιού, διαχρονικά, ως μέσο ψυχαγωγίας και κοινωνικοποίησης. Κύριος αποδέκτης θεωρείται το παιδικό κοινό.



Βασικού Άξονες:

a. Άνθρωπος – Πολιτισμός

το Μνημείο αποτελεί διαχρονικά τον κοινό τόπο ανάμεσα στον Άνθρωπο και τον Πολιτισμό καθώς εντάσσεται σε συγκεκριμένο περιβάλλον - τόπο. Οι τέχνες, η εκπαίδευση, ο ατομικός χρόνος (παιχνίδι), η παράδοση, διατηρούν μία ιδιότυπη σχέση με τις αξίες, τα όνειρα, την πορεία του ανθρώπου, την εξωστρέφεια, την επικοινωνία και την ίδια τη ζωή του.

b. Χθες – Σήμερα

Το παρελθόν της συνύπαρξης, της διαπολιτισμικότητας, ο τόπος - μήτρα για τους ανθρώπους έρχεται στο σήμερα, συναντά την πρόοδο, κάνει την υπέρβαση χρονικά και επικοινωνεί με τους ανθρώπους του παρόντος.

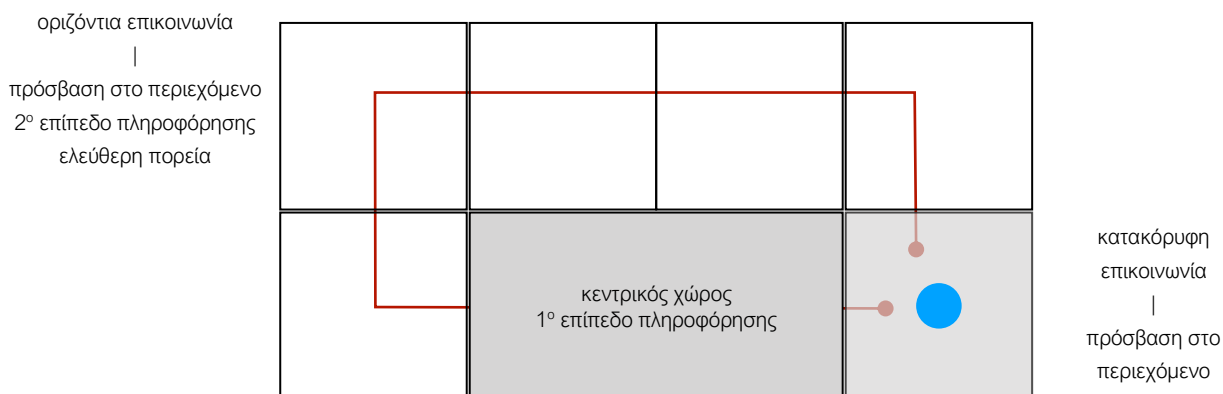
Σε αυτούς τους δύο βασικούς θεματικούς άξονες δομείται η «αφήγηση». Διατρέχουν κάθετα και οριζόντια τόσο τον τρόπο παρουσίασης του περιεχομένου όσο και τα επίπεδα ή τους επιμέρους χώρους του μνημείου που αποτελούν το φυσικό χώρο απόδοσης της θεματικής.

Ο επιμερισμός των δύο αξόνων αντανακλάται στην οργάνωση θεματικών «νησίδων», οι οποίες ενώ διατάσσονται ελεύθερα στους χώρους, έχουν ένα σημείο αφετηρίας ανά επίπεδο -τον κεντρικό χώρο- ο οποίος μεταφορικά ταυτίζεται με το σημείο συνένυσης της οικογένειας. Εκεί ο επισκέπτης λαμβάνει με τρόπο συνοπτικό και περιεκτικό το νόημα - περιεχόμενο της θεματικής που θα «περιεργαστεί», αν το επιθυμεί, και στους επιμέρους περιμετρικούς χώρους «αθροίζει» πληροφορίες και εξατομικεύει την εμπειρία ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του.

Με τον τρόπο αυτό εκτιμάται ότι παρουσιάζεται και αποτυπώνεται με ξεκάθαρο τρόπο και σε σύντομο χρονικό διάστημα (± 10 min) το περιεχόμενο (κεντρική ιδέα) της θεματικής, καλύπτοντας και το ενδεχόμενο όπου ο επισκέπτης δεν ενδιαφέρεται να επεξεργαστεί περαιτέρω τις υπόλοιπες εφαρμογές περιεχομένου που χωροθετούνται στα «δωμάτια», και αποφασίζει να τις «προσπεράσει».

Στην πραγματικότητα δημιουργούνται δύο επίπεδα πληροφόρησης σε κάθε επίπεδο του μνημείου:

- ➔ 1^ο επίπεδο - κεντρικό θέμα (έκθεμα)
- ➔ 2^ο επίπεδο - εξειδίκευση και επαύξηση της εμπειρίας.



Ως προς το περιεχόμενο, το 1^ο επίπεδο περιλαμβάνει:

- ➔ στοιχεία πληροφόρησης για το μνημείο, τους χώρους, τη ζωή και τις δραστηριότητες κλπ. - αφορά στην αρχική χρήση και ιστορική περίοδο,
- ➔ τον πλοηγό του χώρου - σήμανση,
- ➔ εποπτικό υλικό, διαδραστικές εφαρμογές 1^{ου} επιπέδου - θεματικός άξονας (νέα χρήση - εκθεσιακή).

Το 2^ο επίπεδο περιλαμβάνει -κυρίως- διαδραστικές εφαρμογές που σχετίζονται με τη θεματική (κεντρική ιδέα) και απορρέουν ως συνέχεια αυτής, υπό μορφή εξειδικευμένων εμπειριών. Επιλεκτικά, ανάλογα με το χώρο και τη σημασία του δύναται να περιλαμβάνονται και στοιχεία που αφορούν στην προηγούμενη χρήση του μνημείου ως κατοικία ή τις οικογενειακές δραστηριότητες που εκτυλίχθηκαν σε αυτό και δυνητικά μπορεί να επιλέγεται περιορισμένος αριθμός υλικών τεκμηρίων που σχετίζονται με το θέμα το οποίο αναπτύσσεται στο συγκεκριμένο χώρο.

Μορφολογικά, τα γεωμετρικά στοιχεία των υποστηρικτικών δομών που αφορούν στην προβολή του μνημείου, αποδίδονται με διαφορετική μορφή σε σχέση με αυτά του περιεχομένου της θεματικής, εν είδη μονολιθικών στοιχείων σήμανσης που λειτουργούν και ως πλοηγός της έκθεσης, ή ως επιτοίχια ή αυτοφερόμενα πανέλα με σαφές ιστορικό - κοινωνικό περιεχόμενο που αφορά στο μνημείο, στην παρελθούσα χρήση και γενικότερα στην πόλη της Ξάνθης.

Χωροτακτικά τοποθετούνται κοντά στα σημεία «άφιξης» - «αναχώρησης» του επισκέπτη και όπου είναι εφικτό διαχωρίζονται από την υπόλοιπη θεματική ώστε να είναι επιλογή του αν θα τα περιεργαστεί ή θα συνεχίσει την πορεία του με αποκλειστικό κριτήριο την εξερεύνηση του περιεχομένου της έκθεσης.

Θεματικές «νησίδες»¹³

Εκτός από τους δύο γενικούς άξονες που διατρέχουν το περιεχόμενο και αποτελούν τον κορμό πάνω στο οποίο διαρθρώνεται η κάθε διαφορετική εφαρμογή απόδοσης του περιεχομένου -διαδραστική ή μη- η ανάπτυξη της θεματικής επιμερίζεται στις ακόλουθες τρεις γενικές θεματικές νησίδες:

- ➔ ΠΑΙΔΙ και ΠΑΙΧΝΙΔΙ
- ➔ ΠΑΙΔΙ και ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
- ➔ ΠΑΙΔΙ και ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ

¹³ Πρόκειται για τίτλους εργασίας, η ονοματοδοσία θα καθορισθεί στο στάδιο της υλοποίησης του εκθεσιακού σεναρίου σύμφωνα με την οπτική - λεκτική ταυτότητα που θα αναπτυχθεί για το περιεχόμενο.

Η απόδοση των θεματικών νησίδων ανά επίπεδο δεν είναι πάντοτε απόλυτα αυστηρή. Ανάλογα με το θέμα εκφάνσεις αυτών μπορεί και να συνυπάρχουν σε διαφορετικούς χώρους ή εφαρμογές, εκτός της προκαθορισμένης από το σενάριο ενότητας, επειδή με τον τρόπο αυτό -κατά περίπτωση- ενδέχεται να εξυπηρετούν πληρέστερα το εκθεσιακό σενάριο καθώς:

- ➔ επεξηγούν τη θεματική συνολικά, όταν εντάσσουν μία ανθρώπινη δραστηριότητα στο ιστορικό-κοινωνικό περιβάλλον που συντελείται,
- ➔ συνθέτουν μία ολότητα περιεχομένου γύρω από την έννοια παιχνίδι με ιστορικές - κοινωνικές προεκτάσεις, οπότε δεν είναι δόκιμο να διαχωρίζονται.

Ο γενικός κανόνας που ακολουθείται για την τοποθέτηση και αντιστοίχιση των θεματικών νησίδων ανά επίπεδο είναι ο ακόλουθος:

- ➔ Ενότητα: ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Χωροθετείται κυρίως στο Ισόγειο και συνυπάρχει με άλλες λειτουργίες - χρήσεις όπως:

- ➔ του χώρου υποδοχής,
- ➔ των περιοδικών δρώμενων (εκθέσεις - σεμινάρια - διαλέξεις),
- ➔ των αποθηκών ανοικτής θέασης όπου εκτίθενται τα υλικά τεκμήρια της συλλογής - παιχνίδια (φυσικά αντικείμενα).

Αφορά κυρίως στην παρουσίαση των υλικών τεκμηρίων της συλλογής -«αποθήκη ανοικτής θέασης»- σε συνδυασμό με περιορισμένης έκτασης στοιχεία «δραματοποίησης» του περιεχομένου με εποπτικό υλικό, απτικά ή κιναισθητικά εκθέματα (διαδραστικές εφαρμογές)

- ➔ Ενότητα: ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Χωροθετείται κυρίως στον 1^ο όροφο. Επιμερίζεται σε σημειακές εφαρμογές - εκθέματα με περιεχόμενο που αφορά:

- ➔ την εκπαίδευση και ευρύτερα την απόκτηση γνώσεων σε εκπαιδευτικό ή μη περιβάλλον,
- ➔ τη μνήμη,
- ➔ το παιχνίδι διαχρονικά,
- ➔ την ένδυση και τις ενδυματολογικές συνήθειες σε επίπεδο παιχνιδιού, ως προέκταση και της κοινωνικής διαστρωμάτωσης, κλπ.

Αφορά κυρίως στην ανάπτυξη και παρουσίαση απτικών ή κιναισθητικών εκθεμάτων (διαδραστικές εφαρμογές) σε συνδυασμό με περιορισμένης έκτασης στοιχεία «δραματοποίησης» του περιεχομένου με εποπτικό υλικό.

- ➔ Ενότητα: ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ

Χωροθετείται κυρίως στον 2^ο όροφο. Επιμερίζεται σε σημειακές εφαρμογές - εκθέματα με περιεχόμενο που αφορά σε:

- ➔ δραστηριότητες εξοικείωσης με το χώρο - πόλη μέσω εικονικών διαδρομών,
- ➔ διαχρονικές εκφάνσεις της κοινωνικής ζωής.

Αφορά κυρίως στην ανάπτυξη και παρουσίαση απτικών ή κιναισθητικών εκθεμάτων (διαδραστικές εφαρμογές) σε συνδυασμό με τα περιορισμένης έκτασης στοιχεία «δραματοποίησης» του περιεχομένου, με εποπτικό υλικό.

Εκπαιδευτικά προγράμματα

Η διάρθρωση του περιεχομένου σε επίπεδα πληροφόρησης, η διάταξη σε αυτοτελείς θεματικές οντότητες και αυτόνομες διαδραστικές εφαρμογές οι οποίες προσεγγίζονται μέσω της ελεύθερης πορείας στο χώρο, κατ' επιλογή του επισκέπτη, δεν επιβάλλει την ανάγκη ανάπτυξης συγκεκριμένου εκπαιδευτικού

προγράμματος, αλλά ούτε αποκλείει τη δυνατότητα ανάπτυξής του σε δεύτερο χρόνο.

Σε κάθε περίπτωση για την υλοποίηση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος, ενδεχομένως για οργανωμένες ομάδες επισκεπτών -σχολεία- και την οργάνωση μίας εκπαιδευτικής επίσκεψης στο χώρο, ως υποδομή θα χρησιμοποιούνται οι υπάρχουσες δομές - εφαρμογές.

Διατάξεις. Οργάνωση εκθεσιακού εξοπλισμού και περιεχομένου

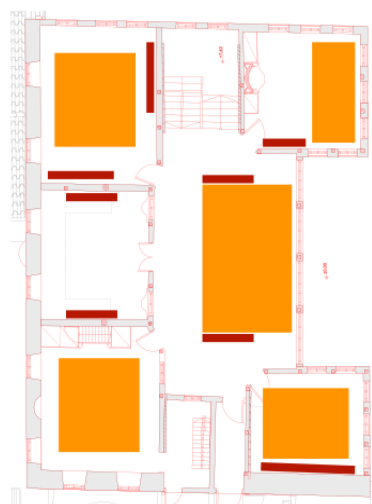
Ακολουθεί σχηματική απεικόνιση της χωροθέτησης των χρήσεων και των θεματικών νησίδων, καθώς και της «ιδεατής» πορείας των επισκεπτών που λόγω της οργάνωσης της θεματολογίας σε επίπεδα πληροφόρησης και σε σημειακές εφαρμογές περιεχομένου ανά επίπεδο, προκύπτει μη γραμμική και κατ' επιλογή του επισκέπτη. Υποχρεωτική προκύπτει μόνο η κατακόρυφη επικοινωνία μέσω του κλιμακοστασίου και η διέλευση μέσω του κεντρικού χώρου ανά επίπεδο, το οποίο είναι και μελετητικά θεμιτό.

Λόγω των γεωμετρικών δεσμεύσεων και της ύπαρξης έντονων μορφολογικών στοιχείων του χώρου (τζάκια, ανοίγματα, διακοσμητικά στοιχεία, ζωγραφικός διάκοσμος) αρχικά ορίζονται οι χώροι - θέσεις - επιφάνειες που δυνητικά μπορούν να αναπτυχθούν εφαρμογές (αναλυτικά βλέπε παράρτημα Ι).

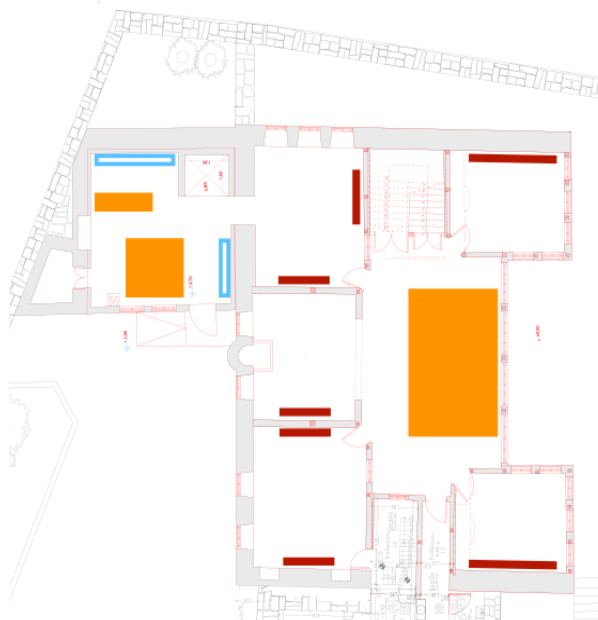
Σχηματική παρουσίαση διατάξεων εκθεσιακού εξοπλισμού ανά επίπεδο

- αυτοφερόμενες Γραμμικές δομές πάχους ($s \leq 30\text{cm}$)
- αυτοφερόμενες Γραμμικές δομές πάχους ($s \geq 30\text{cm}$)
- αυτοφερόμενες δομές

2ος όροφος



1ος όροφος



Ισόγειο

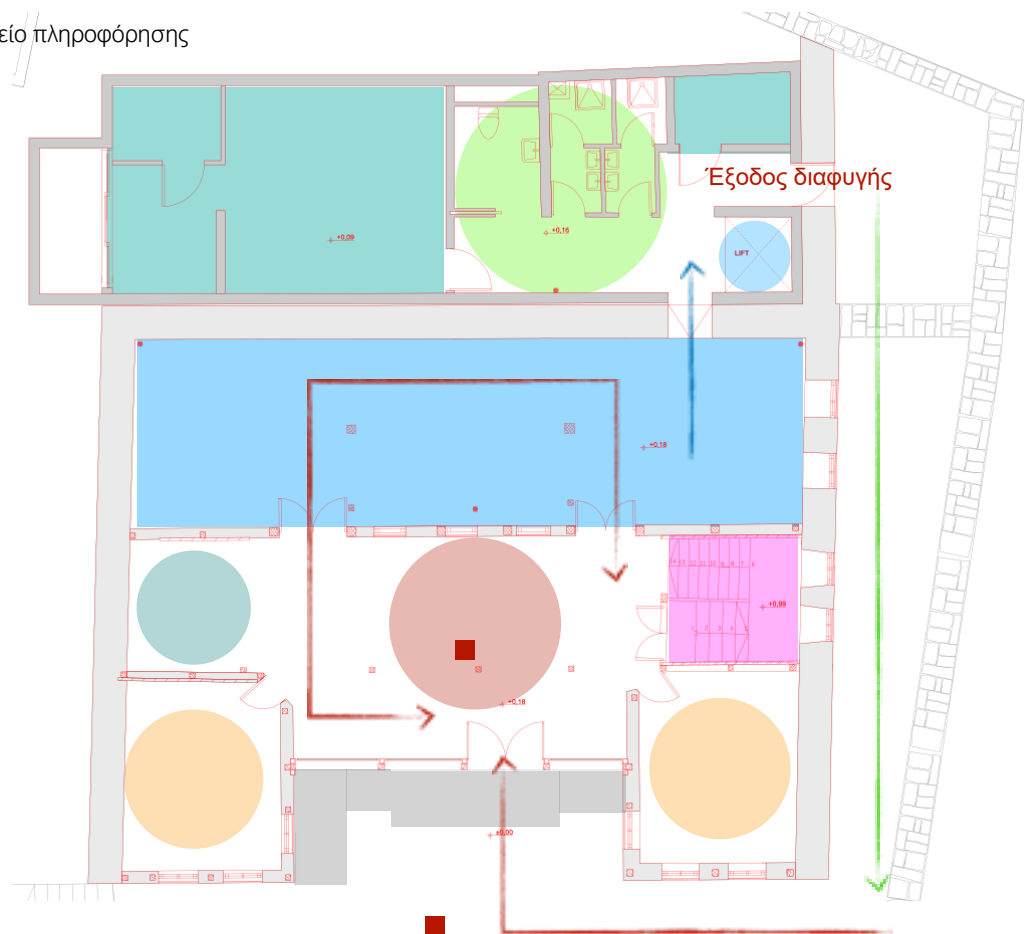


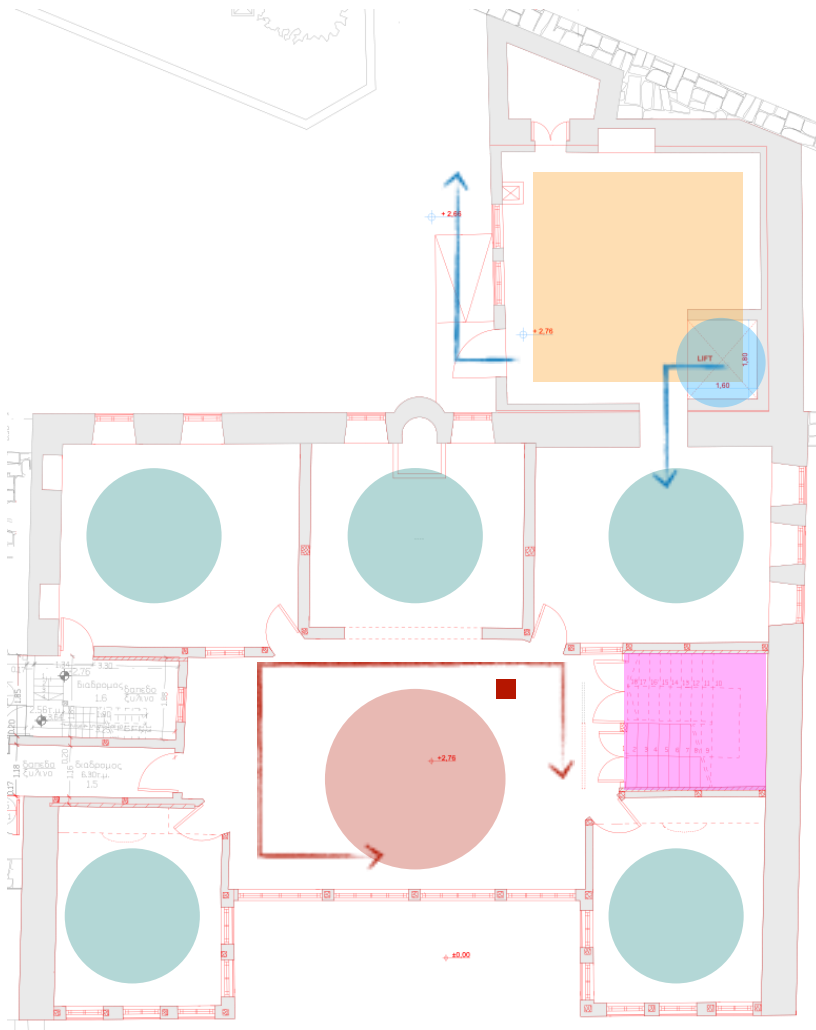
Εξειδίκευση πρότασης νοηματικού σχεδιασμού νοηματικός σχεδιασμός - σενάριο απόδοσης χρήσης Παιδικός Χώρος Πολιτισμού –
Κτίριο Μουζαφέρ Μπέη

χαμηλού ύψους (h 75 cm) ή δαπέδου (h ± 10 cm)

Ισόγειο (επίπεδο 00) - Παιχνίδι

- Βοηθητικός χώρος (αποθήκη - Η/Μ εγκαταστάσεις κλπ)
- Εκθεσιακός χώρος (αποθήκη ανοικτής θέασης)
- Γκαρνταρόμπα - εισαγωγή
- Υποδοχή - control room - έκθεση πωλητηρίου
- Χώρος δρώμενων περιοδικού χαρακτήρα
- Χώροι υγιεινής
- Ανελκυστήρας
- Κατακόρυφη επικοινωνία - κλιμακοστάσιο
- Προσβασιμότητα - Πορεία επισκεπτών
- Διαμόρφωση πρόσβασης ΑμεΑ (αυτοφερόμενη)
- Σήμανση - σημείο πληροφόρησης





Α' όροφος (επίπεδο 01) - Εκπαίδευση

- Διοίκηση
- Εκθεσιακός χώρος (1^ο επίπεδο πληροφόρησης)
- Εκθεσιακός χώρος (2^ο επίπεδο πληροφόρησης)
- Κατακόρυφη επικοινωνία - κλιμακοστάσιο
- Προσβασιμότητα - Πορεία επισκεπτών
- Σήμανση - σημείο πληροφόρησης

Β' όροφος (επίπεδο 02) - Κοινωνικοποίηση

● Εκθεσιακός χώρος (1^ο επίπεδο πληροφόρησης)

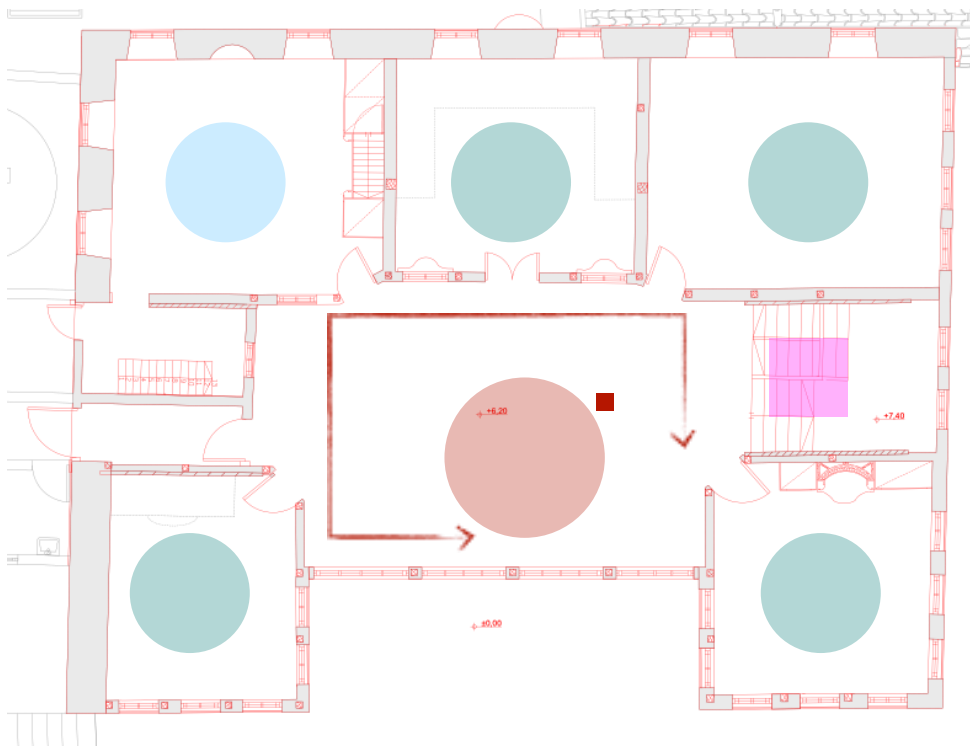
● Εκθεσιακός χώρος (2^ο επίπεδο πληροφόρησης)

● Διάδρασης - Δημιουργίας

■ Κατακόρυφη επικοινωνία - κλιμακοστάσιο

Πορεία επισκεπτών

■ Σήμανση - σημείο πληροφόρησης



d. κωδικοποίηση μελέτης νοηματικού σχεδιασμού και χρήσεων

Η μελέτη διαρθρώνεται σε τμήματα τα οποία αν και είναι αυτοτελή παρόλα αυτά διασυνδέονται μεταξύ τους μέσω κωδικοποίησης. Κάθε τμήμα κατασκευής (δομές), εξοπλισμού ή/και υποδομής εκθέματος και εκθεσιακού χώρου εν γένει, χαρακτηρίζεται από ένα μοναδικό κωδικό του «σημείου» που κατ' επέκταση παραπέμπει σε μία σειρά επιμέρους γενικές ή ειδικές προδιαγραφές για το είδος της κατασκευής, τα υλικά, τον εξοπλισμό, κλπ.

Ανεξάρτητα από το είδος της εκθεσιακής δομής ή εξοπλισμού ο οποίος απαιτείται να δημιουργηθεί ή να αποκτηθεί ώστε να εξυπηρετηθεί το εκθεσιακό σενάριο, οι κωδικοί ορίζουν πρωτίστως τη θέση στο χώρο ενός έκθετου συνόλου -γενικά αποκαλούμενης ως εφαρμογής περιεχομένου- και δευτερευόντως το είδος της εργασίας ή/και των υλικών τα οποία απαιτούνται προκειμένου να θεωρηθεί ολοκληρωμένη -λειτουργική (βλέπε παράρτημα Ι).

Μορφή κωδικοποίησης: xx.x.x όπου (x) αντιστοιχεί με τη σειρά σε:

- ➔ Επίπεδο: FL00 (ισόγειο) | FL01 (1ος όροφος) | FL02 (2ος όροφος)
- ➔ Χώροι: 00 (κεντρικός) a | b | c | d ...
- ➔ Αύξων αριθμός εκθέματος: 1 | 2 | 3 | 4 | ...

Στη συνέχεια -μετά από τελεία- προστίθεται γράμμα που αντιστοιχεί κατά περίπτωση σε γενικές κατηγορίες δομής, εξοπλισμού ή υπηρεσίας:

- ➔ Κατασκευή - εκθεσιακή δομή: S
- ➔ Εξοπλισμός απόδοσης ψηφιακού εκθέματος: H
- ➔ Σχεδιασμός και παραγωγή περιεχομένου σε ψηφιακή μορφή: PP
- ➔ Σχεδιασμός εποπτικού υλικού: D
- ➔ Παραγωγή εποπτικού υλικού σε έντυπη μορφή (εκτύπωση): P
- ➔ Υποδομή (ασθενή - ισχυρά ρεύματα): HM
- ➔ Υποδομή (εξοπλισμός εκθεσιακού χώρου): INF
- ➔ Ειδική κατασκευή - εξοπλισμός χώρου: SH | RE

Σύμφωνα με τα παραπάνω δομούνται οι αρχικές «καρτέλες» - δελτία ¹⁴ του κάθε διαφορετικού εκθέματος ή εν γένει εφαρμογής στο χώρο, όπου αναφέρονται όλοι οι συν-ανήκοντες κωδικοί από τους οποίους αποτελείται, ώστε να είναι εφικτός ο έλεγχος της παραγωγής (βλέπε παράρτημα ΙΙ). Με τον τρόπο αυτό ορίζεται μία κοινή γλώσσα επικοινωνίας για όλους τους παραγωγούς που συλλειτουργούν για την παραγωγή του «εκθέματος» και περιορίζεται η πιθανότητα αστοχίας κατά την παραγωγή του περιεχομένου ή την εγκατάσταση των εκθεμάτων επί τόπου.

Παράδειγμα: ο κεντρικός χώρος του ισογείου χαρακτηρίζεται με τον κωδικό FL00, μία εν γένει εφαρμογή περιεχομένου FL00.1, ένα υποσύνολο της εφαρμογής, πχ. κατασκευή FL00.1.S ή σχεδιασμός εκθέματος FL00.1.D, παραγωγή εκθέματος σε ψηφιακή μορφή FL00.1.PP κ.ο.κ.

Να σημειωθεί ότι, στο στάδιο του νοηματικού σχεδιασμού, τα ανωτέρω αναφέρονται ενδεικτικά ως πρόταση για την οργάνωση των εργασιών που απορρέουν από το σχεδιασμό, οι οποίες θα παραμετροποιηθούν και θα αποδοθούν σε τελική μορφή κατά το στάδιο παραγωγής - υλοποίησής του.

¹⁴ Οι τίτλοι των ενότητων και των εκθεμάτων στην παρούσα φάση αποτελούν τίτλους εργασίας των οποίων η τελική διατύπωση θα επιλεγεί κατά το σχεδιασμό της λεκτικής ταυτότητας του περιεχομένου

ε. υλική υπόσταση εκθεσιακών δομών

Τα χαρακτηριστικά των υποστηρικτικών εκθεσιακών δομών για την απόδοση του περιεχομένου συνοψίζονται στα ακόλουθα ¹⁵:

- ➔ η γεωμετρία των κατασκευών, ογκομετρικά, ακολουθεί λιτές γραμμές ώστε να δημιουργούνται όσο το δυνατόν ουδέτερα φόντα ή «κενά» για την παρουσίαση των εποπτικών μέσων και επιλέγεται περιορισμένος αριθμός αποχρώσεων, ώστε να εξασφαλίζεται το ότι ο εξοπλισμός δε θα επιβάλλεται στο περιεχόμενο ενός εκθέματος και παράλληλα ο χώρος θα αποκτήσει μια εκθεσιακή οπτική ομοιογένεια και ταυτότητα,
- ➔ κατά κανόνα χρησιμοποιείται ένα βασικό υλικό για τις πάσης φύσεως δομές που εξυπηρετούν τις εκθεσιακές ανάγκες, καθώς και περιορισμένος αριθμός υλικών επικάλυψης, έτσι ώστε αν στο μέλλον προκύψουν ανάγκες που επιβάλλουν την αλλαγή κάποιων τμημάτων των δομών, αυτές να μπορούν εύκολα να αναπαραχθούν,
- ➔ το υλικό επικάλυψης των δομών και γενικότερα η χρήση εξοπλισμού που ακτινοβολεί (EndLighten panels, οθόνες και προβολικά μηχανήματα) λειτουργεί και ως φωτιστική πηγή για την ανάδειξη του χώρου,
- ➔ χρησιμοποιούνται άοσμες υδατοδιαλυτές και υποαλλεργικές ακρυλικές πολυουρεθανικές “οικολογικές” βαφές (αφορά τις ξύλινες κατασκευές) σε υφή ματ ή σατινέ και αντίστοιχων χαρακτηριστικών βαφές πλαστικού χρώματος για επεμβάσεις περιορισμένης έκτασης στις τοιχοποιίες των χώρων χωρίς ζωγραφικό διάκοσμο (πχ. στο Ισόγειο), ενώ όσον αφορά στις δομές και την επικάλυψή τους τα υλικά φέρουν εργοστασιακή βαφή,
- ➔ για την υποστήριξη των εφαρμογών περιεχομένου, εγκαθίστανται αυτοφερόμενες δομές οι οποίες συναρμολογούνται επί τόπου εν ξηρώ, μέσω συστήματος από προφίλ ανοδιωμένου αλουμινίου πιστοποιημένης συνδεσμολογίας (κόμβους) που εξασφαλίζει την αναστρεψιμότητα της επέμβασης και καθώς δεν απαιτείται η υλοποίηση εργασιών κατασκευής επί τόπου (κοπή υλικών, κολλήσεις, στοκάρισμα, λείανση επιφανειών, ηλεκτροκολλήσεις κλπ), περιορίζεται ο κίνδυνος πρόκλησης ατυχήματος - βλάβης στο μνημείο, δεν υποβαθμίζεται η ποιότητα εσωτερικού αέρα από σκόνη, οσμές κλπ., και γενικά επιλέγονται υλικά περιβαλλοντικά ουδέτερα και αδρανή στις υγρασιο-θερμοκρασιακές μεταβολές και δράσεις.

Για την απόδοση του εκθεσιακού σεναρίου και την υποστήριξη των εκθεμάτων τα παραπάνω ενσωματώνονται στο σχεδιασμό όπου και επιλέγεται μία βασική γεωμετρία (module) η οποία μέσω προκαθορισμένων υποδιαίρέσεων και κανόνα σχεδιασμού πολλαπλασιάζεται στο χώρο. Η γεωμετρία διαμορφώνει τις βασικές δομές και τις παραλλαγές αυτών (πολλαπλάσια - υποπολλαπλάσια) ανάλογα με το είδος και τη μορφή του περιεχομένου προς απόδοση (έντυπο, ψηφιακό, πρωτότυπο υλικό-αντικείμενο).

Η γεωμετρία και ο αριθμός των δομών, ο γεωμετρικός κανόνας και οι διατάξεις στο χώρο παρουσιάζονται αναλυτικά στο παράρτημα Ι και αφορούν στη μορφή:

- ➔ του σκελετού (φέροντα στοιχεία) της βασικής δομής,
- ➔ της κατά περίπτωση επένδυσης της βασικής δομής και του συστήματος ανάρτησης εξοπλισμού για την παρουσίαση περιεχομένου σε έντυπη ή ψηφιακή μορφή,
- ➔ της βασικής δομής για τη σήμανση των χώρων και της θεματικής,
- ➔ της βασικής δομής εκθετηρίου ανοικτού ή κλειστού τύπου για διαφορετικές χρήσεις (βάθρο - τραπέζι - προθήκη),

¹⁵ Για την αναλυτική παρουσίαση της μορφής και των τεχνικών προδιαγραφών βλέπε παράρτημα Ι

- ➔ τη βασική δομή του υπερυψωμένου δαπέδου,

και επιπλέον:

- ➔ τις ειδικές κατασκευές και τον εξοπλισμό λειτουργίας των εκθεμάτων,
- ➔ τις υποδομές εξοπλισμού εσωτερικού και εξωτερικού χώρου που αφορά σε οπτικοακουστικά εκθέματα, επίπλωση κοινόχρηστων χώρων και γραφείων κλπ.

Στο παράρτημα Ι παρουσιάζεται επίσης ο τρόπος επίλυσης επιμέρους τεχνικών θεμάτων, μέσω της παρουσίασης διαφορετικών τεχνικών λύσεων, όπως για παράδειγμα:

- ➔ για τη διαχείριση του φυσικού φωτισμού μέσω αναστρέψιμων αυτοκόλλητων μεμβρανών στα διάφανα στοιχεία των παραθύρων,
- ➔ για την ενίσχυση του τεχνητού φωτισμού όπου αυτό κρίνεται απαραίτητο,
- ➔ την όδευση καλωδιώσεων, την ενσωμάτωση αισθητήρων, κλπ.

Ακολουθεί συνοπτική παρουσίαση των διατάξεων και του είδους του εκθεσιακού εξοπλισμού ανά εκθεσιακό επίπεδο.



2ος όροφος (02)



φ. μέσα και τεχνικές απόδοσης περιεχομένου - εκθέματα

Τα έργα ή και τα μελλοντικά προσκλήματα της συλλογής που ανήκουν στην κατηγορία των ευρύτερα νοούμενων διαδραστικών ψηφιακών εκθεμάτων και εν γένει κινούμενης εικόνας (πχ. videos) θα αποδίδονται μέσω ενός αποκαλούμενου ως «συστήματος» ψηφιακού εξοπλισμού που δημιουργείται ad hoc για την εξυπηρέτηση του εκθεσιακού σεναρίου, το οποίο κατά περίπτωση συνίσταται:

- ➔ στον «οδηγό» της εφαρμογής (driver) τύπου Η/Υ ή άλλου ισοδύναμου μέσου που παρέχει τη δυνατότητα αναπαραγωγής ψηφιακού αρχείου,
- ➔ στο «μέσο» οπτικοποίησης και απόδοσης του περιεχομένου που ισοδυναμεί κατά περίπτωση με προβολικό μηχάνημα, οθόνη, ηχητικό σύστημα ή προκύπτει ως αποτέλεσμα συνδυασμού των ανωτέρω μέσων,
- ➔ στις υποδομές λειτουργίας όπως αισθητήρες, καλωδιώσεις κλπ.

Το κάθε «σύστημα» καλείται να αποδώσει το περιεχόμενο και να εκτελεί τις ακόλουθες βασικές λειτουργίες:

- ➔ αυτόματη αφή/σβέση βάσει χρονοπρογραμματισμού,
- ➔ δυνατότητα απομακρυσμένου ελέγχου (remote control) μέσω δικτύου.

Θα πρέπει επίσης να αποδίδει-υποστηρίζει την αναπαραγωγή αρχείων περιεχομένου, όπως:

- ➔ κείμενο | εικόνες
- ➔ βίντεο

- ➔ πολυμεσικές εφαρμογές
- ➔ ιστοσελίδες HTML5, κ.ά.

Το λειτουργικό σύστημα που θα χρησιμοποιηθεί αφορά σε ένα εκ των διαδεδομένων λειτουργικών συστημάτων τύπου Windows 10 ή και νεότερο, MAC OSX 15 ή και νεότερο, LINUX KERNEL 5 ή και νεότερο, ανάλογα και με την “πλατφόρμα” ανάπτυξης του ψηφιακού εκθέματος. Το λειτουργικό θα βρίσκεται προ-εγκατεστημένο στον εξοπλισμό (άδεια χρήσης) και θα απαιτείται μόνο η δοκιμαστική λειτουργία με την εισαγωγή του ψηφιακού εκθέματος.

Η “αισθητική” του εξοπλισμού, όσον αφορά στα ορατά τμήματά του, λόγω και της “αποστολής” που καλείται να επιτελέσει ως μέρος μίας γενικότερης αισθητικής, θα πρέπει να συνάδει με αυτή της έκθεσης. Ενδεικτικά, στα χαρακτηριστικά του εξοπλισμού, αναφέρονται ως απαιτήσεις το περιορισμένο βάρος και μέγεθος ώστε να προκύπτει όσο το δυνατόν διακριτικός.

Ακολουθώντας τη φιλοσοφία σχεδιασμού των εκθεσιακών δομών (modular) επιλέγεται η τυποποίηση του συστήματος παρουσίασης λαμβάνοντας υπόψη τη μορφή αρχείων (συμβατότητα) και τις πιθανές μελλοντικές εκθεσιακές ανάγκες (επεκτασιμότητα - επικαιροποίηση συστήματος).

Επιπλέον κριτήρια για την επιλογή του συστήματος είναι το κόστος λειτουργίας και συντήρησής του, η παραγωγή χαμηλής στάθμης θορύβου κατά τη λειτουργία και η περιορισμένη έκλυση θερμικών φορτίων.

Στο «σύστημα» περιλαμβάνεται και ο απαραίτητος εξοπλισμός ασφάλειας πχ. από υπερτάσεις, κλοπή κλπ., οι καλωδιώσεις, οι αντάπτορες κλπ., και γενικά οτιδήποτε καθιστά το «σύστημα» πλήρως λειτουργικό, ώστε να αποδίδει το περιεχόμενο - έκθεμα. (βλέπε παράρτημα Ι).

g. σχεδιασμός - παραγωγές

Στην παρούσα φάση του νοηματικού σχεδιασμού δίνονται μόνο οι γενικές κατευθύνσεις (brief) οι οποίες θα εξειδικευτούν στο στάδιο της παραγωγής του περιεχομένου, ανάλογα και με το αρχειακό υλικό το οποίο θα συλλεχθεί και θα τεκμηριωθεί προκειμένου να υποστηριχθεί το περιεχόμενο της συλλογής.

Ο τρόπος παρουσίασης του περιεχομένου, όπως αυτό προβάλλεται στα διάφορα μέσα θα είναι ανθρωποκεντρικός και ενίοτε ιστορικός. Η απόδοση των εκθεμάτων συνίσταται σε οπτικοποιημένα και «δραματοποιημένα» ιστορικά γεγονότα, αφηγήσεις, έντυπο αρχειακό υλικό κλπ., με συμπαγές αφηγηματικό στίλ και αποδίδεται με σύντομες εφαρμογές σταθερής ή κινούμενης εικόνας και ήχου.

Η πληροφορία αποκτάται από τον επισκέπτη αθροιστικά μέσα από ένα σύνολο εφαρμογών που στόχο έχουν τη δημιουργία ατμόσφαιρας χρόνου και χώρου, και την παραγωγή συναισθημάτων. Ζητούμενο είναι η εξεύρεση των μεθόδων και επικοινωνιακών τεχνικών, που παρουσιάζουν το περιεχόμενο σύντομα και κατανοητά. Επίσης είναι, η ομογενοποίηση των τεχνικών απόδοσης που θα χρησιμοποιηθούν, ώστε να δίνεται η δυνατότητα στον επισκέπτη να κατανοήσει τον τρόπο «ανάγνωσης» και προσέγγισης του περιεχομένου από τα πρώτα βήματά του στο χώρο και παράλληλα να τον εφοδιάζουν με το «κλειδί» που θα «ανοίξει» τις «πύλες» που θα τον οδηγήσουν στη βιωματική προσέγγιση του θέματος.

Σημαντικό ρόλο παίζει, όχι τόσο το στοιχείο του εντυπωσιασμού μέσω οπτικών τρικ ή ψηφιακών αυτοματισμών, όσο ο ατμοσφαιρικός χαρακτήρας και η βιωματική προσέγγιση (συμμετοχή στο έκθεμα) που κρατάει τον επισκέπτη σε εγρήγορση και εξάπτει την περιέργειά του.

Το σύνολο των εφαρμογών εντάσσεται στην κατηγορία των δημιουργικών συνθέσεων, που πρέπει να ομογενοποιηθούν ως προς την απεικόνιση, ώστε να παρουσιάζονται στον επισκέπτη ως ενιαία αφηγηματική σύνθεση, διατηρώντας ταυτόχρονα την αυτονομία τους ως εφαρμογές περιεχομένου.

Το κύριο μέσο παρουσίασης είναι η εικόνα που αποδίδεται με ηλεκτρονικούς υπολογιστές – οθόνες ή γραφιστικές συνθέσεις σε έντυπη μορφή και υποστηρίζεται από οπτικοποιημένα κείμενα και ήχο. Τα διάφορα εκφραστικά μέσα για την απόδοση του περιεχομένου της έκθεσης και οι δομές που θα τοποθετούνται στο χώρο για να τα υποστηρίξουν, εντάσσονται σε έναν ενιαίο λειτουργικό και αισθητικό σχεδιασμό και προκύπτουν από ένα ενιαίο θεματικά «μουσειολογικό» σενάριο.

Για την παραγωγή και κυρίως την «δραματοποίηση» του περιεχομένου, εκτός της απόκτησης τεκμηρίων ελευθέρων πνευματικών δικαιωμάτων τα οποία θα ψηφιοποιηθούν (ανάλυση 600dpi) και θα επεξεργαστούν ώστε να ενταχθούν στο τελικό περιεχόμενο των εφαρμογών - εκθεμάτων, δύναται να απαιτηθεί και η μικρής έκτασης παραγωγή λήψεων με ενδεικτική μορφή αρχείων RAW files και αμοντάριστο υλικό video (format 16:9) σε εξωτερικούς χώρους της πόλης, αλλά και στο χώρο του μνημείου (πχ λήψεις σε χώρους μη προσβάσιμους σε ΑμεΑ προκειμένου να χρησιμοποιηθούν και να ενταχθούν στον πληροφοριακό σταθμό και στον ιστοχώρο).

Το περιεχόμενο θα αποδίδεται σε δύο γλώσσες (ελληνικά - αγγλικά) και για το λόγο αυτό κείμενα και εκφώνηση κειμένου -κατά περίπτωση- περιλαμβάνονται στις ενέργειες της παραγωγής του περιεχομένου - εκθέματος (συγγραφή και επιμέλεια πρωτότυπων κειμένων, μετάφραση, εκφώνηση κλπ).

Σχετικά με το είδος, την έκταση και τη ροή των εργασιών παραγωγής (ποσότητες) βλέπε ενότητα (i) και τα παραρτήματα.

σχεδιασμός οπτικής - λεκτικής ταυτότητας (Brief)

Η ανάπτυξη της ταυτότητας-υπογραφής πρέπει να βασίζεται στις βασικές δομές που σημειολογεί ο χώρος, να αποπνέει το κύρος και το ιστορικό βάρος, να αντικατοπτρίζει το ύφος του προορισμού με μία σύγχρονη και αφαιρετική σχεδιαστική λογική, με τη χρήση και σχεδίαση μοναδικών τυπογραφικών στοιχείων για τη σύνθεση και την απεικόνιση του λεκτικού μέρους του λογοτύπου, η οποία θα βασίζεται σε έννοιες-κλειδιά όπως:

⇒ Αξίες, Άνθρωποι, Συμμέτοχη, Ιστορία, Πνευματική - Συναισθηματική ανάταση, Διάδραση.

Ο λογότυπος πρέπει να είναι ένας απλός, δυναμικός, αναγνωρίσιμος, ευανάγνωστος οπτικός συνδυασμός

συμβόλου και τυπογραφίας.

Η υπογραφή οφείλει να έχει ξεκάθαρες σχεδιαστικές γραμμές και σαφές ύφος, χωρίς υπαινιγμούς και να συνάδει με το σύγχρονο, καινοτόμο, εμπειριακό, βιωματικό και πληροφοριακό περιεχόμενο του νέου πολιτιστικού φορέα.

Την υπογραφή (brand name) πρέπει να ακολουθήσει η ανάπτυξη χρωματικής παλέτας και των οδηγιών εφαρμογής του λογοτύπου και της ταυτότητας σε βασικό επικοινωνιακό υλικό, με τέτοιο τρόπο ο οποίος θα εξασφαλίζει την ομοιομορφία, τη συνεπεία και τη συνοχή της παρουσίας του brand.

Λεκτική Ταυτότητα

Ανάπτυξη επεξηγηματικής σημείωσης στο όνομα (Descriptor) ή συνοδευτικό μοτο που θα ολοκληρώνει το όνομα.

Πιθανοί συνδυασμοί ονοματολογίας με γεωγραφικό προσδιορισμό, αλλά και περιεχομένου:

Παιδί - Παιδικό - Ξάνθη - Ξάνθης Μνήμες

Descriptor (Γεωγραφικού προσδιορισμού)

Εμπειριακός Χώρος (Experience Space) - Χώρος Πολιτισμού - Χώρος Διαδραστικού Πολιτισμού

Οπτική ταυτότητα

Εξετάζονται περιπτώσεις αριστείας ανάπτυξης ταυτότητας χώρων πολιτισμού με παρεμφερές ή/και ισοδύναμο περιεχόμενο - στόχευση (3-5 παραδείγματα).

σήμανση (Brief)

Το σύστημα σήμανσης που θα δημιουργηθεί, θα προκύψει από τη μελέτη και την ανάλυση των διαδρομών εντός και εκτός του οικιστικού συνόλου. Πρέπει να προβλέπει τη χρήση εξειδικευμένων γραμματοσειρών, μεγεθών τυπογραφίας και τυπογραφική διεύθυνση της πληροφορίας. Να αναπτύσσει και να χρησιμοποιεί μοναδικά και διεθνώς αναγνωρισμένα εικονοσύμβολα. Να αναπτύσσει χρωματικό κώδικα όπου αυτό κριθεί αναγκαίο.

Το σύστημα σήμανσης που αφορά στο μνημείο και το νέο περιεχόμενο, πρέπει να είναι προσανατολισμένο σε πεζή κυκλοφορία. Να παρέχει σωστή πληροφορία, οπτικά ιεραρχημένα, τόσο για την κατεύθυνση-θέση του επισκέπτη, όσο και πληροφορίες για τον προορισμό ή και για άλλα σημεία ενδιαφέροντος.

Ως κατασκευή που θα φιλοξενεί τη σήμανση προβλέπεται να χρησιμοποιηθεί η δομή 650 (μονόλιθος σήμανσης), κατάλληλα προσαρμοσμένη ως προς την αντοχή των υλικών επικάλυψης για χρήση εξωτερικού χώρου, σε συνδυασμό με το σχεδιασμό μικρότερου συστήματος επιτοίχιων πινακίδων κατεύθυνσης ενδεικτικού μεγέθους A3 από αλουμίνιο πάχους 3mm ηλεκτροστατικά βαμμένου σε απόχρωση RAL και plexiglas 3mm satine.

σχεδιασμός εποπτικού υλικού (Brief)

Ο σχεδιασμός ακολουθεί την ευρύτερη οπτική ταυτότητα και αφορά τις εφαρμογές περιεχομένου, τόσο σε έντυπη όσο και σε ηλεκτρονική μορφή, σε θέματα επεξεργασίας, ομογενοποίησης και απόδοσης:

- ➔ αρχειακού υλικού,
- ➔ επεξεργασία και χρωματική διόρθωση εικόνων (τεκμηρίων),
- ➔ τυπολογία και γραφικά κίνησης,
- ➔ γραφιστικής σύνθεσης εικόνας και κείμενου,
- ➔ ορισμός γραμματοσειράς,
- ➔ γραμματοσειρά υπότιτλων και υποσημειώσεων (supers).
- ➔ άνοιγμα-κλείσιμο θεματικών ενοτήτων,

- ➔ σενάριο κίνησης,
- ➔ διαχείριση τυπογραφίας και πληροφορίας κείμενου,
- ➔ γραφικά και interface design,
- ➔ επιμέλεια αισθητικής και ύφους

ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ

Για την απόδοση του περιεχομένου σε έντυπη μορφή χρησιμοποιούνται τρία βασικά υλικά εκτύπωσης που αφορούν σε:

- ➔ πλαστικοποιημένο καμβά (ενσωματώνεται στις αυτόφωτες επιφάνειες του πιστοποιημένου συστήματος αλουμινίου),
- ➔ αυτοκόλλητο διαφανές και αδιαφανές βινύλιο (επικολλάται στο υλικό επικάλυψης των υπόλοιπων δομών),
- ➔ αυτοκόλλητα κοπτικά γράμματα βινυλίου (λεζάντες - κειμενολεζάντες).

σχεδιασμός ιστοχώρου (Brief)

Αφορά στο σχεδιασμό για τη δημιουργία διαδραστικού ιστοχώρου και την ικανοποίηση των αναγκών προβολής του φορέα, αλλά και τη δημιουργία μίας online database (αποθετήριο) για την εκτενή και αναλυτική παρουσίαση του περιεχομένου της συλλογής, προσαρμοσμένη στα ενδιαφέροντα διαφορετικών χρηστών.

Το περιεχόμενο θα αποδίδεται σε τουλάχιστον δύο γλώσσες (ελληνικά, αγγλικά) με δυνατότητα μελλοντικής επέκτασης σε άλλες γλώσσες.

Ιδιαίτερη έμφαση θα δοθεί στη βέλτιστη παρουσίαση του περιεχομένου (οργάνωση της αρχιτεκτονικής της πληροφορίας, οπτική ταυτότητα), τη διαχείριση και την ασφάλεια του, την αλληλεπίδραση με τον χρήστη.

Η διαδικτυακή εφαρμογή, ως προς τη λειτουργικότητα με την οποία θα επιτυγχάνονται οι ευρύτερη εκθεσιακοί στόχοι, η επαύξηση της εμπειρίας του χρήστη και η διάχυση του περιεχομένου στο μεγαλύτερο αριθμό χρηστών, θα δομηθεί έτσι ώστε:

- ➔ να αποτελέσει ένα εργαλείο προβολής, εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας,
- ➔ να ανταποκρίνεται στις ανάγκες διαφορετικού προφίλ επισκεπτών ανάλογα με το επίπεδο εξοικείωσής τους με την τεχνολογία, το μαθησιακό επίπεδο, την πολιτισμική προέλευση κλπ.

Ενδεικτικά και όχι αποκλειστικά, αναφέρονται ως απαίτηση τα ακόλουθα πεδία ανάπτυξης του σχεδιασμού της διαδικτυακής εφαρμογής, καθώς αυτή θα αποτελεί το σημείο αναφοράς όλων των ψηφιακών υπηρεσιών - εργαλείων, συνεπώς θα πρέπει να διαθέτει χαρακτηριστικά και λειτουργίες που να επιτρέπουν:

Τη διαχείριση χρηστών

Μέσω της διαχείρισης χρηστών, θα παρέχεται ομοιογενής και ενοποιημένος μηχανισμός διαχείρισης των χρηστών και των ρόλων. Οι χρήστες του ιστοχώρου θα έχουν τη δυνατότητα εισόδου μέσω κατάλληλης διάταξης πιστοποίησης (καταχώρηση στοιχείων ή όνομα χρήστη/μυστικός κωδικός). Οι χρήστες διακρίνονται σε τρεις μεγάλες κατηγορίες, οι οποίες μπορεί και να διακρίνονται σε υποκατηγορίες (ή ρόλους). Αυτές είναι:

- ➔ Ανώνυμοι Χρήστες με πρόσβαση στο πληροφοριακό υλικό και στις υπηρεσίες.
- ➔ Εγγεγραμμένοι Χρήστες με πρόσβαση στις προσωποποιημένες υπηρεσίες του συστήματος.
- ➔ Διαχειριστές με δικαιώματα διαχείρισης περιεχομένου, ρόλων, εφαρμογών

Τη διαχείριση και δημοσίευση περιεχομένου.

Απαιτείται ένα εύχρηστο περιβάλλον διαχείρισης περιεχομένου και εγγράφων, το οποίο να επιτρέπει τη

γρήγορη και αξιόπιστη ενημέρωση του ιστοχώρου σε καθημερινή βάση. Επιπλέον, πρέπει να παρέχει τη δυνατότητα ενημέρωσης του περιεχομένου (απαραίτητη η διαλειτουργικότητα) και στα υπόλοιπα κανάλια παροχής πληροφόρησης, δηλαδή τις έξυπνες συσκευές και τους σταθμούς πληροφόρησης (info kiosk).

Τη διαχείριση και ενοποίηση εφαρμογών

Μέσω κατάλληλης αρχιτεκτονικής, τεχνικών και λειτουργικών χαρακτηριστικών που να επιτρέπουν τη λειτουργία των επιμέρους εφαρμογών, υποσυστημάτων και λύσεων σε ένα ενιαίο web-based περιβάλλον, το οποίο θα αποτελέσει το βασικό «χώρο εργασίας» για τους «διαχειριστές» και τους εξουσιοδοτημένους χρήστες των εφαρμογών του, με στόχο την επίτευξη της μεγαλύτερης δυνατής ομοιομορφίας στις διεπαφές μεταξύ των διαφόρων υποσυστημάτων και στον τρόπο εργασίας των χρηστών.

Δημιουργία μοναδικής εμφάνισης για την ιστοσελίδα - γραφιστική επιμέλεια.

Απαιτείται η γραφιστική επιμέλεια όλων των εφαρμογών, που θα παρουσιάζουν ένα ενοποιημένο, υψηλής αισθητικής αποτέλεσμα, σε όλα τα υποσυστήματα.

Δημιουργία κατηγοριών, υποκατηγοριών, σελίδων και υποσελίδων (προφίλ, στοιχεία επικοινωνίας, ενημερωτικά άρθρα κλπ.)

Ο ιστοχώρος ενοποιημένων ψηφιακών υπηρεσιών θα πρέπει να δίνει τη δυνατότητα στο διαχειριστή του συστήματος να δημιουργεί όσες κατηγορίες, υποκατηγορίες, σελίδες και υποσελίδες αν χρειαστεί. Επιπλέον, θα πρέπει να δίνεται η δυνατότητα για:

- ➔ Εισαγωγή και παραμετροποίηση κατηγοριών (απεριόριστες κατηγορίες - υποκατηγορίες).
- ➔ Εισαγωγή άρθρων και γενικών πληροφοριών για την αρχική διάθεση της ιστοσελίδας.
- ➔ Στοιχεία επικοινωνίας - φόρμα επικοινωνίας επισκεπτών.
- ➔ SEO & υπηρεσίες για την καλύτερη κατάταξη του δικτυακού τόπου στα αποτελέσματα των μηχανών αναζήτησης.
- ➔ Υποσύστημα Διαχείρισης Δεδομένων (CMS) μόνο από εξουσιοδοτημένους χρήστες (διαχειριστές).

Γραφική διεπαφή χρήστη

Το περιβάλλον εργασίας του χρήστη θα είναι πλήρως γραφικό (GUI) χρησιμοποιώντας όλα τα γνωστά χαρακτηριστικά (ποντίκι, παράθυρα, μενού λειτουργιών, κουμπιά λειτουργιών, λίστες επιλογής κλπ)

Διεπαφή βασισμένη σε τεχνολογίες Διαδικτύου.

Όλες οι λειτουργίες θα πρέπει να προσφέρονται μέσω web interface, ενώ η διεπαφή θα πρέπει να αναπτυχθεί χρησιμοποιώντας τις τελευταίες δυνατότητες των τεχνολογιών διεπαφών.

Η πρόσβαση θα πρέπει να είναι εφικτή μέσω περισσότερων του ενός από τα ευρέως διαδεδομένα προγράμματα πλοήγησης στο Διαδίκτυο (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Apple Safari κλπ) χωρίς να απαιτείται επιπλέον εγκατάσταση εφαρμογών, με εξαίρεση εφαρμογές που επαυξάνουν τη λειτουργικότητα των προγραμμάτων πλοήγησης (plug ins).

Θα πρέπει επίσης να υπάρχει πλήρης συμβατότητα με τα πρότυπα του WWW Consortium (W3C) όπως CSS, HTML 4.01, XHTML 1.0 κλπ.

Διαφάνεια

Η διεπαφή χρήστη θα πρέπει να κρύβει από τους χρήστες τις τεχνικές λεπτομέρειες του πληροφοριακού συστήματος.

Συνέπεια

Η διεπαφή χρήστη θα πρέπει να έχει ενιαία σχεδιαστική φιλοσοφία ώστε να μην μπερδεύεται ο χρήστης. Αυτό αφορά τόσο τη χρήση κοινής χρωματικής παλέτας όσο και τη χρήση κοινών συμβολισμών για ομοειδείς και παρόμοιες λειτουργίες.

Απόκριση

Ο χρόνος απόκρισης του πληροφοριακού συστήματος θα πρέπει να είναι ο ελάχιστος δυνατός, ώστε ο χρήστης να μην αναγκάζεται να κοιτάζει την οθόνη του υπολογιστή περιμένοντας τα αποτελέσματα. Στην περίπτωση χρονοβόρων λειτουργιών, ο χρήστης θα πρέπει να ενημερώνεται με κατάλληλα οπτικά μέσα ότι βρίσκεται σε εξέλιξη επεξεργασία ώστε να μην νομίσει ότι το σύστημα δεν αποκρίνεται.

Μοναδικό σημείο εισόδου

Η διαδικτυακή πύλη θα πρέπει να αποτελεί το μοναδικό σημείο εισόδου για όλες τις προσφερόμενες υπηρεσίες (ανάλογα με τα δικαιώματα που έχουν οριστεί). Στην Κεντρική Σελίδα της Διαδικτυακής Πύλης θα υπάρχει ειδικός σύνδεσμος που θα προτρέπει στο χρήστη να εισάγει το όνομα και τον κωδικό πρόσβασης. Με την πιστοποίηση της ταυτότητας του χρήστη θα επιτρέπεται πλέον η πρόσβαση στις ανάλογες υπηρεσίες (single sign-on) χωρίς να απαιτείται η πιστοποίηση του χρήστη για κάθε υπηρεσία ξεχωριστά.

Φιλικότητα

Όταν σχεδιάζεται η διεπαφή χρήστη θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη ότι απευθύνεται σε όλες τις κατηγορίες ατόμων, ακόμα και εκείνων που δεν είναι εξοικειωμένοι με την τεχνολογία. Θα πρέπει να καταβληθεί προσπάθεια το περιβάλλον εργασίας να είναι όσο το δυνατό πιο απλό στη χρήση και να προσομοιάζει στον μέγιστο βαθμό με desktop εφαρμογές, υποστηρίζοντας drag and drop λειτουργίες και ανανέωση περιεχομένου χωρίς επαναφόρτωση σελίδων.

Φιλοξενία Ιστοτόπου

Στο αρχικό στάδιο ο παραγωγός - σχεδιαστής της εφαρμογής παρέχει υπηρεσίες φιλοξενίας του συστήματος, τουλάχιστον για 2 έτη μετά την ολοκλήρωσή του στην τελική μορφή και την πλήρη ένταξη του αρχικά προσδιορισμένου περιεχομένου.

Μετά τη λήξη αυτής της περιόδου, ο παραγωγός υποχρεούται στη μεταφορά του συνόλου των εφαρμογών και συστημάτων, σε data-center επιλογής του φορέα. Οι εργασίες της μεταφοράς και παραμετροποίησης του συστήματος στο νέο data-center, αφορούν εξολοκλήρου τον παραγωγό τόσο ως προς την ευθύνη - μέριμνα για την ορθή μετάβαση όσο και τη δαπάνη που θα απαιτηθεί.

Κατά το στάδιο της παραγωγής θα πρέπει να εξεταστεί και η πιθανότητα φιλοξενίας του ιστοχώρου από την υποδομή του G-Cloud.

Χρήση από ΑμεΑ

Όταν σχεδιάζεται η διεπαφή χρήστη εκτός από τη φιλικότητα θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη η χρήση του ιστοτόπου από ΑμεΑ και συγκεκριμένα:

- ➔ Θα πρέπει να υπάρχει συμμόρφωση του διαδικτυακού τύπου και των διαδικτυακών εφαρμογών και υπηρεσιών με τις Οδηγίες για την Προσβασιμότητα του Περιεχομένου του Ιστού, έκδοση 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines 2.0) του διεθνή οργανισμού World Wide Web Consortium (W3C), κατ' ελάχιστο στο μεσαίο επίπεδο προσβασιμότητας "AA", ενώ επιθυμητή είναι η συμμόρφωση στο ανώτατο επίπεδο προσβασιμότητας "AAA"
- ➔ Στη σχεδίαση της διεπαφής του διαδικτυακού τύπου ο οποίος προορίζεται για χρήση κυρίως μέσω κινητών και φορητών συσκευών (πχ. wearables, tablets, έξυπνα τηλέφωνα κ.λπ.) θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι Βέλτιστες Πρακτικές για Χρήση Διαδικτυακού Περιεχομένου από Κινητές Συσκευές, έκδοση 1.0 (Mobile Web Best Practices 1.0) του W3C
- ➔ Στην σχεδίαση των εργαλείων συγγραφής και διαχείρισης περιεχομένου Ιστού, θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι Οδηγίες Προσβασιμότητας για Εργαλεία Συγγραφής, έκδοση 2.0 (Authoring Tool Accessibility Guidelines 2.0) του W3C
- ➔ Σε κάθε περίπτωση θα πρέπει να εξασφαλιστεί η συμβατότητα των παρεχόμενων υπηρεσιών και συστημάτων με διαδεδομένες υποστηρικτικές τεχνολογίες και τεχνικά βοηθήματα που χρησιμοποιούν τα ΑμεΑ (π.χ. αναγνώστες οθόνης, ειδικοί διακόπτες και συστήματα αλληλεπίδρασης,

μεγεθυντές οθόνης).

Ειδικές εφαρμογές περιεχομένου διαδικτυακής πλατφόρμας

- ➔ εικονική ξενάγηση στο μνημείο και το περιεχόμενο, ανά εκθεσιακό επίπεδο και χώρο ώστε ο απομακρυσμένος χρήστης να μπορεί να έρχεται σε μία πρώτη επαφή με το χώρο, να ανακαλύπτει σημεία ενδιαφέροντος κλπ (εκτός της σήμανσης δύναται να ενταχθεί σύντομη περιγραφή του χώρου και της εκθεσιακής ενότητας ή να αντλεί πληροφορία μέσω παραπομπής με υπερσύνδεσμο κλπ.)
- ➔ διαδραστικός πολιτιστικός χάρτης της πόλης όπου ο χρήστης θα μπορεί να ανακαλύπτει τα σημαντικότερα σημεία της πόλης με ιστορικό-κοινωνικό περιεχόμενο, πολιτιστικούς φορείς, αξιοθέατα κλπ. (εκτός της σήμανσης της θέσης δύναται να ενταχθεί σύντομη περιγραφή του χώρου και του γεγονότος ή να αντλεί πληροφορία μέσω παραπομπής με υπερσύνδεσμο κλπ.)
- ➔ διαδραστικό ψηφιακό αποθετήριο (gallery) - έκθεση συλλογής (κειμενολεζάντα - λεζάντα - εικόνα τεκμηρίου)
- ➔ επέκταση συλλογής μέσω της συνεισφοράς των επισκεπτών - δωρητών με προσωπικά τεκμήρια στο gallery

h. φυσική προσβασιμότητα στο μνημείο και το περιεχόμενο

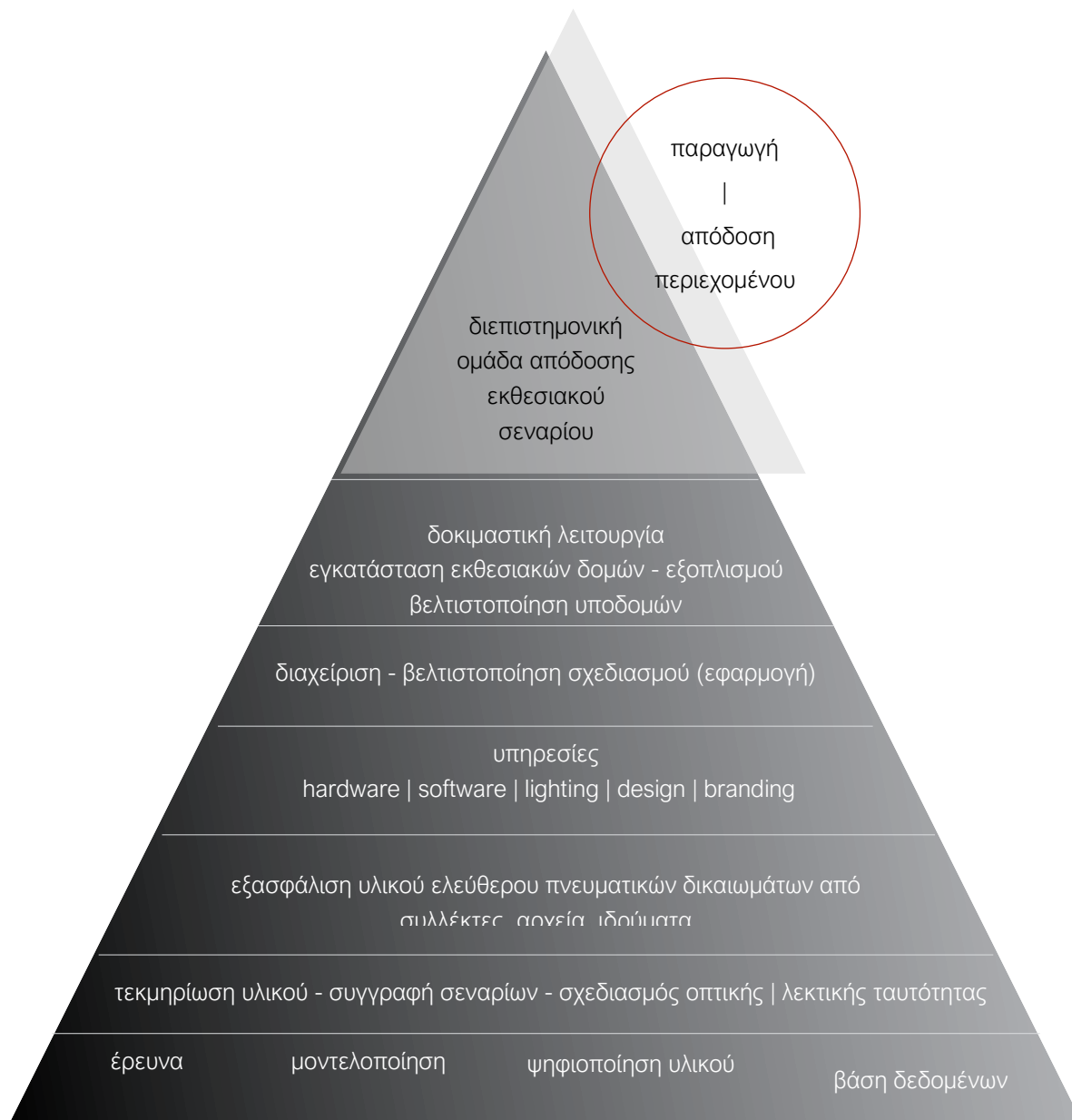
Η φυσική προσβασιμότητα στον εκθεσιακό χώρο του μνημείου επιλύεται μέσω σημειακών αναστρέψιμων επεμβάσεων και αφορά κυρίως στην εγκατάσταση αυτοφερόμενης κατασκευής τύπου ράμπας στον περιβάλλοντα χώρο της εισόδου στο μνημείο.

Η νοητική πρόσβαση στο περιεχόμενο του 2^{ου} ορόφου επιλύεται μέσω διαδραστικής τράπεζας με πλήρη ανάπτυξη του περιεχομένου της έκθεσης, εγκατεστημένης στον προσβάσιμο χώρο του Ισογείου, αλλά και μέσω του ιστοχώρου όπου επίσης παρουσιάζεται αναλυτικά το περιεχόμενο.

Η φυσική πρόσβαση στα πρωτότυπα εκθέματα - παιχνίδια της συλλογής εξασφαλίζεται πλήρως καθώς χωροθετούνται στο Ισόγειο, στον ίδιο χώρο με τη διαδραστική τράπεζα.

ι. διάγραμμα ροής φάσεων παραγωγής περιεχομένου (υλοποίηση)

Για την απόδοση της θεματικής -κατ' ελάχιστο- ακολουθείται η επεξεργασία των παρακάτω διακριτών φάσεων παραγωγής με στόχο την τεκμηρίωση, την οργάνωση και την ωρίμανση του περιεχομένου του



νοηματικού σχεδιασμού κατά το επόμενο στάδιο της υλοποίησης του στο «χώρο».

Φάση 1 – Χαρτογράφηση.

- Διενέργεια πρωτογενούς έρευνας από εξειδικευμένο προσωπικό για την τεκμηρίωση του περιεχομένου, τη συλλογή υλικών και άυλων τεκμηρίων, την επεξεργασία και τελική επιλογή του πρωτότυπου υλικού προς απόκτηση - έκθεση - φύλαξη/αποθήκευση - ψηφιοποίηση
- Καταγραφή του διαθέσιμου υλικού που τεκμηριώνει το περιεχόμενο.
- Ψηφιοποίηση - φωτογράφιση πρωτοτύπου υλικού (αρχαιακό, αντικείμενα).

- d. Επιλογή του πρωτότυπου υλικού που τεκμηριώνει το σενάριο χρήσης.
 - e. Συγγραφή κειμένων υποστήριξης περιεχομένου σε δύο γλώσσες.
 - f. Εξασφάλιση υλικού ελεύθερου πνευματικών δικαιωμάτων.¹⁶
 - g. Προσχεδιασμός σχεδιασμός ψηφιακών εκθεμάτων και οπτικής ταυτότητας
- Φάση 2 – Όραμα, στρατηγική τοποθέτηση και βιωσιμότητα.
- a. Καταγραφή Οράματος και Αποστολής του νέου πολιτιστικού φορέα - «Παιδικός χώρος Πολιτισμού» - στο σύγχρονο ανταγωνιστικό περιβάλλον.
 - b. Benchmarking: μελέτη διεθνών -κυρίως- περιπτώσεων αριστείας σε αντίστοιχους χώρους όπου απαιτείται να μελετηθούν 3-5 περιπτώσεις κατόπιν επιλογής σύμφωνα με 1.a
 - c. Master plan με τις προτεινόμενες δραστηριότητες. Βασικό σχέδιο χρήσης και βασικές περιγραφές.
 - d. Καθορισμός της στρατηγικής ανταγωνιστικής τοποθέτησης (brand strategy & positioning).
 - e. Business plan για να αξιολογηθεί η οικονομική βιωσιμότητα του εγχειρήματος. Αποτυπώνεται η σκοπιμότητα της επένδυσης, η τελική προτεινόμενη μορφή της. Το business plan εκπονείται παράλληλα με τα βήματα 2.a-2.d αφού βασίζεται στα συμπεράσματά τους και εκπονείται από εξειδικευμένο προσωπικό.

Φάση 3 – Αρχιτεκτονική & ταυτότητα του brand.

- a. Αρχιτεκτονική του brand και της προσφοράς του συμπεριλαμβανομένων των sub-brands.
- b. Ανάπτυξη οπτικής και λεκτικής ταυτότητας.
- c. Βελτιστοποίηση σχεδιασμού εκθεσιακών δομών σύμφωνα με τον -τελικά-επιλεγέντα εξοπλισμό για την απόδοση των ψηφιακών εκθεμάτων αλλά και τις ενδεχόμενες προσαρμογές του σχεδιασμού που μπορεί να απαιτηθούν βάσει παρατηρήσεων επί της μελέτης απόδοσης χρήσης.

Φάση 4 – Επικαιροποίηση και βελτιστοποίηση σχεδιασμού.

Ανάλογα με τις ανάγκες λειτουργίας του ψηφιακού εξοπλισμού κατά το στάδιο της εφαρμογής - εγκατάστασης στο χώρο ενδέχεται να απαιτηθεί επικαιροποίηση των μεγεθών του εκθεσιακού εξοπλισμού σε χώρους με ιδιαίτερη γεωμετρία ή εμπόδια, η εκπόνηση μικρής κλίμακας μελέτης βελτιστοποίησης των υλικοτεχνικών υποδομών (ασθενή - ισχυρά ρεύματα) για εκθεσιακή χρήση και η περιγραφή του απορρέοντα από αυτήν εξοπλισμού (πχ δομημένης καλωδίωσης, υποπινάκων, routers, λαμπτήρων κλπ.), κατ' επέκταση και η προμήθειά του.

Φάση 5 – Παραγωγές περιεχομένου

- a. Έντυπες (εποπτικό υλικό).
- b. Ψηφιακές (ψηφιακά εκθέματα).
- c. Διαλειτουργικότητα περιεχομένου και βελτιστοποίηση οπτικής - λεκτικής ταυτότητας

Φάση 6 – Υλοποίηση σχεδιασμού στο χώρο.

- a. Εγκατάσταση εκθεσιακών δομών.
- b. Εγκατάσταση εξοπλισμού ψηφιακών εκθεμάτων.
- c. Εγκατάσταση εποπτικού υλικού και σήμανσης σε έντυπη μορφή.

¹⁶ Αφορά παράλληλη δράση με 1a - 1d. Ειδικά στην περίπτωση αναγνώρισης υλικού απαραίτητου για την τεκμηρίωση όπου η απόκτησή του παράγει δαπάνες, πρέπει να γίνονται εξαρχής γνωστοί οι όροι χρήσης του προκειμένου να αξιολογηθεί η ανάγκη απόκτησής του και το κόστος να περιληφθεί στις δαπάνες.

d. Υλοποίηση σεναρίου φωτισμού.

e. Δοκιμαστική λειτουργία - τελικές ρυθμίσεις

Φάση 7 – Εξωστρέφεια περιεχομένου.

a. Δημιουργία βάσης δεδομένων - Ψηφιακό αποθετήριο.

- ➔ Παραμετροποίηση και δημιουργία διαδικτυακής βάσης δεδομένων ανοικτής αρχιτεκτονικής και φιλοξενία.
- ➔ Καταχώρηση στοιχείων βάσει προτύπων καταγραφής, χαρακτηρισμού και αξιολόγησης περιεχομένου.
- ➔ Online διάθεση δεδομένων και μεταδεδομένων.
- ➔ Ανοικτή πρόσβαση στην επιστημονική γνώση.
- ➔ Πολυγλωσσικότητα περιεχομένου για την επικοινωνία με ένα ευρύτερο - παγκόσμιο κοινό.
- ➔ Ανάπτυξη συστήματος διαχείρισης (online database), ώστε μελλοντικά να είναι εφικτή η διασυνδεσιμότητα με διάφορα αποθετήρια πολιτιστικού περιεχομένου (πχ Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης, Europeana κλπ).

b. Παραγωγή σχεδιαστικών υποβάθρων και μοντελοποίηση.

Μοντελοποίηση του “χώρου” και δημιουργία ψηφιακής μακέτας (ουδέτερη - λιτή - ογκομετρική). Η μορφή των παραδοτέων αρχείων θα είναι τέτοια ώστε τα στοιχεία του μοντέλου να είναι εύκολα εξαγώγιμα για χρήση από άλλα προγράμματα που χρησιμοποιούνται για το σχεδιασμό και τις παραγωγές περιεχομένου, ή την προβολή του χώρου σε περιβάλλον web, την εικονική περιήγηση - ξενάγηση των ΑμεΑ κλπ.

c. Δράσεις εξωστρέφειας, προβολής και προώθησης περιεχομένου.

- ➔ Web site - online database.
- ➔ Εκπαιδευτικά προγράμματα εσωτερικού χώρου με αναφορά και χρήση των υποδομών της έκθεσης, χωρίς την απαίτηση επιπλέον χώρου για τη χωροθέτησή τους (2^ο στάδιο υλοποίησης - προαιρετικό).
- ➔ Δράσεις -παιχνίδια- εξωτερικού χώρου (2^ο στάδιο υλοποίησης - προαιρετικό).
- ➔ Διοργάνωση θεματικών διαλέξεων που σχετίζονται με το θέμα, την κοινωνική ή ιστορική διάσταση, την πόλη της Ξάνθης, έθιμα περιοδικού χαρακτήρα κλπ. (2^ο στάδιο υλοποίησης – προαιρετικό).

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α, ΜΕΛΕΤΗΣ ΕΡΓΟΥ
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΚΘΕΣΙΑΚΟΥ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ



Παιδικός Χώρος Πολιτισμού
Νοηματικός σχεδιασμός και μεθοδολογία προσέγγισης για την απόδοση
χρήσης
Δήμος Ξάνθης

κτίριο Μουζαφέρ Μπέη | σχεδιασμός εκθεσιακού εξοπλισμού



(Υπογραφή συντάκτη)

σχεδιασμός εκθεσιακού εξοπλισμού | γεωμετρία - υλικά

σχεδιασμός επίπλωσης και λοιπές υποδομές

εκθεσιακές δομές

υπηρεσίες | εξοπλισμός

αναγνώριση συμβόλων

s: structure | stand

p: EndLighten panel with structure

m: mixed system panel

h: panel with hanging system

e: EndLighten panel

w: workstation

d: desk screen

INF: Infrastructure

D Σχεδιασμός και παραγωγή εποπτικού υλικού σε έντυπη μορφή

P Εκτύπωση | υλικό εκτύπωσης

PP Σχεδιασμός και παραγωγή ψηφιακού εκθέματος

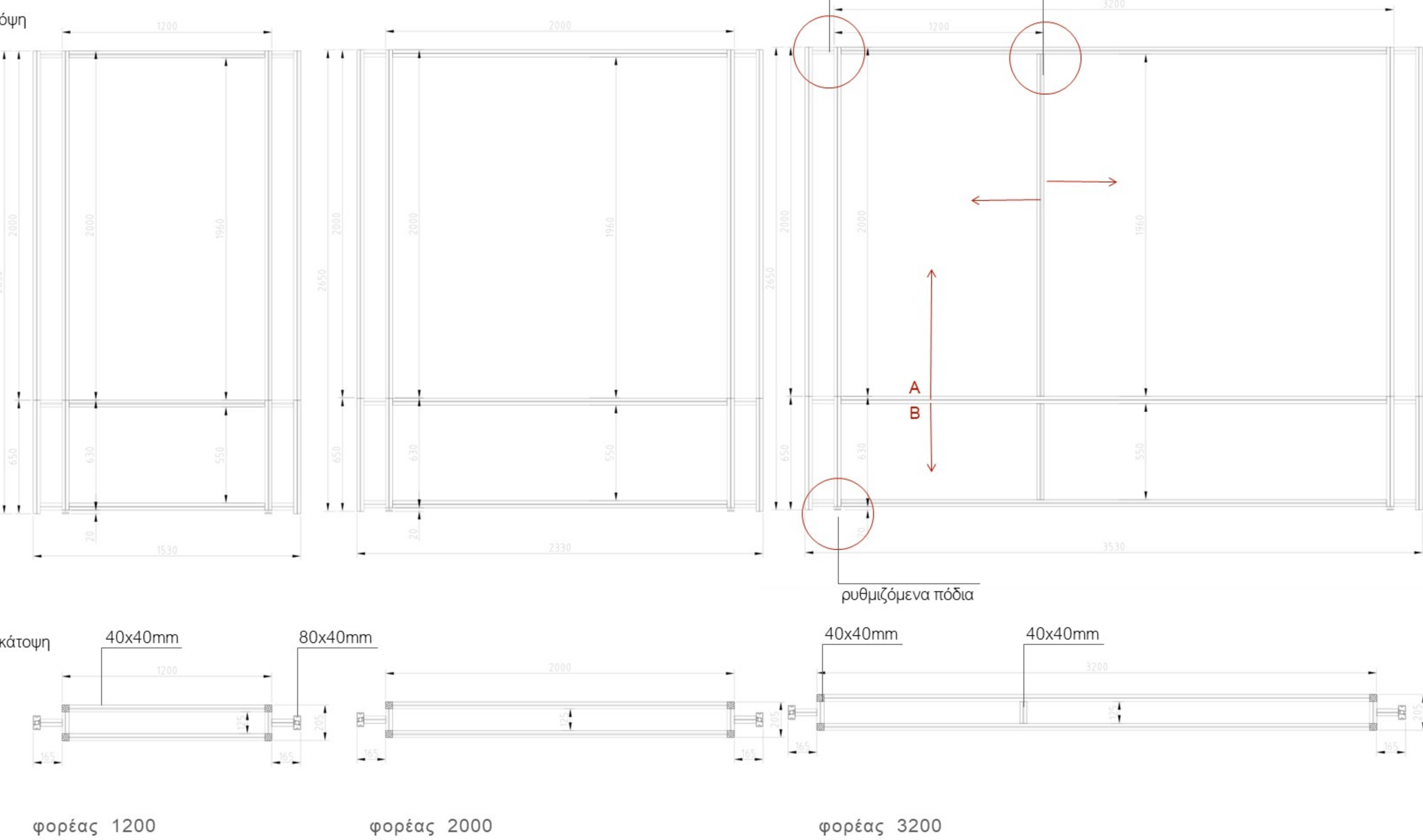
Η Εξοπλισμός απόδοσης ψηφιακού περιεχομένου

ΗΜ Υποδομές (ασθενή - ισχυρά ρεύματα κλπ)

σχεδιασμός εκθεσιακού εξοπλισμού | τυπολογία

φορέας δομών εκθεσιακού εξοπλισμού προβολής περιεχομένου | μεγέθη

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

φορέας 1200 | φορέας 2000 | φορέας 3200

- δομοστοιχειωτό σύστημα με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- πιστοποιημένη συνδεσμολογία με κόμβους (εν ξηρώ)
- τερματικά στοιχεία με προφίλ αλουμινίου 80x40mm
- σύνδεση με βασική δομή: προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- έδραση: στο δάπεδο, χωρίς πάκτωση, με ρυθμιζόμενα πόδια (d40mm) και με αντίβαρα ενταγμένα στο τμήμα Β (τεχνικός χώρος)

περιγραφή - επισημάνσεις

- ο φορέας, ως προς τα κατακόρυφα φέροντα στοιχεία, δύναται να συντίθεται καθ' ύψος σε δύο τμήματα Α & Β όπου αυτό απαιτείται, ενώ το τελικό ύψος της δομής δύναται να απομειώνεται κατά $\pm 10\%$ ανάλογα με το χώρο και το τελικό ύψος να διαμορφώνεται στο 2,40m.
- ο φορέας δύναται να επενδύεται με διαφορετικά υλικά, να φέρει σύστημα ανάρτησης του ψηφιακού εξοπλισμού και να συνδυάζεται με τις υπόλοιπες δομές υπό γωνία ή σε σειρά (με ευθύγραμμους ή γωνιακούς κόμβους από προφίλ αλουμινίου)
- το κεντρικό κατακόρυφο στοιχείο του φορέα 3200, δύναται να τοποθετηθεί σε οποιοδήποτε σημείο του ανοίγματος ώστε να δημιουργηθούν φατνώματα και να επιτραπεί η διαφοροποίηση του υλικού επικάλυψης και η ένταξη του συστήματος ανάρτησης ψηφιακού εξοπλισμού.
- κατά τη σύνδεση δομών σε σειρά καταργούνται τα ενδιάμεσα κατακόρυφα τερματικά στοιχεία στο σημείο συναρμογής των δομών

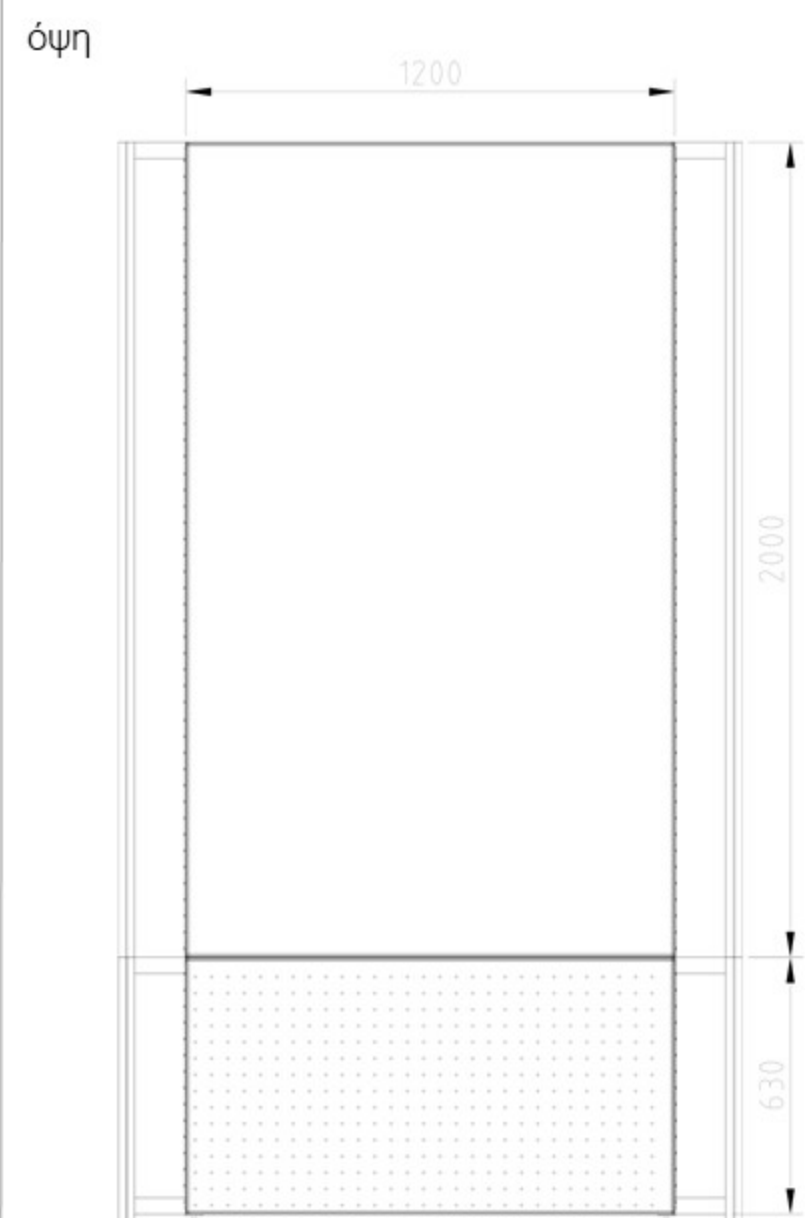
σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

επένδυση φορέα | μεγέθη | είδος επένδυσης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά

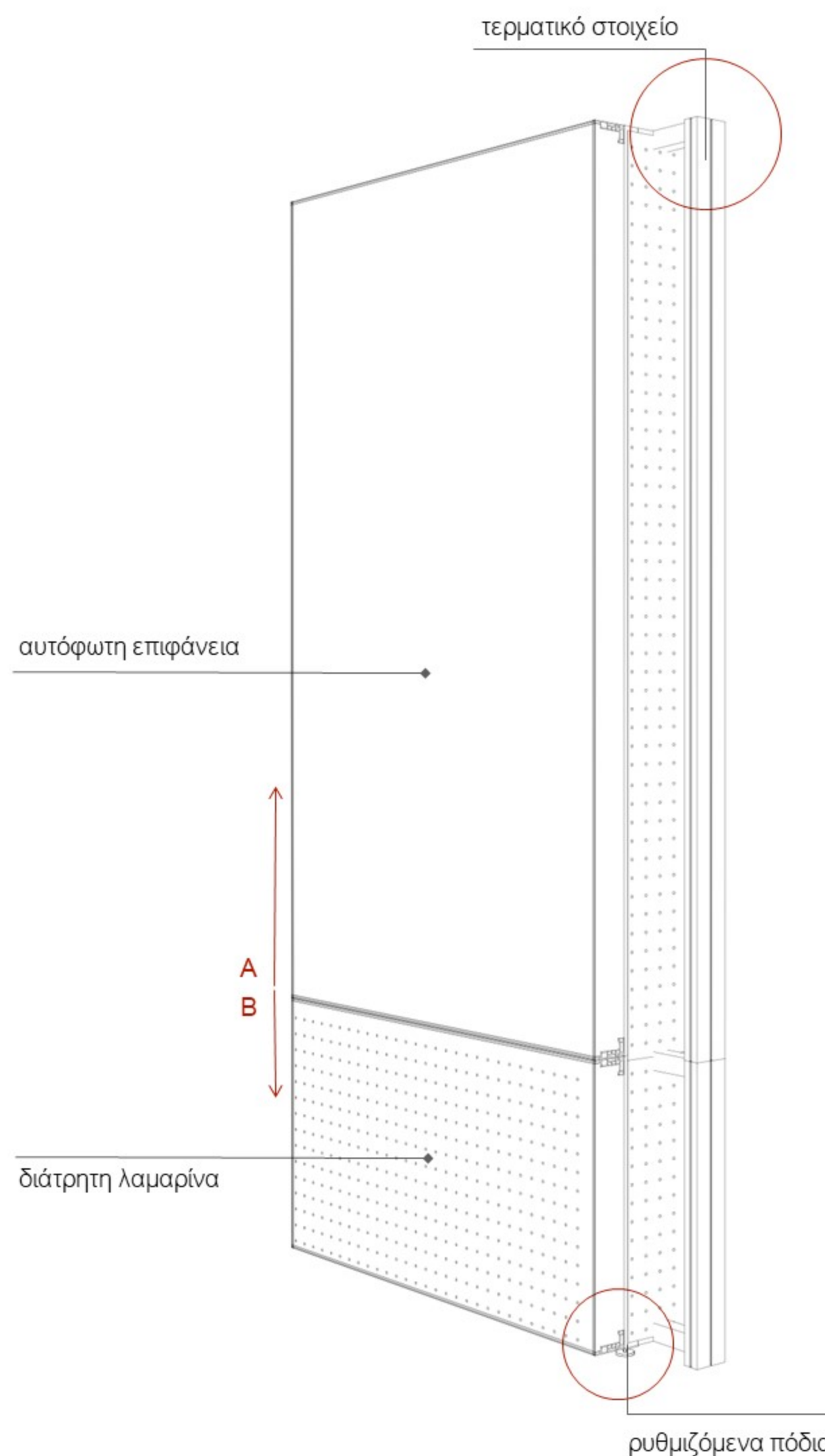
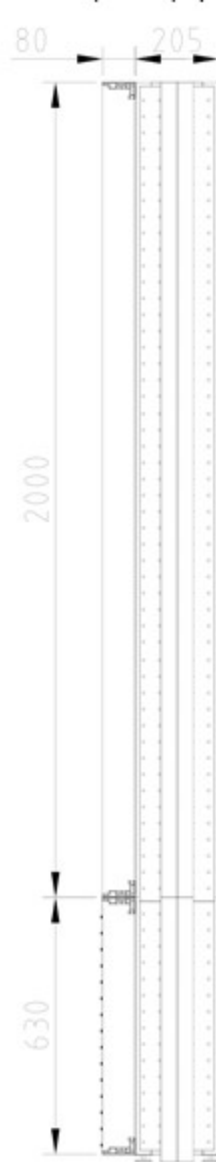


κάτοψη



όψη

πλάγια όψη



δομή 1200 (κωδ. 1200-p)

γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

δομή 1200 (κωδ. 1200-p)

- δομοστοιχειωτό σύστημα με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- πιστοποιημένη συνδεσμολογία με κόμβους (εν ξηρώ)
- τερματικά στοιχεία με προφίλ αλουμινίου 80x40mm και σύνδεση με βασική δομή με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- έδραση; στο δάπεδο με ρυθμιζόμενα πόδια
- στήριξη: αυτοφερόμενη κατασκευή με αντίβαρα ενταγμένα στο τμήμα B (τεχνικός χώρος) - εναλλακτικά πάκτωση στην τοιχοποιία όπου αυτή δεν φέρει διακοσμητικά στοιχεία
- επένδυση φορέα (τμήμα A): αυτόφωτη επιφάνεια (EndLighten) με ταινία φωτισμού LED
- επένδυση φορέα (τμήμα B): διάτρητη λαμαρίνα αλουμινίου s 1mm
- εκθεσιακή επιφάνεια: μονής ή διπλής όψης όπου αυτό αναφέρεται ειδικά
- σε χώρους με ιδιαιτερότητες, το ύψος της δομής δύναται να απομειώνεται κατά $\pm 10\%$ (2,40m)

περιγραφή - επισημάνσεις

- η δομή ως προς τα κατακόρυφα φέροντα στοιχεία δύναται να συντίθεται καθ' ύψος σε δύο τμήματα A & B όπου αυτό απαιτείται
- η δομή επενδύεται με σύστημα αυτόφωτης επιφάνειας και δύναται να συνδυάζεται με τις υπόλοιπες δομές υπό γωνία ή σε σειρά (με ευθύγραμμους ή γωνιακούς κόμβους)
- επικάλυψη αυτόφωτης επιφάνειας με εκτυπώσιμο συνθετικό πανί (καμβάς)

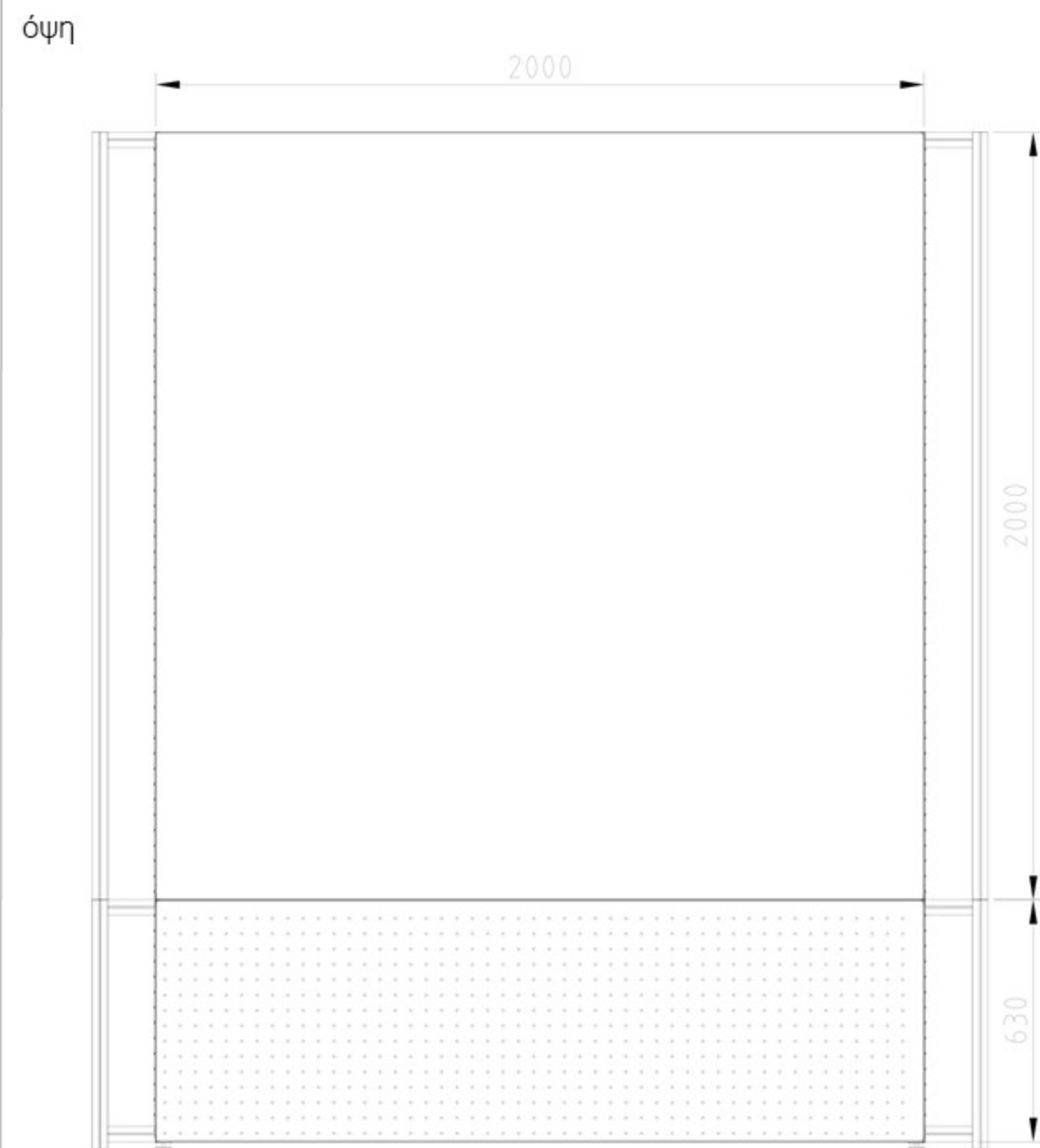
σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

επένδυση φορέα | μεγέθη | είδος επένδυσης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά

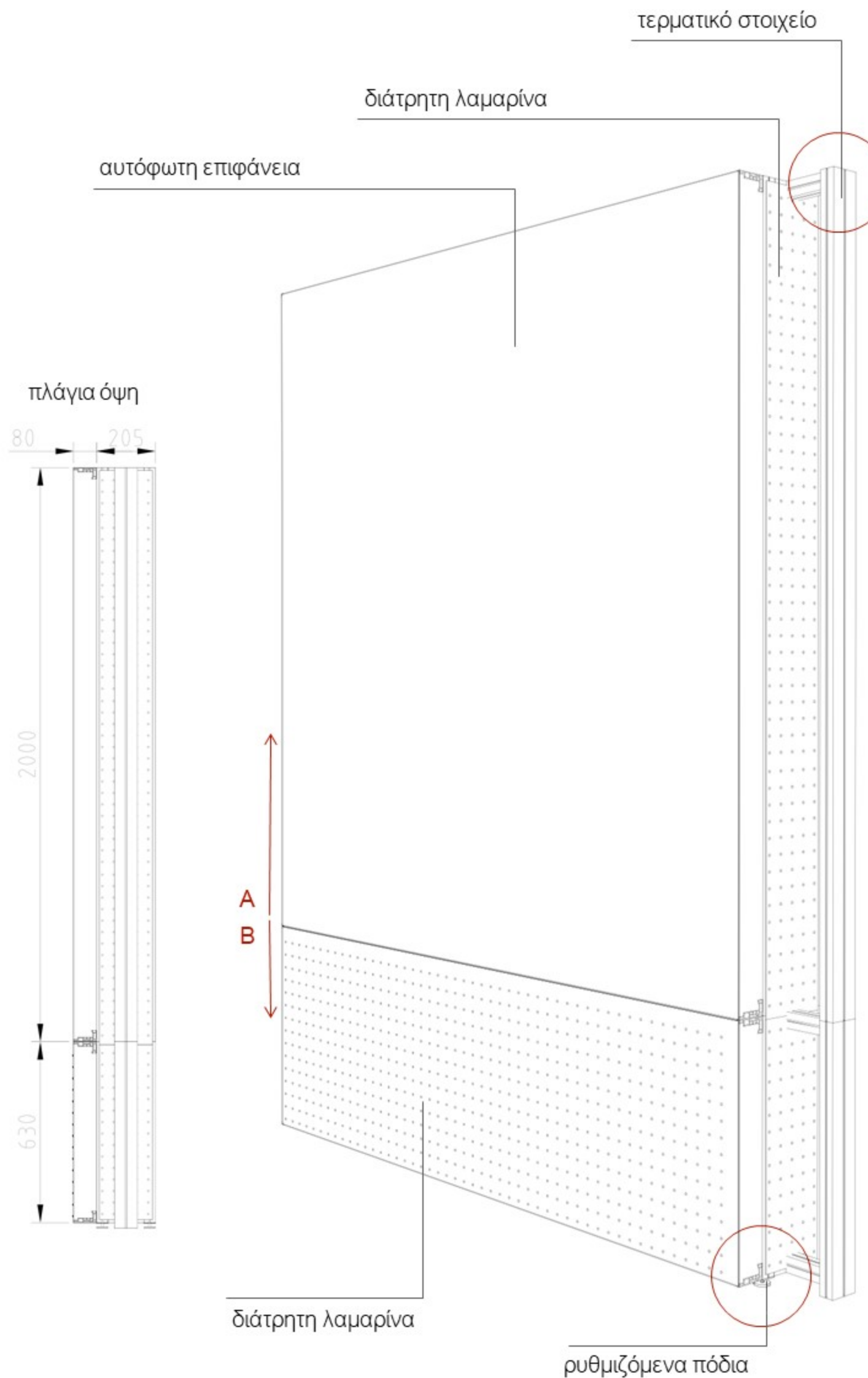


κάτοψη



όψη

δομή 2000 (κωδ. 2000-p)



γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

δομή 2000 (κωδ. 2000-p)

- δομοστοιχειωτό σύστημα με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- πιστοποιημένη συνδεσμολογία με κόμβους (εν ξηρώ)
- τερματικά στοιχεία με προφίλ αλουμινίου 80x40mm και σύνδεση με βασική δομή με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- έδραση; στο δάπεδο με ρυθμιζόμενα πόδια
- στήριξη: αυτοφερόμενη κατασκευή με αντίβαρα ενταγμένα στο τμήμα B (τεχνικός χώρος) - εναλλακτικά πάκτωση στην τοιχοποιία όπου αυτή δεν φέρει διακοσμητικά στοιχεία
- επένδυση φορέα (τμήμα A): αυτόφωτη επιφάνεια (EndLighten) με ταινία φωτισμού LED
- επένδυση φορέα (τμήμα B): διάτρητη λαμαρίνα αλουμινίου s 1mm
- εκθεσιακή επιφάνεια: μονής ή διπλής όψης όπου αυτό αναφέρεται ειδικά
- σε χώρους με ιδιαιτερότητες, το ύψος της δομής δύναται να απομειώνεται κατά $\pm 10\%$ (2,40m)

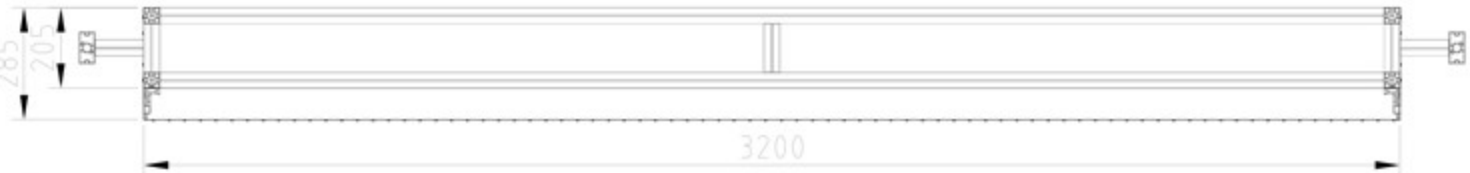
περιγραφή - επισημάνσεις

- η δομή ως προς τα κατακόρυφα φέροντα στοιχεία δύναται να συντίθεται καθ' ύψος σε δύο τμήματα A & B όπου αυτό απαιτείται
- η δομή επενδύεται με σύστημα αυτόφωτης επιφάνειας και δύναται να συνδυάζεται με τις υπόλοιπες δομές υπό γωνία ή σε σειρά (με ευθύγραμμους ή γωνιακούς κόμβους)
- επικάλυψη αυτόφωτης επιφάνειας με εκτυπώσιμο συνθετικό πανί (καμβάς)

σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

επένδυση φορέα | μεγέθη | είδος επένδυσης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά

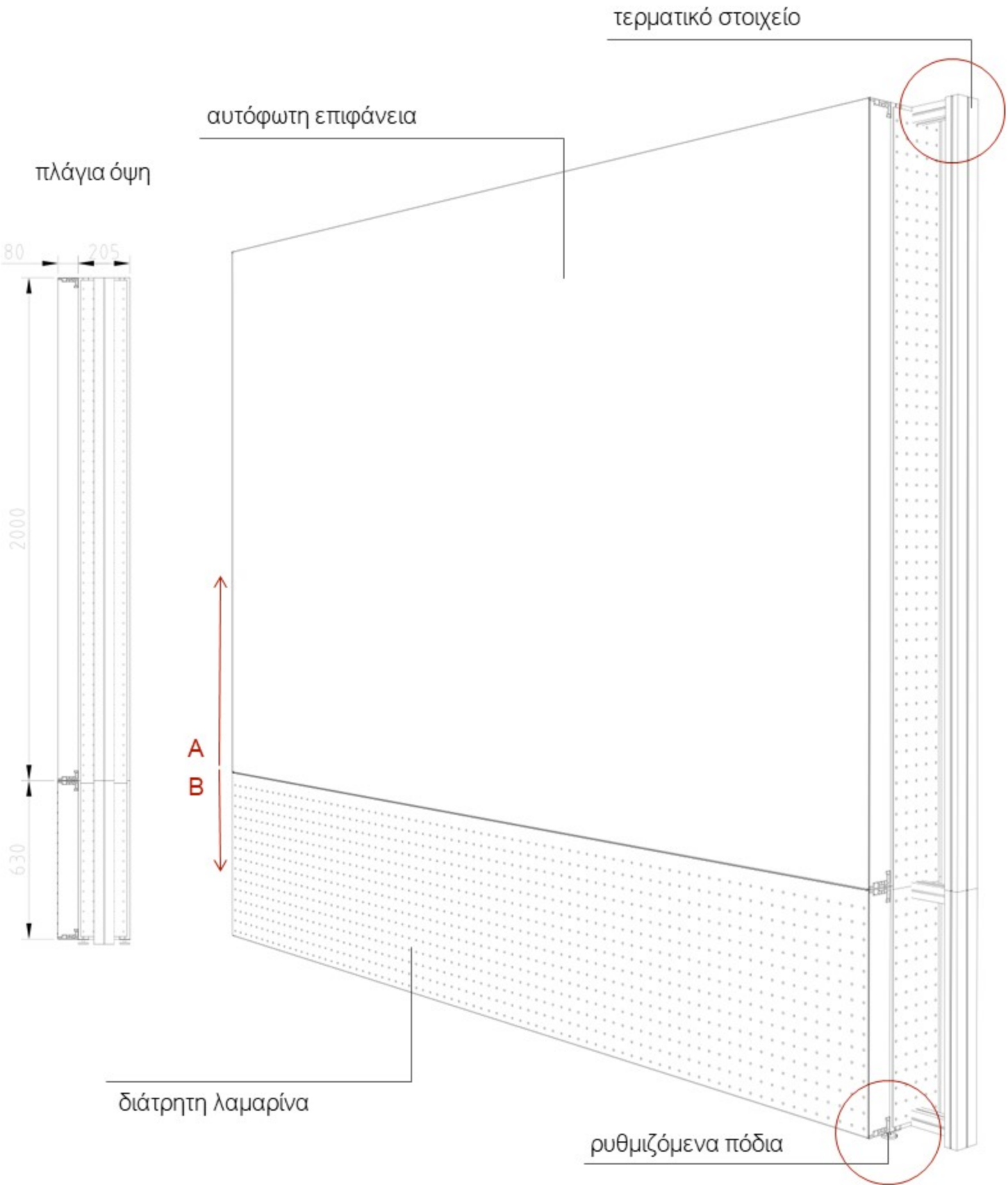


κάτοψη

όψη



δομή 3200 (κωδ. 3200-p)



γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

δομή 3200 (κωδ. 3200-p)

- δομοστοιχειωτό σύστημα με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- πιστοποιημένη συνδεσμολογία με κόμβους (εν ξηρώ)
- τερματικά στοιχεία με προφίλ αλουμινίου 80x40mm και σύνδεση με βασική δομή με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- έδραση; στο δάπεδο με ρυθμιζόμενα πόδια
- στήριξη: αυτοφερόμενη κατασκευή με αντίβαρα ενταγμένα στο τμήμα B (τεχνικός χώρος) - εναλλακτικά πάκτωση στην τοιχοποιία όπου αυτή δεν φέρει διακοσμητικά στοιχεία
- επένδυση φορέα (τμήμα A): αυτόφωτη επιφάνεια (EndLighten) με ταινία φωτισμού LED
- επένδυση φορέα (τμήμα B): διάτρητη λαμαρίνα αλουμινίου s 1mm
- εκθεσιακή επιφάνεια: μονής ή διπλής όψης όπου αυτό αναφέρεται ειδικά
- σε χώρους με ιδιαιτερότητες, το ύψος της δομής δύναται να απομειώνεται κατά $\pm 10\%$ (2,40m)

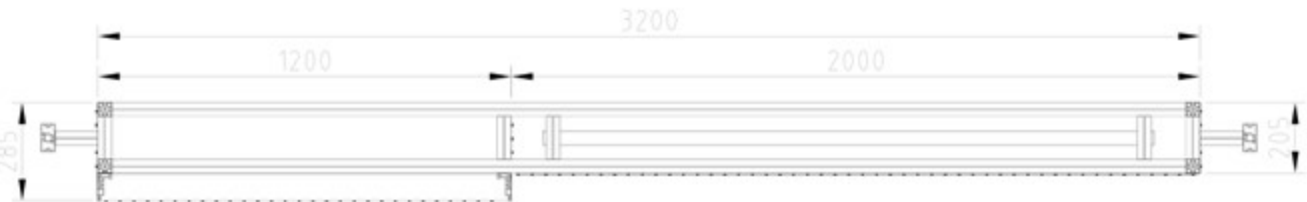
περιγραφή - επισημάνσεις

- η δομή ως προς τα κατακόρυφα φέροντα στοιχεία δύναται να συντίθεται καθ' ύψος σε δύο τμήματα A & B όπου αυτό απαιτείται
- η δομή επενδύεται με σύστημα αυτόφωτης επιφάνειας και συνδυάζεται με τις υπόλοιπες δομές υπό γωνία ή σε σειρά (με ευθύγραμμους ή γωνιακούς κόμβους)
- επικάλυψη αυτόφωτης επιφάνειας με εκτυπώσιμο συνθετικό πανί (καμβάς)

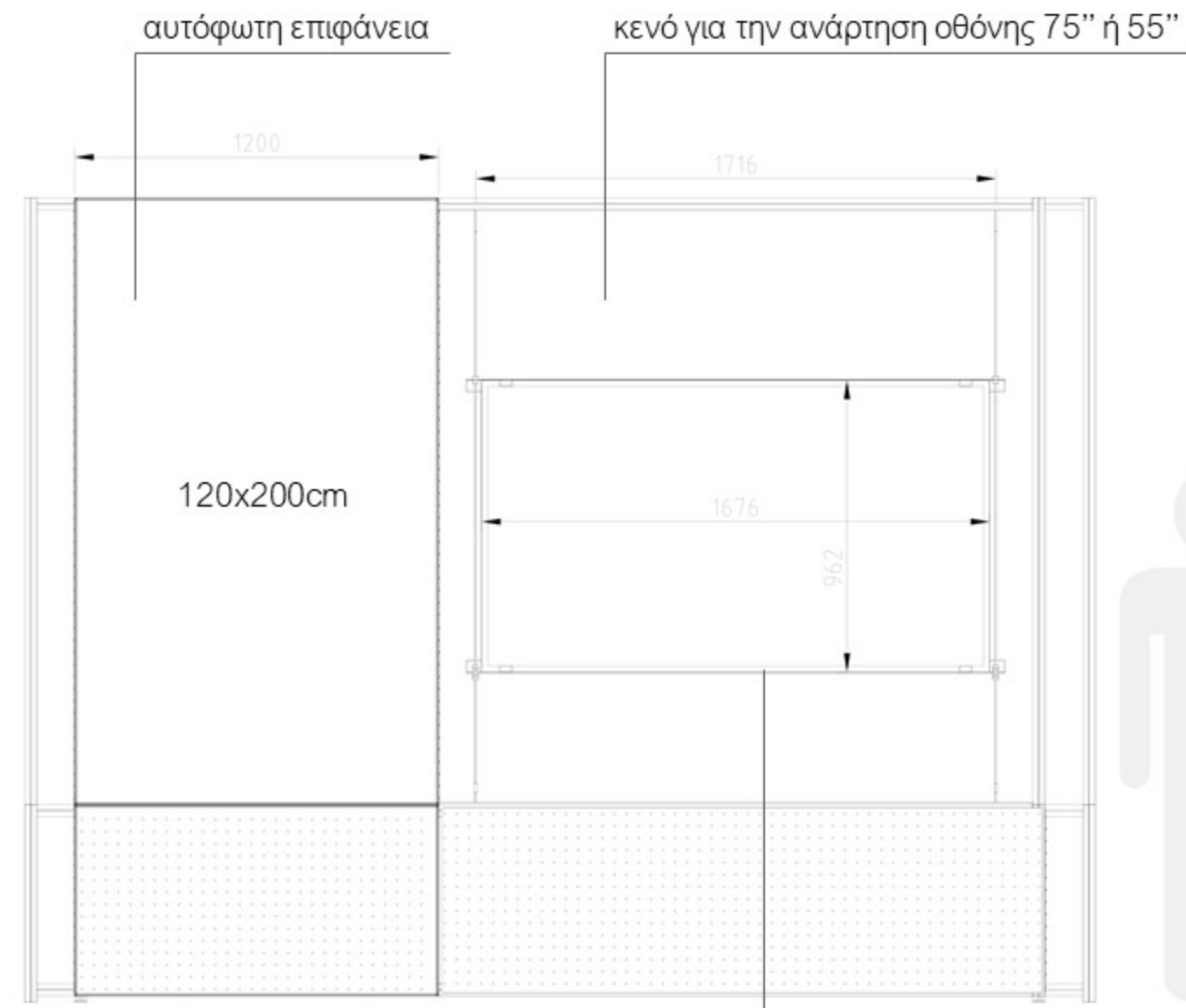
σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

επένδυση φορέα | μεγέθη | είδος επένδυσης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



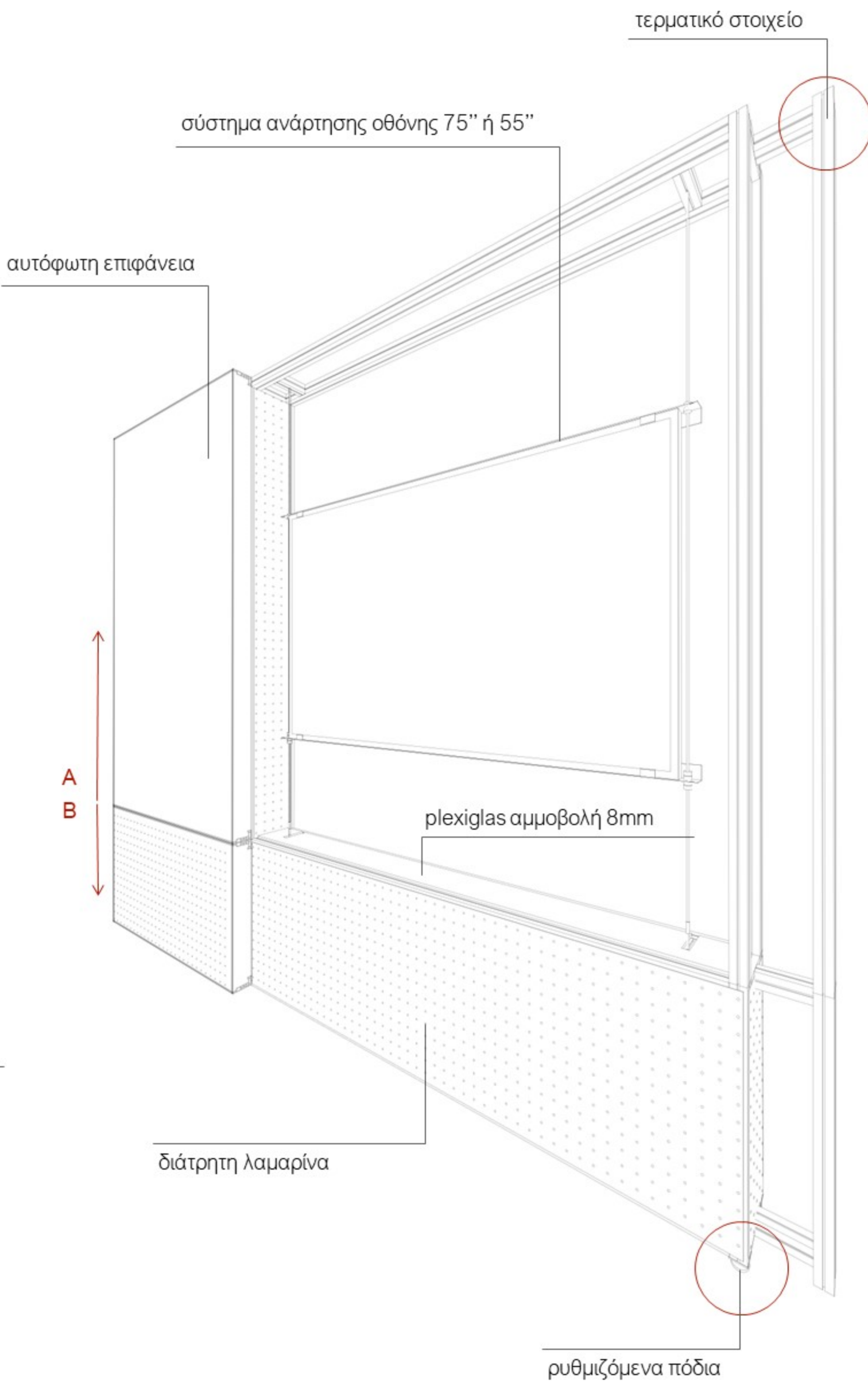
κάτοψη



όψη

σύστημα ανάρτησης οθόνης 75" ή 55"

δομή 3200 (κωδ. 3200-m)



γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

δομή 3200 (κωδ. 3200-m)

- δομοστοιχειωτό σύστημα με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- πιστοποιημένη συνδεσμολογία με κόμβους (εν ξηρώ)
- τερματικά στοιχεία με προφίλ αλουμινίου 80x40mm και σύνδεση με βασική δομή με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- έδραση; στο δάπεδο με ρυθμιζόμενα πόδια
- στήριξη: αυτοφερόμενη κατασκευή με αντίβαρα ενταγμένα στο τμήμα Β (τεχνικός χώρος) - εναλλακτικά πάκτωση στην τοιχοποιία όπου αυτή δεν φέρει διακοσμητικά στοιχεία
- επένδυση φορέα (τμήμα Α): αυτόφωτη επιφάνεια (EndLighten) με ταινία φωτισμού LED
- μη επενδεδυμένο τμήμα φορέα (τμήμα Α): σύστημα ανάρτησης εκθεσιακού εξοπλισμού (monitor 55" - 75") με ανοξείδωτα συρματόσχοινα s 6mm σφικκτήρες και γωνία αλουμινίου L 40x40x2mm
- επένδυση φορέα (τμήμα Β): διάτρητη λαμαρίνα αλουμινίου s 1mm στην πρόσοψη και «καπάκι» plexiglas αμμοβολή s 8 mm
- σε χώρους με ιδιαιτερότητες, το ύψος της δομής δύναται να απομειώνεται κατά ±10% (2,40m)

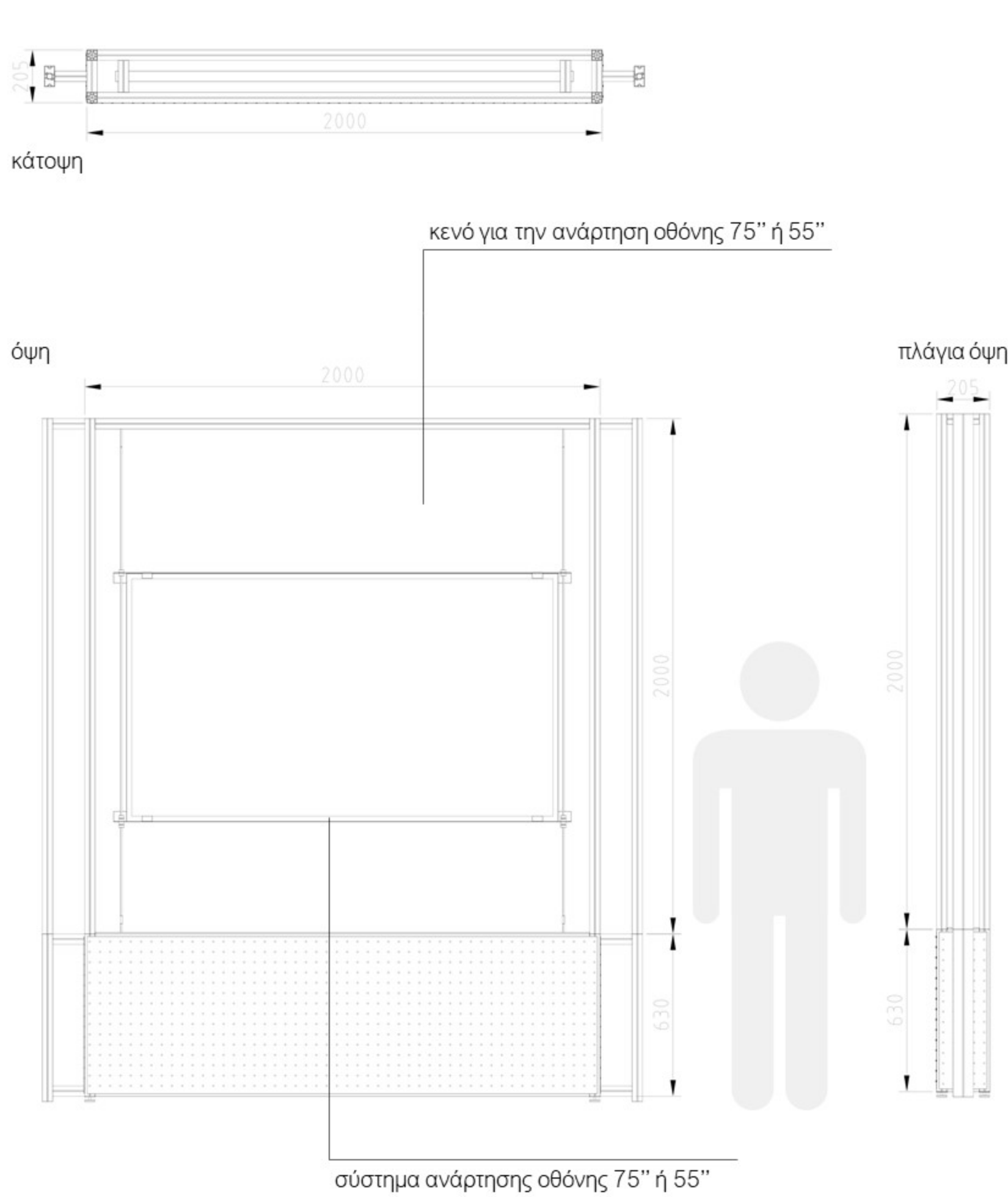
περιγραφή - επισημάνσεις

- η δομή ως προς τα κατακόρυφα φέροντα στοιχεία δύναται να συντίθεται καθ' ύψος σε δύο τμήματα Α & Β όπου αυτό απαιτείται
- επικάλυψη αυτόφωτης επιφάνειας με εκτυπώσιμο συνθετικό πανί (καμβάς)

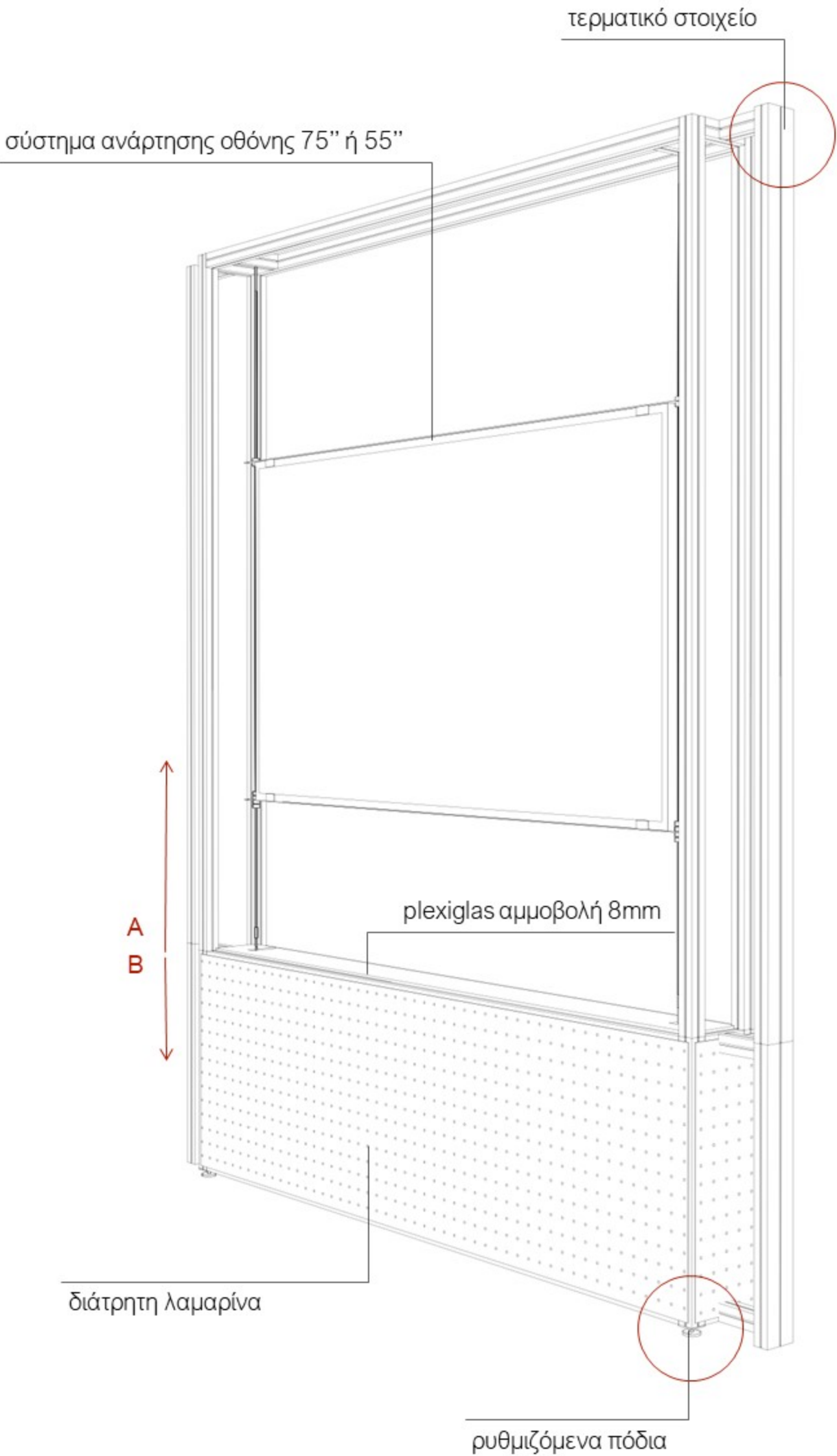
σημείωση: όλα τα ανωτέρω (προφίλ και ανάρτηση) υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

επένδυση φορέα | μεγέθη | είδος επένδυσης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



δομή 2000 (κωδ. 2000-h)



γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

δομή 2000 (κωδ. 2000-h)

- δομοστοιχειωτό σύστημα με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- πιστοποιημένη συνδεσμολογία με κόμβους (εν ξηρώ)
- τερματικά στοιχεία με προφίλ αλουμινίου 80x40mm και σύνδεση με βασική δομή με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- έδραση; στο δάπεδο με ρυθμιζόμενα πόδια
- στήριξη: αυτοφερόμενη κατασκευή με αντίβαρα ενταγμένα στο τμήμα Β (τεχνικός χώρος) - εναλλακτικά πάκτωση στην τοιχοποιία όπου αυτή δεν φέρει διακοσμητικά στοιχεία
- επένδυση φορέα (τμήμα Α): σύστημα ανάρτησης εκθεσιακού εξοπλισμού (monitor 55" - 75") με ανοξείδωτα συρματόσχοινα s 6mm σφιγκτήρες και γωνία αλουμινίου L 40x40x2mm
- επένδυση φορέα (τμήμα Β): διάτρητη λαμαρίνα αλουμινίου s 1mm στην πρόσοψη και «καπάκι» plexiglas αμμοβολή s 8 mm
- σε χώρους με ιδιαιτερότητες, το ύψος της δομής δύναται να απομειώνεται κατά ±10% (2,40m)

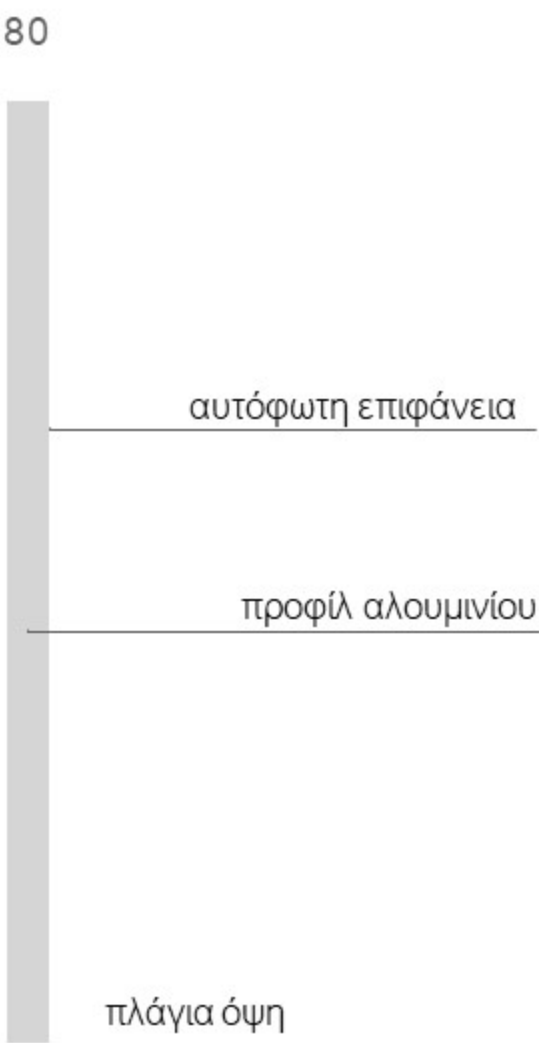
περιγραφή - επισημάνσεις

- η δομή ως προς τα κατακόρυφα φέροντα στοιχεία δύναται να συντίθεται καθ' ύψος σε δύο τμήματα Α & Β όπου αυτό αναφέρεται ρητά
- η δομή δύναται να συνδυάζεται με τις υπόλοιπες δομές υπό γωνία ή σε σειρά (με ευθύγραμμους ή γωνιακούς κόμβους)

σημείωση: όλα τα ανωτέρω (προφίλ και ανάρτηση) υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

επένδυση φορέα | μεγέθη | είδος επένδυσης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



δομή 2000 (κωδ. 2000-e)



γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

δομή 2000 (κωδ. 2000-e)

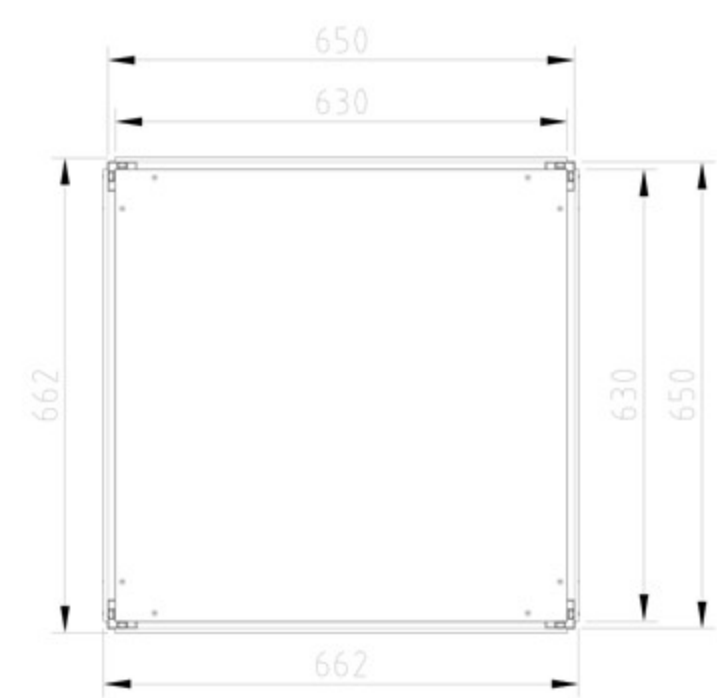
- σύστημα αυτόφωτης επιφάνειας με προφίλ αλουμινίου 80x16mm
- πιστοποιημένη συνδεσμολογία με κόμβους (εν ξηρώ)
- στήριξη: πάκτωση στην τοιχοποιία
- επένδυση: αυτόφωτη επιφάνεια (EndLighten) με ταινία φωτισμού LED και εκτυπώσιμο συνθετικό πανί

περιγραφή - επισημάνσεις

σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με σύστημα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

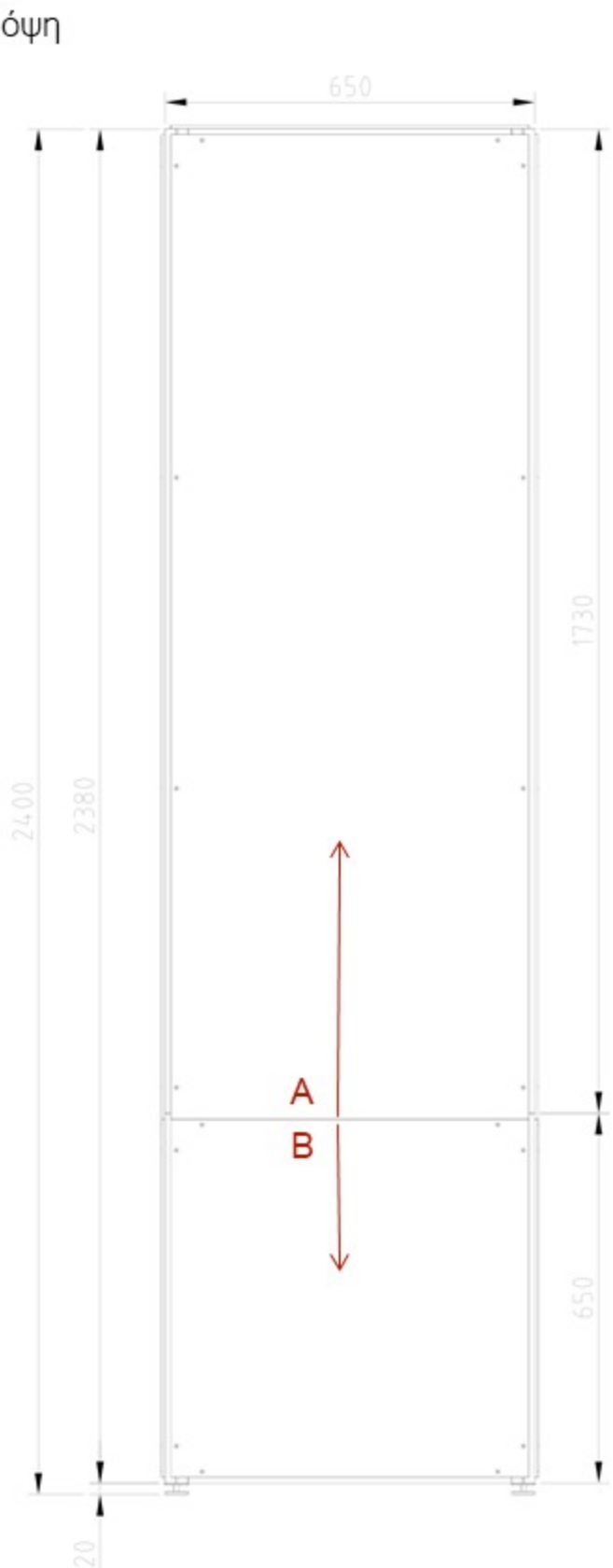
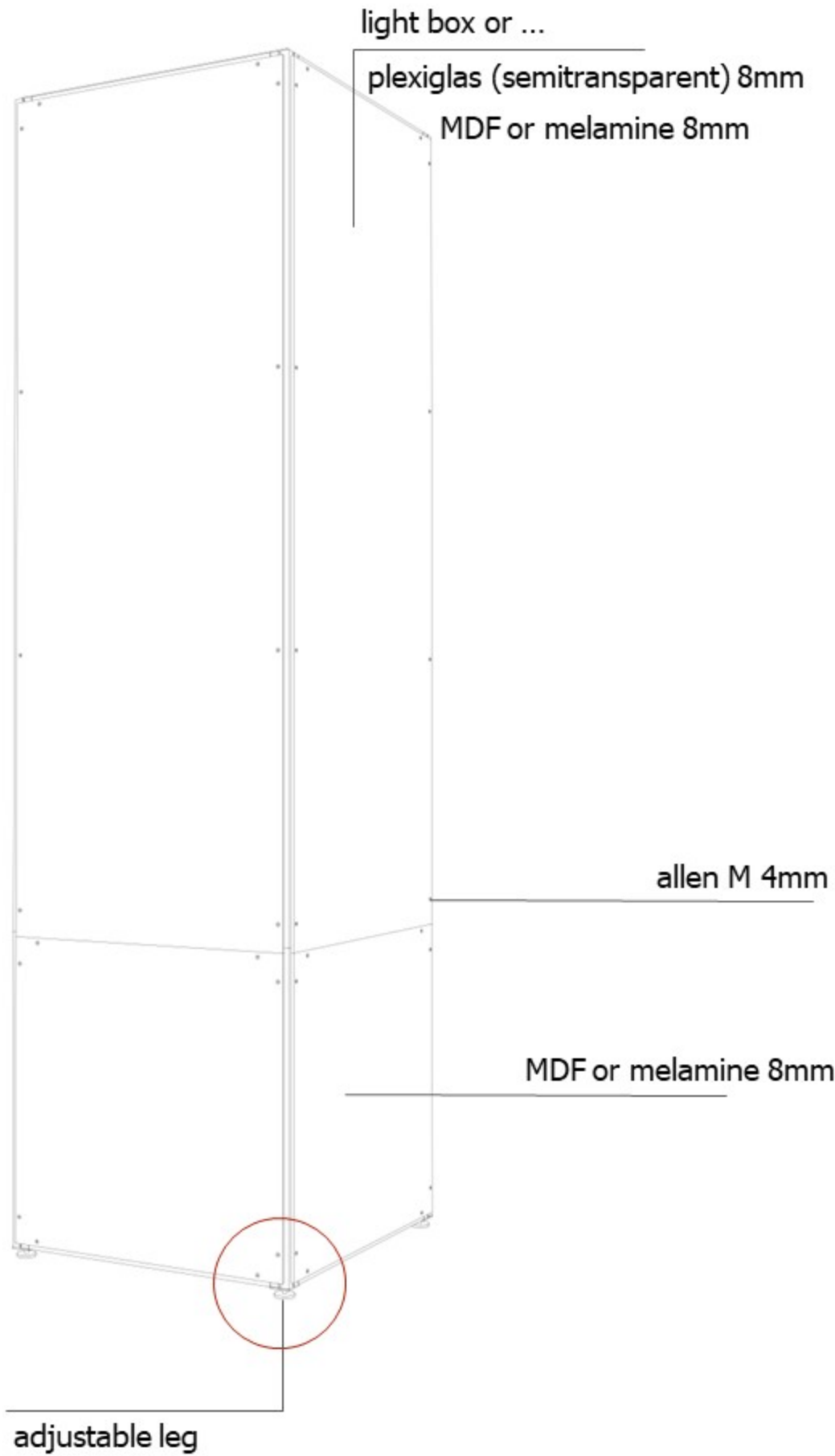
επένδυση φορέα | μεγέθη | είδος επένδυσης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



κάτοψη

δομή 650



γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

δομή 650

- δομοστοιχειωτό σύστημα με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- πιστοποιημένη συνδεσμολογία με κόμβους (εν ξηρώ)
- έδραση; στο δάπεδο με ρυθμιζόμενα πόδια
- στήριξη: αυτοφερόμενη κατασκευή με αντίβαρα ενταγμένα στο τμήμα B (τεχνικός χώρος)
- επένδυση φορέα (τμήμα A): plexiglas αμμοβολή s 8mm
- επένδυση φορέα (τμήμα B): έγχρωμη μελαμίνη s 8mm σε απόχρωση σύμφωνα με τη χρωματική παλέτα του εκθεσιακού εξοπλισμού
- σύνδεση στοιχείων επένδυσης με το φορέα: εν ξηρώ με βίδες τύπου allen M 4mm

περιγραφή - επισημάνσεις

- η δομή συντίθεται σε δύο τμήματα A & B
- στη δομή ενσωματώνεται φωτισμός LED στο τμήμα B (τεχνικός χώρος), και ειδικά για την περίπτωση χρήσης σε εξωτερικό χώρο χρησιμοποιείται στεγανή ταινία IP 65
- στο τμήμα A επικολλάται αυτοκόλλητο βινύλιο
- ειδικά για την περίπτωση χρήσης σε εξωτερικό χώρο ο μονόλιθος στο τμήμα B φέρει επένδυση plexiglas αμμοβολή s 8mm στο οποίο επικολλάται αυτοκόλλητο βινύλιο για χρήση εξωτερικού χώρου και σε αυτή την περίπτωση το ίδιο ισχύει για το τμήμα A

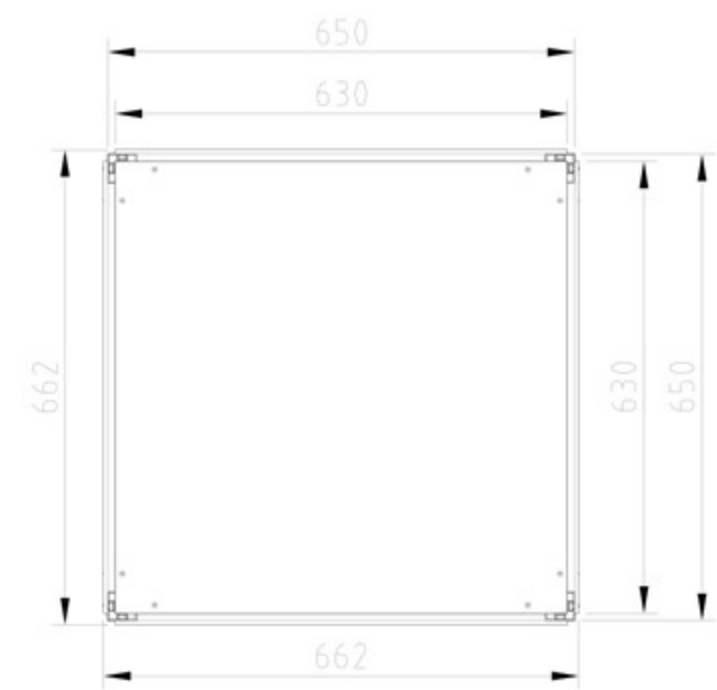
σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας

A3

- επιτοίχια πινακίδα σήμανσης - κατεύθυνσης εξωτερικού χώρου
- υλικά: αλουμίνιο πάχους 3mm ηλεκτροστατικά βαμμένου σε απόχρωση RAL και plexiglas 3mm satine
- μέγεθος: A3 (landscape)

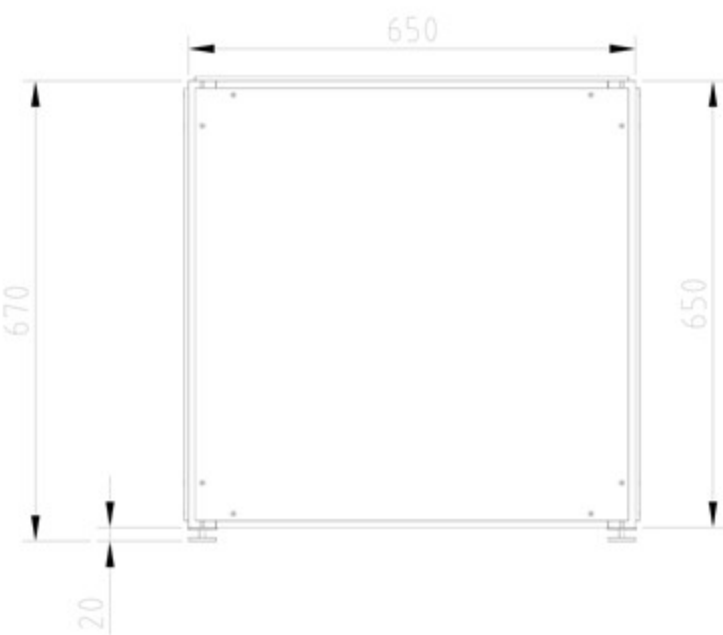
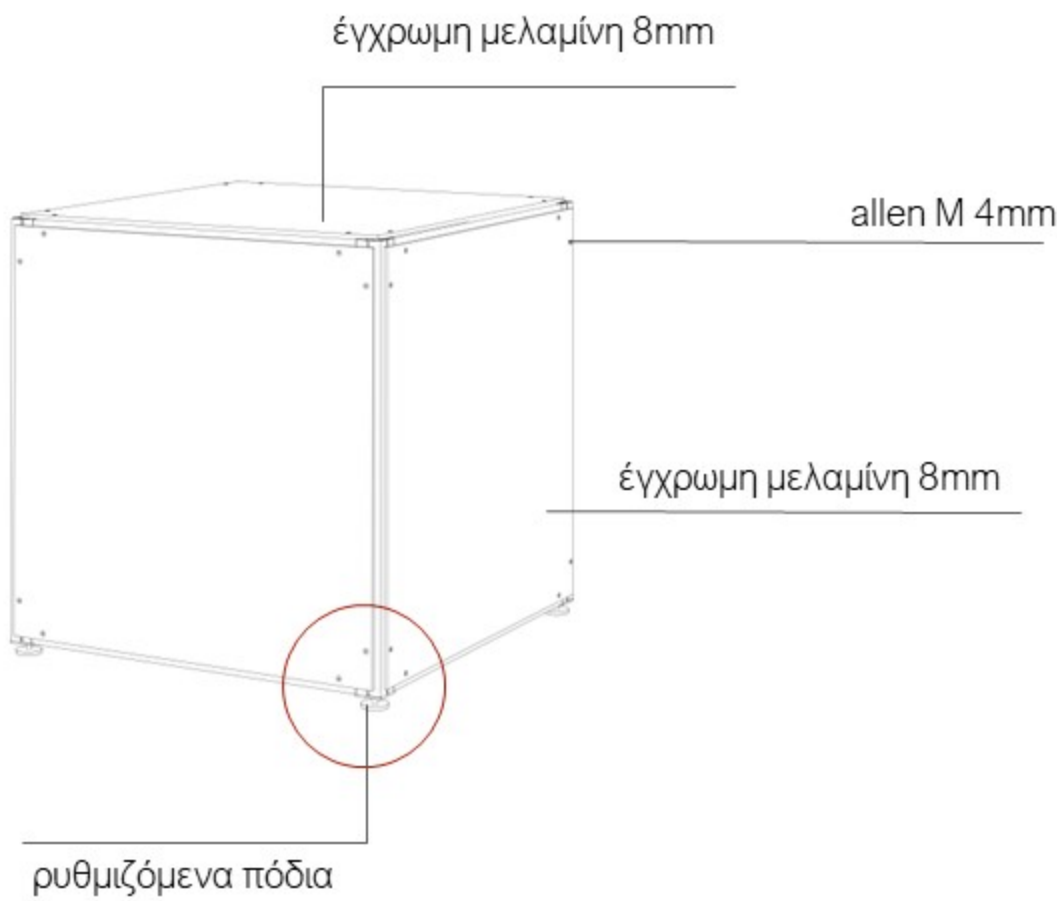
επένδυση φορέα | μεγέθη | είδος επένδυσης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



κάτοψη

δομή 650-s



όψη

γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

δομή 650-s

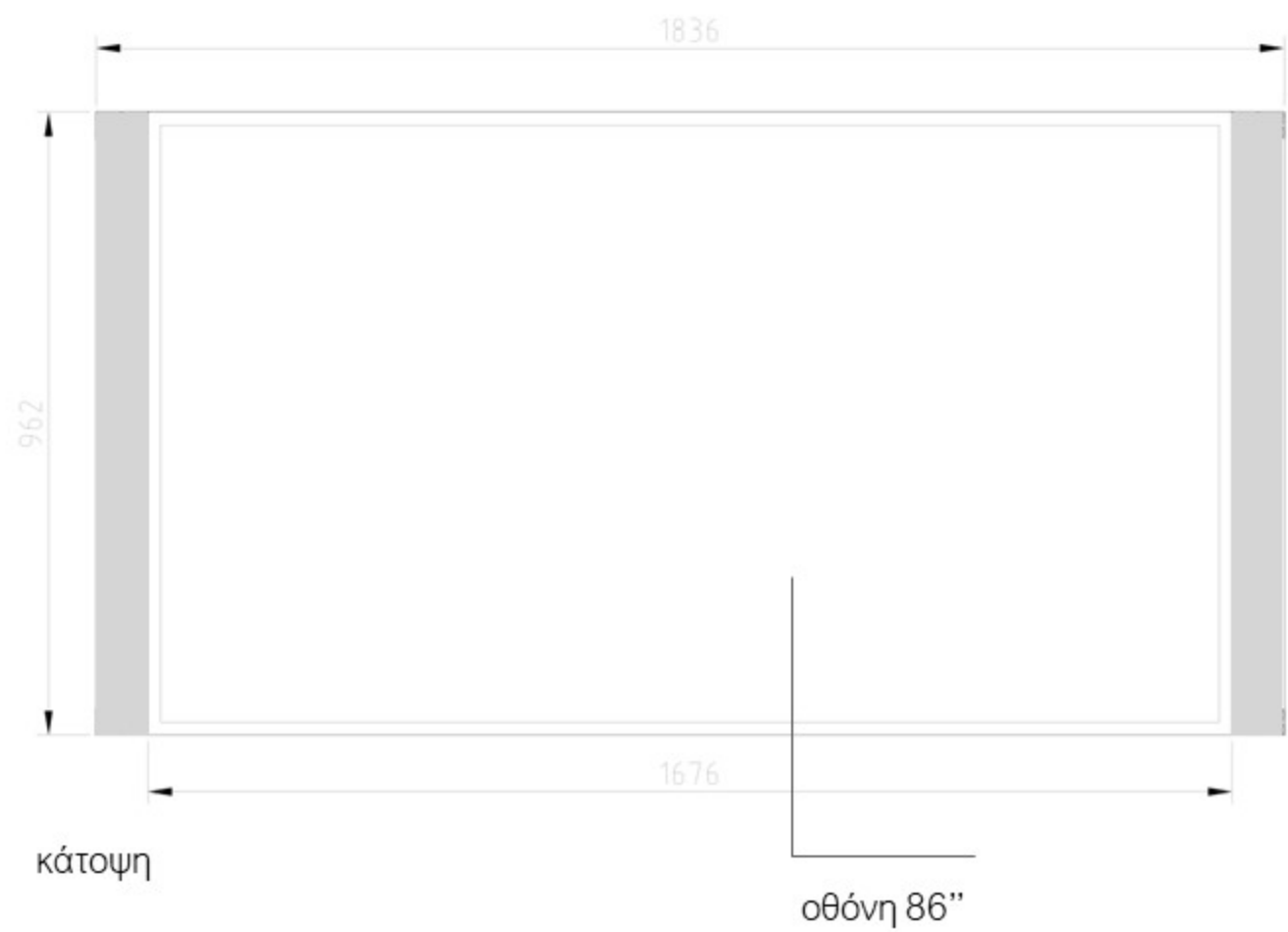
- δομοστοιχειωτό σύστημα με προφίλ αλουμινίου 40x40mm
- πιστοποιημένη συνδεσμολογία με κόμβους (εν ξηρώ)
- έδραση; στο δάπεδο με ρυθμιζόμενα πόδια
- στήριξη: αυτοφερόμενη κατασκευή με αντίβαρα
- επένδυση φορέα (άνω τμήμα): έγχρωμη μελαμίνη s 8mm
- επένδυση φορέα (3 πλευρές): έγχρωμη μελαμίνη s 8mm σε απόχρωση σύμφωνα με τη χρωματική παλέτα του εκθεσιακού εξοπλισμού
- σύνδεση στοιχείων επένδυσης με το φορέα: εν ξηρώ με βίδες τύπου allen M 4mm

περιγραφή - επισημάνσεις

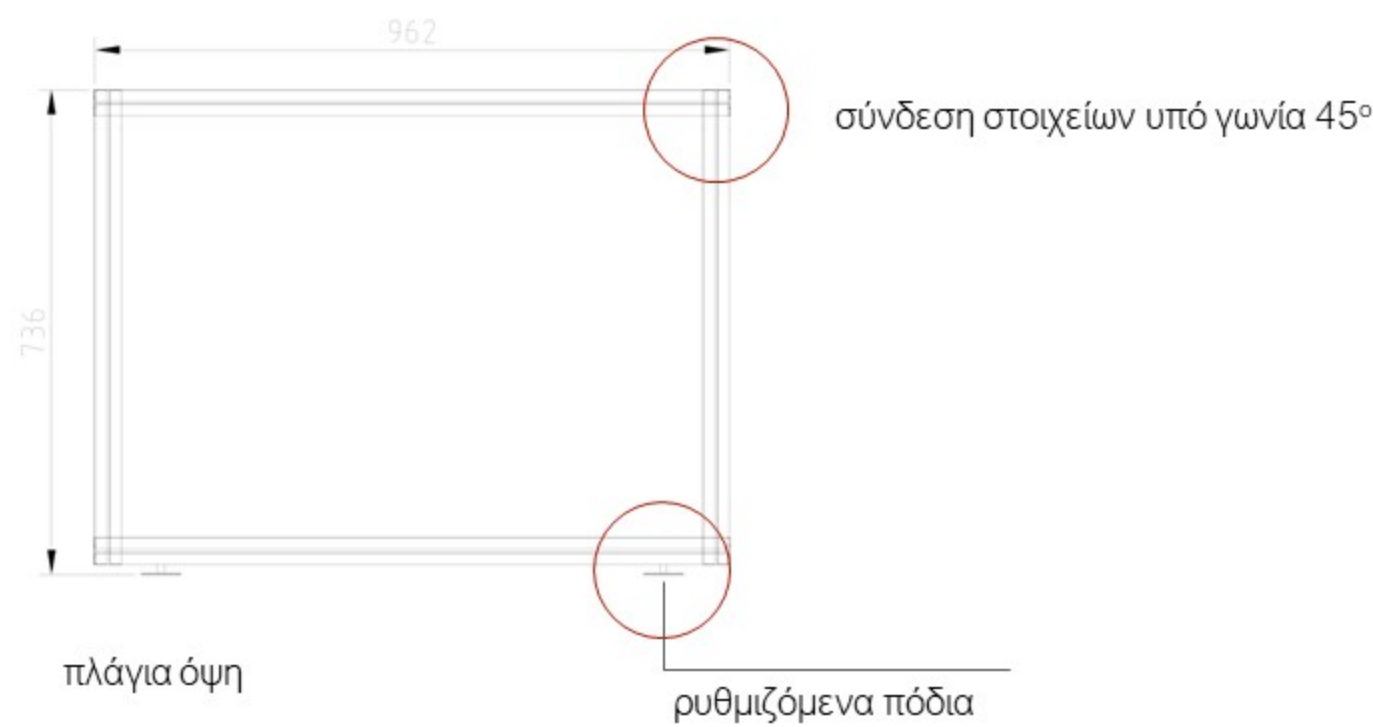
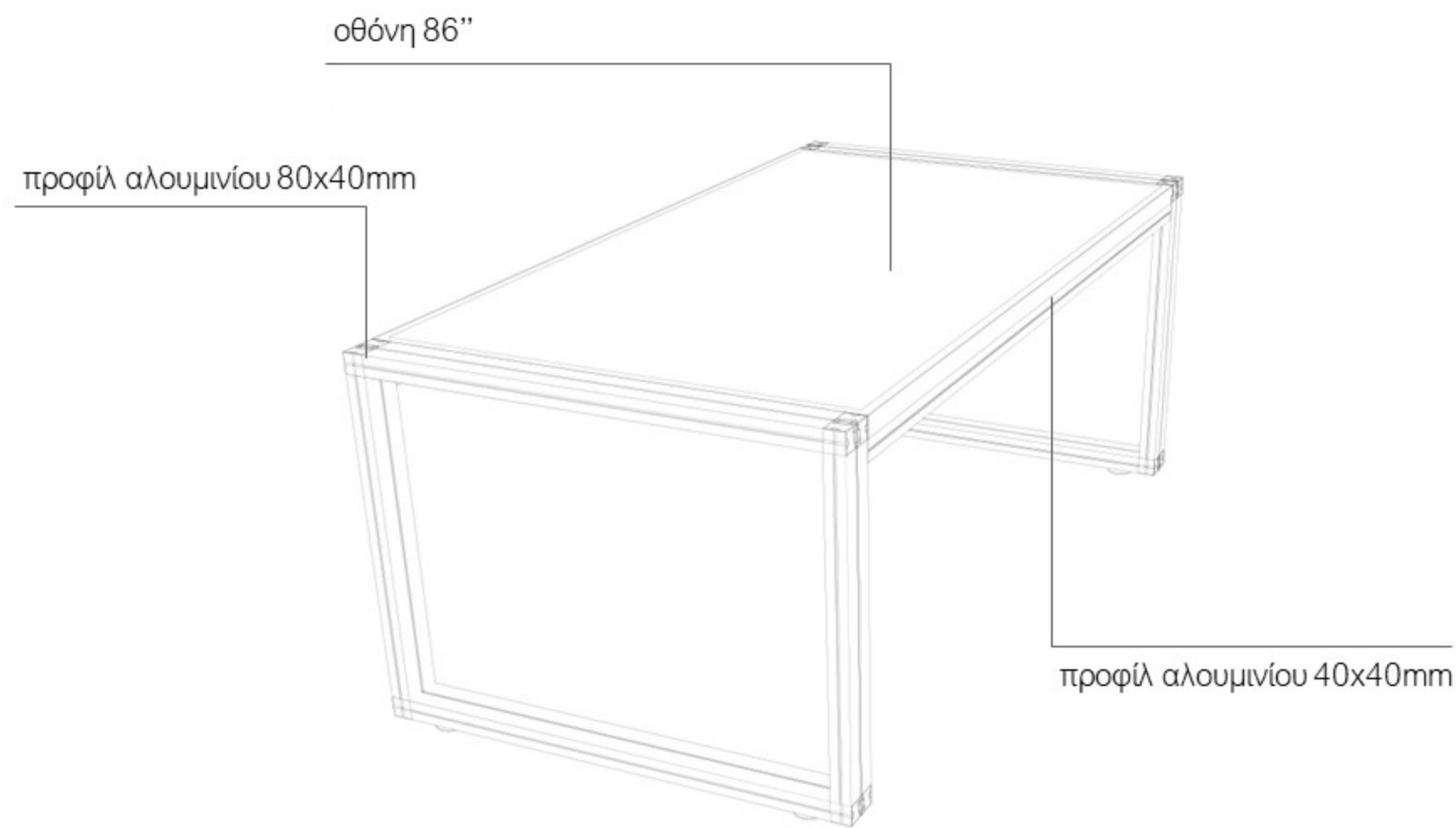
σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

επένδυση φορέα | μεγέθη | είδος επένδυσης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



δομή 1840 (κωδ. 1840-d)



γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

δομή 1840 (κωδ. 1840-d)

- δομοστοιχειωτό σύστημα με προφίλ αλουμινίου 40x40mm και 80x40mm
- πιστοποιημένη συνδεσμολογία με κόμβους (εν ξηρώ)
- έδραση; στο δάπεδο με ρυθμιζόμενα πόδια
- επένδυση φορέα (άνω τμήμα): ένθεση οθόνης 86"

περιγραφή - επισημάνσεις

- η δομή χρησιμοποιείται ως υποδομή για την ένθεση οθόνης διαδραστικού εκθέματος
- η σύνδεση των περιμετρικών τερματικών στοιχείων της δομής γίνεται υπό γωνία 45ο
- η τελική διάσταση του φορέα της κατασκευής καθορίζεται ανάλογα με τον τύπο της οθόνης οπότε δύναται να αυξηθεί αναλογικά σε ποσοστό $\leq 20\%$ ανά κατεύθυνση χωρίς αυτό να επιφέρει οποιαδήποτε αλλαγή στον τρόπο κατασκευής του φορέα

σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ



δομή 1840 (κωδ. 1840-s)

- αυτοφερόμενη διαδραστική τράπεζα - σταθμός ψηφιακής εφαρμογής με οθόνη 40" σε αυτοφερόμενη βάση με ορθοστάτη αλουμινίου («πόδι»)
- οθόνη: 40"
- ενσωματωμένο λειτουργικό: android ή Windows
- δυνατότητα απομακρυσμένου ελέγχου
- δυνατότητα αισθητικής παραμετροποίησης

περιγραφή - επισημάνσεις

- δομή τύπου stand με ενσωματωμένο εξοπλισμό (hardware), κατάλληλη και για τη χρήση από ΑμεΑ
- στη δομή περιλαμβάνεται τόσο η βάση στήριξης όσο και ο εξοπλισμός απόδοσης του περιεχομένου της εφαρμογής
- βλέπε και περιγραφή εξοπλισμού ψηφιακών εκθεμάτων SC_4

σημείωση: όλα τα ανωτέρω (προφίλ και ανάρτηση) υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

επένδυση φορέα | μεγέθη | είδος επένδυσης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



κάτοψη

μελαμίνη 16mm

προφίλ αλουμινίου 80x40mm

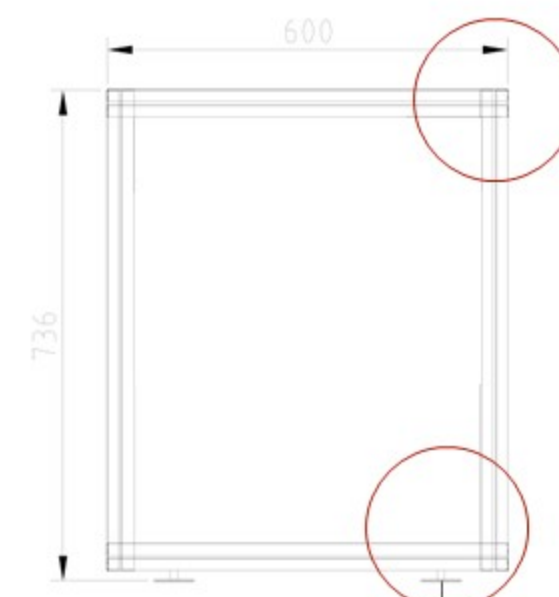


προφίλ αλουμινίου 40x40mm

δομή 2000 (κωδ. 2000-w)



όψη



σύνδεση στοιχείων υπό γωνία 45°

πλάγια όψη

ρυθμιζόμενα πόδια

γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

δομή 2000 (κωδ. 2000-w)

- δομοστοιχειωτό σύστημα με προφίλ αλουμινίου 40x40mm και 80x40mm
- πιστοποιημένη συνδεσμολογία με κόμβους (εν ξηρώ)
- έδραση; στο δάπεδο με ρυθμιζόμενα πόδια
- επένδυση φορέα (άνω τμήμα): έγχρωμη μελαμίνη s 16mm σε απόχρωση σύμφωνα με τη χρωματική παλέτα του εκθεσιακού εξοπλισμού

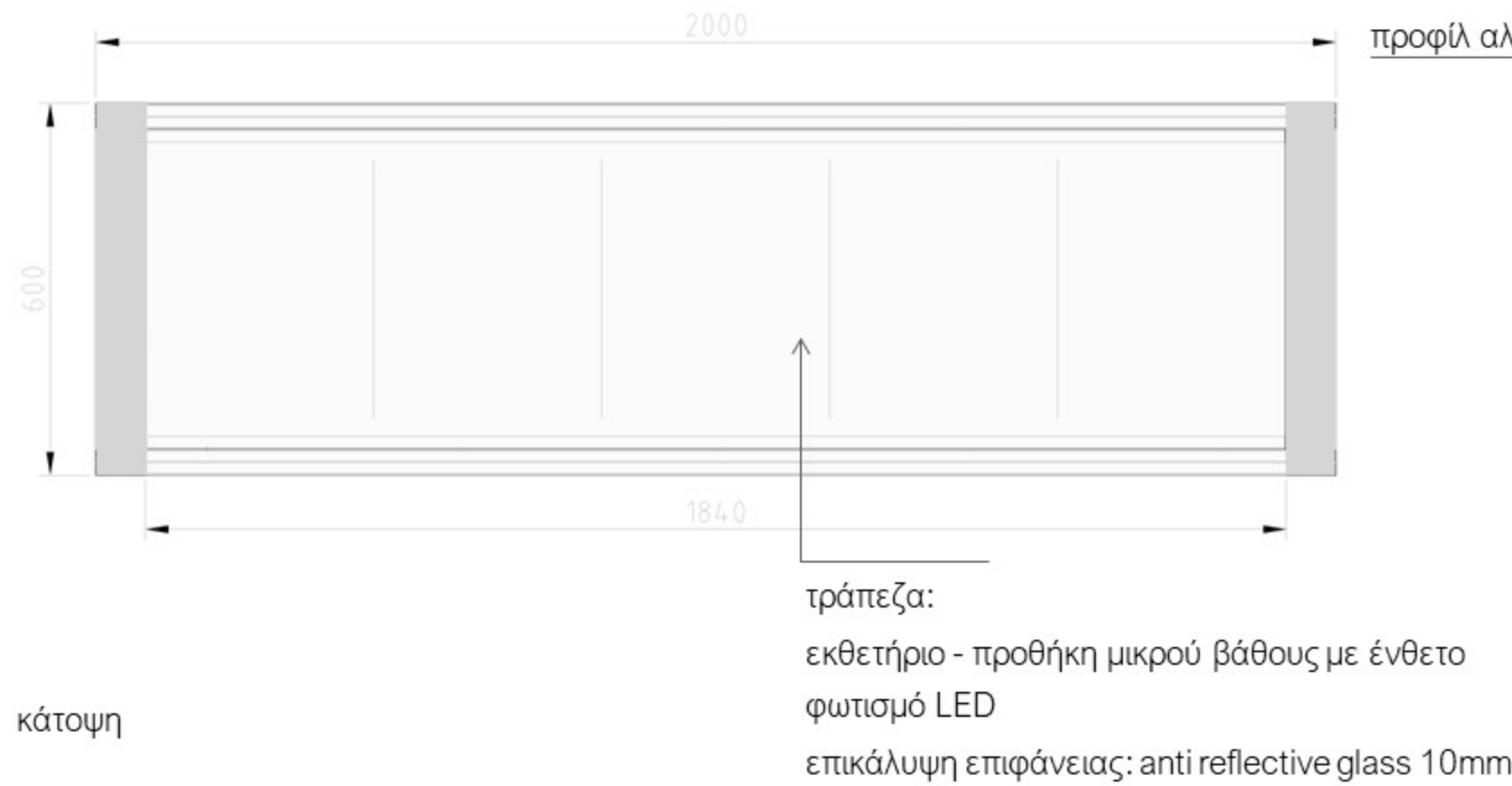
περιγραφή - επισημάνσεις

- η δομή χρησιμοποιείται ως πάγκος εργασίας - γραφείο
- η σύνδεση των περιμετρικών τερματικών στοιχείων της δομής γίνεται υπό γωνία 45°
- η μελαμίνη εγκιβωτίζεται σε περιμετρική γωνία αλουμινίου σχήματος (L) 16mm η οποία τοποθετείται στο άνω τμήμα του προφίλ και σε ύψος ώστε να προκύπτει συνεπίπεδη με τα περιμετρικά τερματικά στοιχεία της δομής από προφίλ ανοδειωμένου αλουμινίου
- το μήκος της δομής δύναται να διαφοροποιηθεί ανάλογα με το χώρο εγκατάστασης κατά $\pm 10\%$

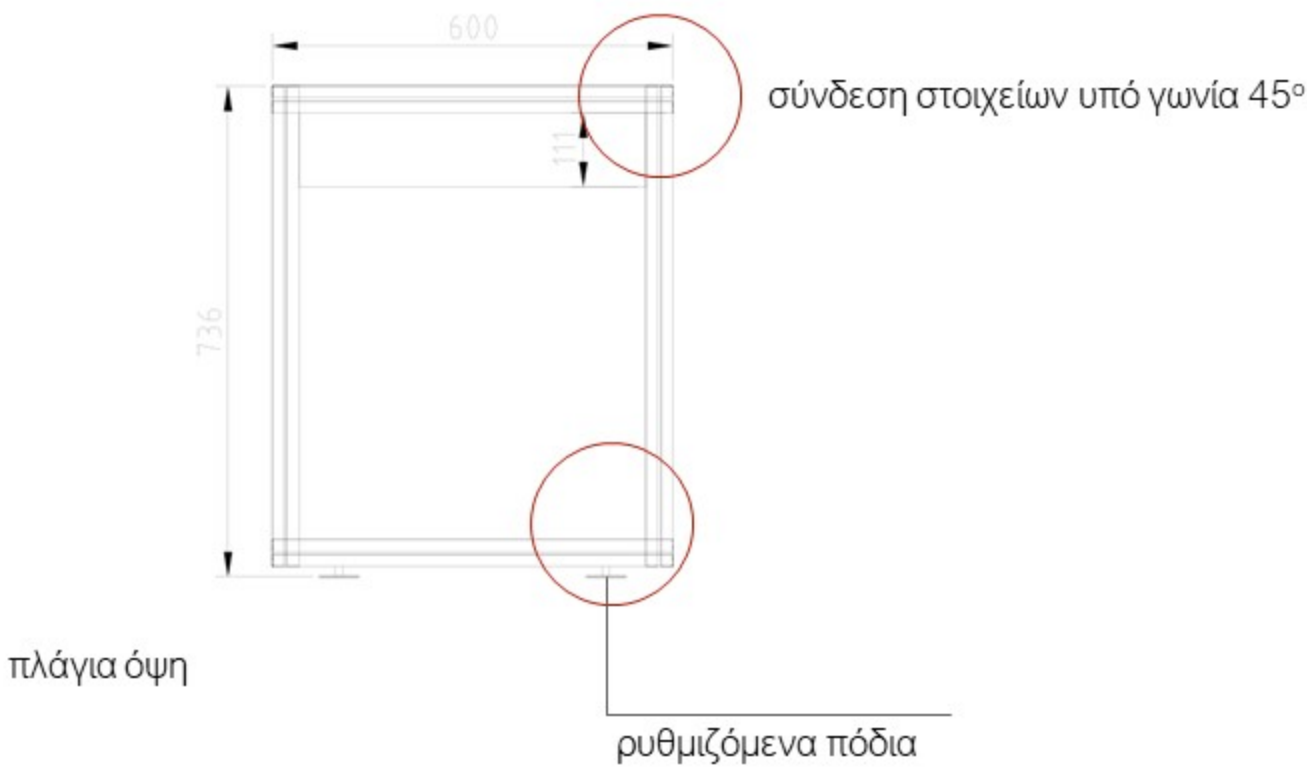
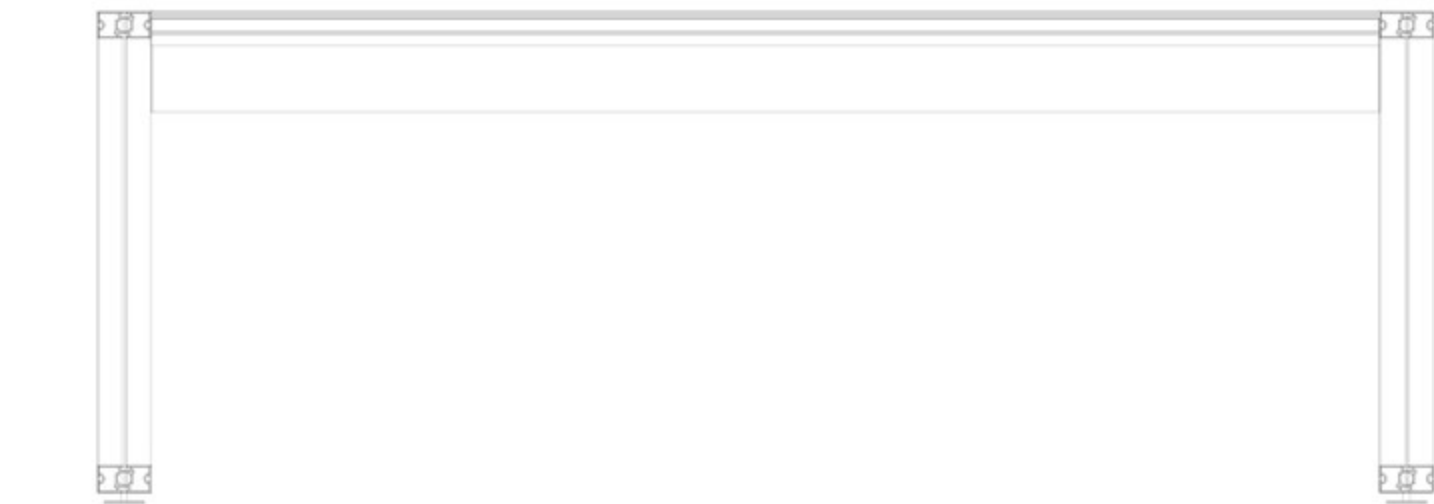
σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

επένδυση φορέα | μεγέθη | είδος επένδυσης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



δομή 2000 (κωδ. 2000-d)



γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

δομή 2000 (κωδ. 2000-d)

- βλέπε τεχνική προδιαγραφή ειδικής κατασκευής RE_2 τμήμα A και δομής 2000-w

περιγραφή - επισημάνσεις

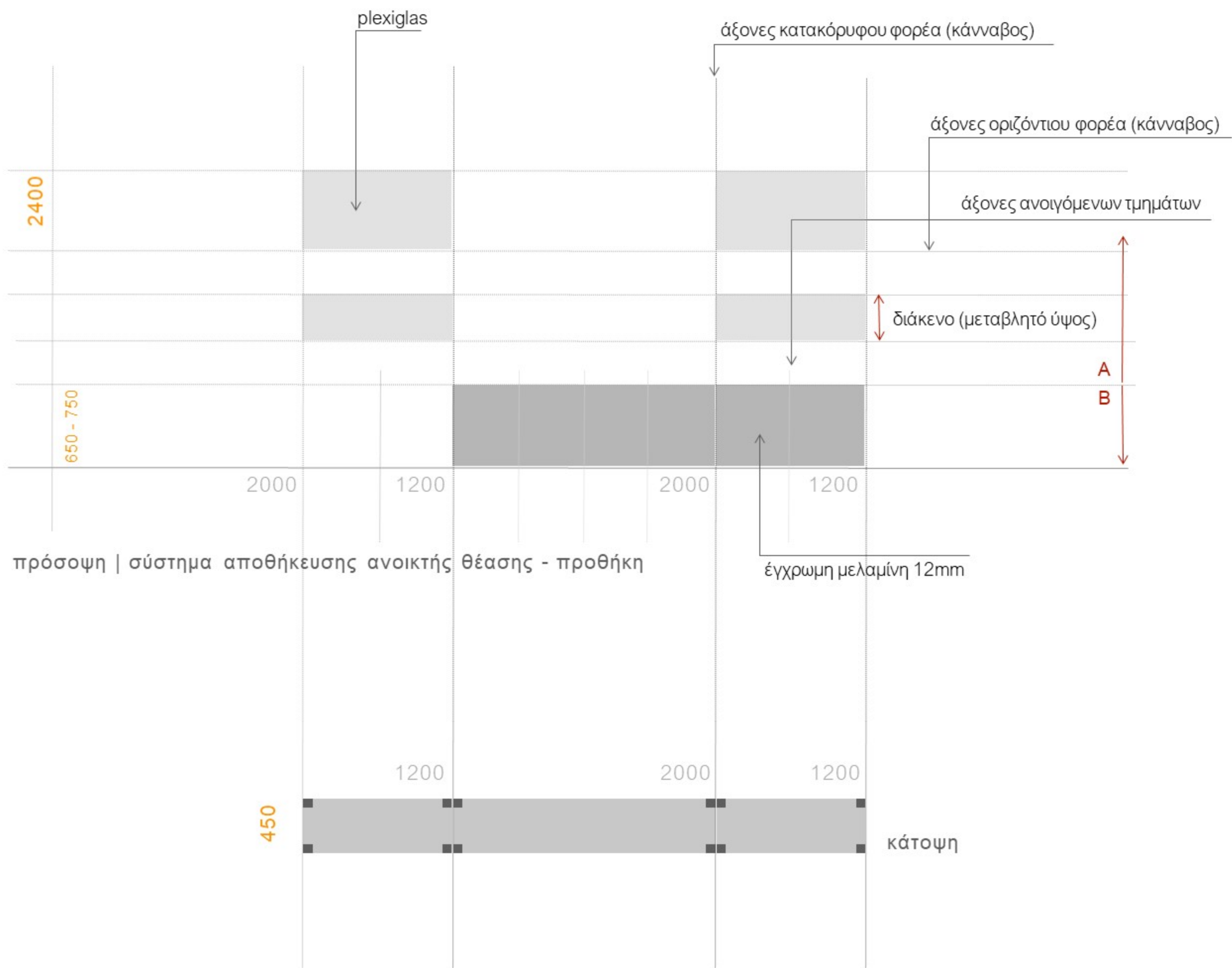
- η δομή χρησιμοποιείται ως τραπέζι για την τοποθέτηση επιτραπέζιων παιχνιδιών, αλλά και ως εκθετήριο - προθήκη πρωτότυπου υλικού μικρού μεγέθους
- η σύνδεση των περιμετρικών τερματικών στοιχείων της δομής γίνεται υπό γωνία 45°
- το κρύσταλλο εγκιβωτίζεται σε περιμετρική γωνία αλουμινίου σχήματος (L) 10mm η οποία τοποθετείται στο άνω τμήμα του προφίλ και σε ύψος ώστε να προκύπτει συνεπίπεδη με τα περιμετρικά τερματικά στοιχεία της δομής από προφίλ ανοδευμένου αλουμινίου
- το μήκος της δομής δύναται να διαφοροποιηθεί ανάλογα με το χώρο εγκατάστασης κατά $\pm 10\%$

σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

σχεδιασμός εκθεσιακού εξοπλισμού | ειδικές κατασκευές

ειδικές κατασκευές εκθεσιακού χώρου | σύστημα αποθήκευσης ανοικτής θέασης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



πρόσοψη | σύστημα αποθήκευσης ανοικτής θέασης - προθήκη

ειδική κατασκευή SH_1

γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά
ειδική κατασκευή SH_1

- αυτοφερόμενο σύστημα αποθήκευσης πιστοποιημένης συνδεσμολογίας σε ρυθμιζόμενα πόδια με προφίλ αλουμινίου διατομής 40x40mm σε κυμαινόμενο κάνναβο
- δομή αποθηκευτικού συστήματος (κατακόρυφα στοιχεία): προφίλ ανοδειωμένου αλουμινίου διατομής 40x40mm
- δομή ραφιού: αυτόφωτη επιφάνεια με σκελετό αλουμινίου πιστοποιημένης συνδεσμολογίας με εσωτερικό φωτισμό LED και επικάλυψη από εκτυπώσιμο συνθετικό πανί (μία όψη) και επικάλυψη ανώτερου τμήματος με έγχρωμη μελαμίνη s 12mm για τη δημιουργία ραφιού και την τοποθέτηση εκθεμάτων
- επικάλυψη ανώτερου τμήματος ραφιού: plexiglass s 8mm ανάλογα με τις ανάγκες φωτισμού του εκθέματος
- απόχρωση δομής: ανοδίωση

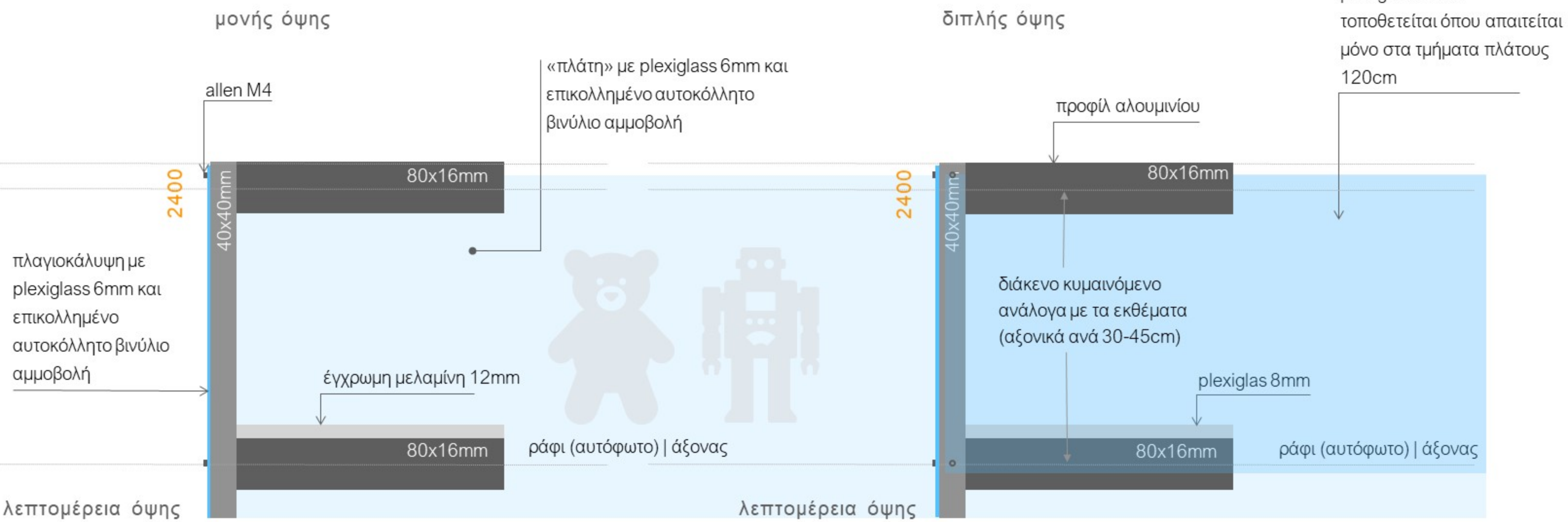
περιγραφή - επισημάνσεις

- η δομή χρησιμοποιείται για την αποθήκευση και έκθεση αντικειμένων (παιχνίδια)
- τα ράφια ρυθμίζονται καθ' ύψος ανάλογα με τα εκθέματα, ενδεικτικό διάκενο (30 - 45cm)
- το ύψος του κατώτερου τμήματος της δομής (B) ανάλογα με τον όγκο των προς έκθεση αντικειμένων δύναται να απομειωθεί στα 65cm από το δάπεδο του χώρου
- τα ευπαθή εκθέματα προστατεύονται με λωρίδες plexiglass 6mm τοποθετημένες στις σκοτίες του φορέα της δομής με βίδες τύπου allen d 4mm
- το κατώτερο τμήμα της δομής (ερμάριο) προκύπτει μη ορατό (αμιγώς αποθηκευτικός χώρος), καλύπτεται από ανοιγόμενα φύλλα έγχρωμης μελαμίνης 12mm σε απόχρωση σύμφωνα με τη χρωματική παλέτα του εκθεσιακού εξοπλισμού, που ασφαλίζουν με κλειδαριά
- για την έκταση της δομής βλέπε κάτοψη Ισογείου (εκτιμώμενο μήκος: 15,60m)

σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

ειδικές κατασκευές εκθεσιακού χώρου | σύστημα αποθήκευσης ανοικτής θέασης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



ειδική κατασκευή SH_1



αυτόφωτες επιφάνειες & ράφια με σύστημα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας

benchmark

γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

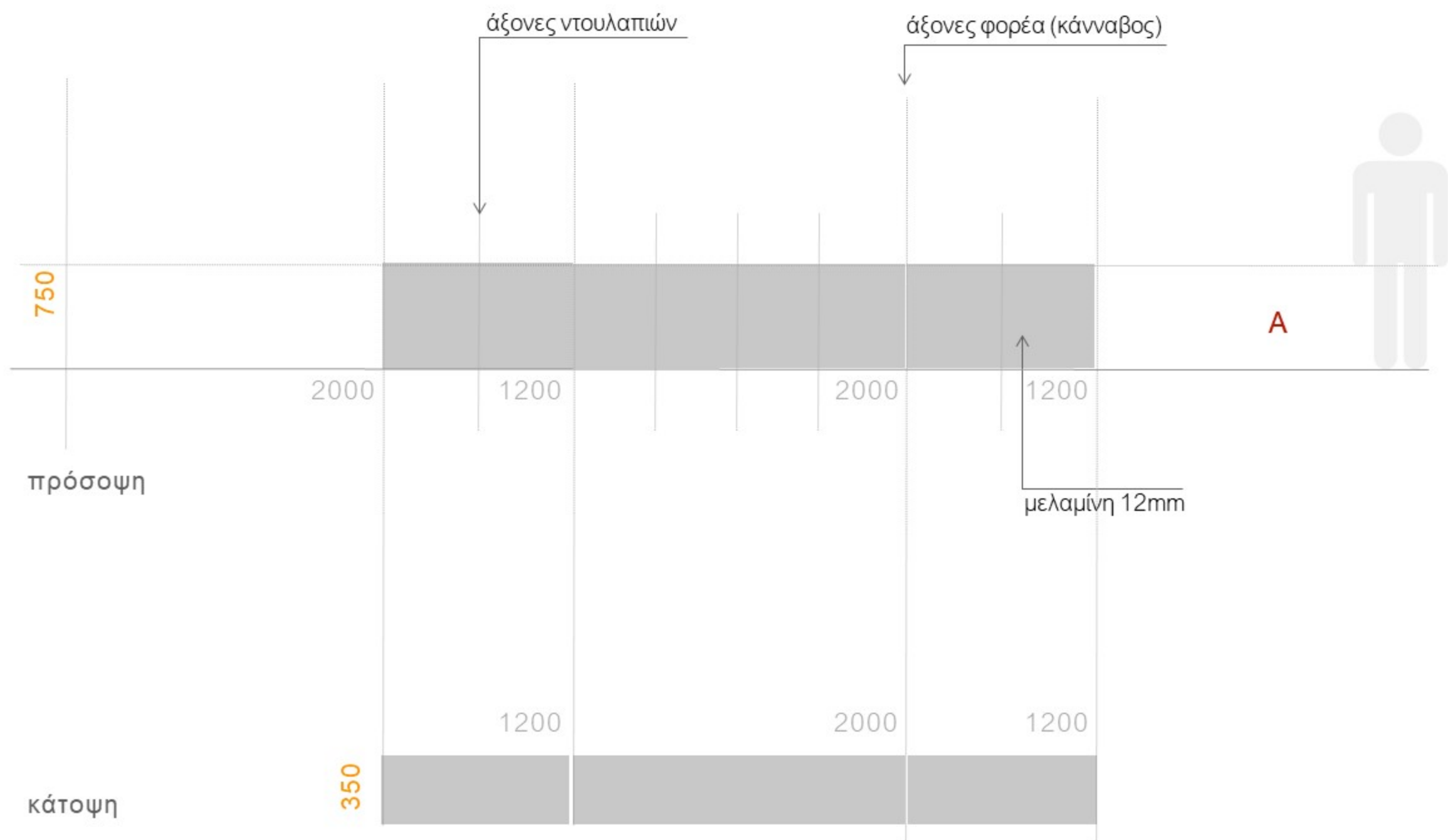
λεπτομέρεια ειδικής κατασκευής SH_1

περιγραφή - επισημάνσεις

- διαφοροποίηση επικάλυψης ραφιών ανάλογα με το είδος του εκθέματος και τις ανάγκες φωτισμού (αυτόφωτη επιφάνεια μονής ή διπλής όψης)

υποδομές εκθεσιακού χώρου | εξοπλισμός εισόδου | σύστημα αποθήκευσης

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



ειδική κατασκευή RE_1

γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

ειδική κατασκευή RE_1

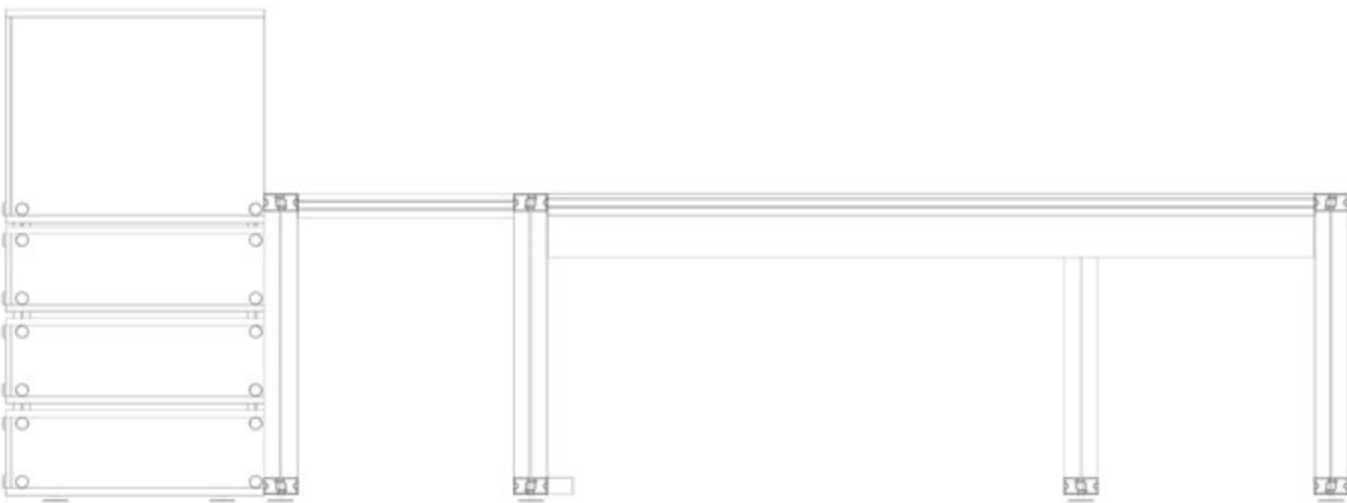
- αυτοφερόμενο σύστημα αποθήκευσης πιστοποιημένης συνδεσμολογίας σε ρυθμιζόμενα πόδια με προφίλ αλουμινίου διατομής 40x40mm σε κυμαινόμενο κάνναβο ανά 1,20m και 2,00m (σχετικά με τη μορφή βλέπε δομή SH_1)
- επικάλυψη δομής: έγχρωμη μελαμίνη 12mm
- απόχρωση φερόντων στοιχείων δομής: ανοδίωση

περιγραφή - επισημάνσεις

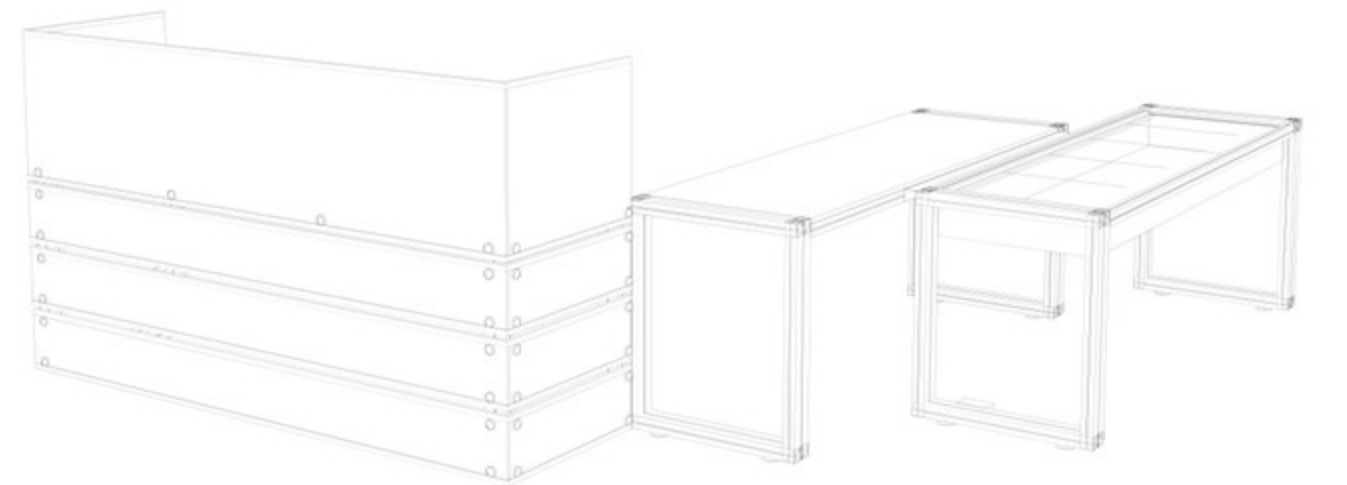
- η δομή χρησιμοποιείται για την αποθήκευση του εξοπλισμού και εντύπων στο χώρο υποδοχής (ερμάριο)
- το ύψος της δομής ορίζεται στα 75cm από το δάπεδο
- το βάθος της δομής ορίζεται στα 35cm
- το εσωτερικό της δομής προκύπτει μη ορατό (αμιγώς αποθηκευτικός χώρος), φέρει δύο ράφια σε κάθε τμήμα, καλύπτεται από φύλλα έγχρωμης μελαμίνης 12mm σύμφωνα με τη χρωματική παλέτα του εκθεσιακού εξοπλισμού και ασφαλίζει με κλειδαριά
- για την έκταση της δομής βλέπε κάτοψη Ισογείου (εκτιμώμενο μήκος: 4,40m)
- οι διαστάσεις της δομής για χρήση στο 2^ο όροφο διαμορφώνεται σε μήκος (L) 1,20m και πλάτος (s) 0,60m ώστε στην κορυφή να χρησιμοποιηθεί ως επιφάνεια για την τοποθέτηση 3D printer και scanner

υποδομές εκθεσιακού χώρου | εξοπλισμός εισόδου

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



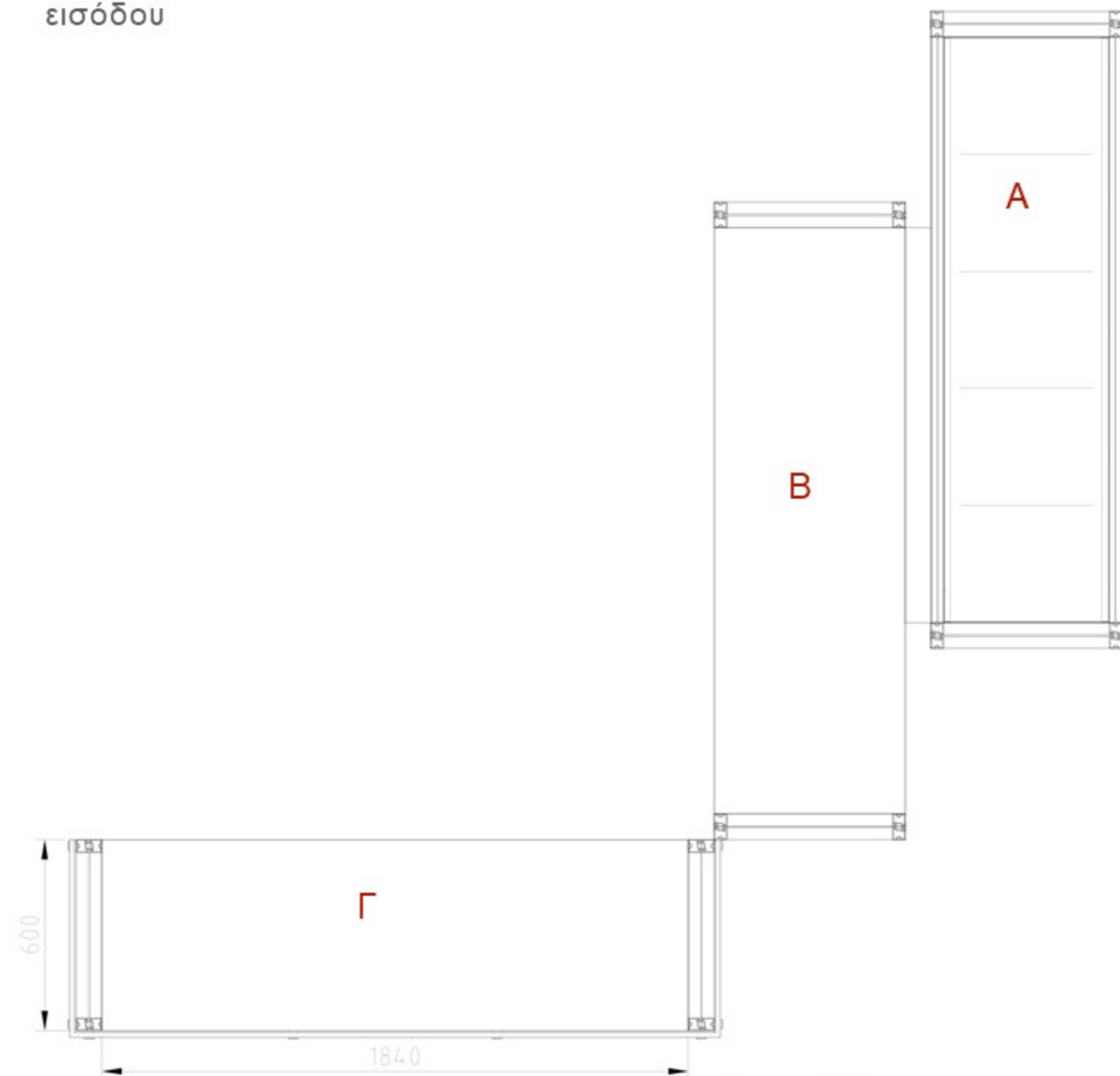
πρόσοψη 1 | πάγκος χώρου εισόδου



ειδική κατασκευή RE_2



πρόσοψη 2 | πάγκος χώρου εισόδου



κάτοψη | πάγκος χώρου εισόδου

πρόσοψη 2

πρόσοψη 1

γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

ειδική κατασκευή RE_2

- αυτοφερόμενο σύστημα πάγκου υποδοχής (B), εκθετηρίου (A) και εργασίας (Γ) πιστοποιημένης συνδεσμολογίας σε ρυθμιζόμενα πόδια με προφίλ αλουμινίου διατομής 40x40mm και 80x40mm (σχετικά με τη μορφή βλέπε δομή 1840-w)
- επικάλυψη δομής (B): έγχρωμη μελαμίνη 16mm
- επικάλυψη δομής (A): κρύσταλλο αντIANτανακλαστικό s 10mm
- επικάλυψη δομής (Γ): έγχρωμη μελαμίνη 16mm
- πλάγια κάλυψη δομής (Γ): plexiglas 10mm με φιλμ αμμοβολή, κάλυψη σόκορου (πάνω- κάτω) με προφίλ αλουμινίου ± 12 mm
- στήριξη πλαγιοκάλυψης δομής (Γ): με βίδες allen
- απόχρωση φερόντων στοιχείων δομής: ανοδίωση

περιγραφή - επισημάνσεις

- η δομή χρησιμοποιείται ως πάγκος συναλλαγής (B), ως εκθετήριο (A) με ένθετο φωτισμό και εργασίας (Γ)
- το ύψος των δομών ορίζεται στα 75cm από το δάπεδο
- το πλάτος των δομών ορίζεται στα 60cm
- οι δομές (A) & (B) συνδέονται μεταξύ τους με μεταλλικό αποστάτη Ø 25mm, που τοποθετείται στις σκοτίες των οριζόντιων φερόντων στοιχείων
- στο ανώτερο τμήμα της δομής (Γ), στις τρεις πλευρές, τοποθετείται plexiglas ύψους 45cm για την απόκρυψη του εξοπλισμού (H/Y, τηλεφωνικό κέντρο κλπ.) των σταθμών εργασίας
- στο κατώτερο τμήμα της δομής (Γ), στις τρεις πλευρές, τοποθετούνται λωρίδες plexiglas ύψους 20 cm
- η δομές (B) και (Γ) στο κατώτερο τμήμα εξοπλίζονται με τροχήλατη συρταριέρα (βλέπε υποδομή INF_6)
- απαιτείται η διάνοιξη οπών στη επιφάνεια της μελαμίνης για τη διέλευση των καλωδιώσεων
- περιλαμβάνεται εξοπλισμός στήριξης καλωδιώσεων στο προφίλ αλουμινίου (κανάλι)

υποδομές εκθεσιακού χώρου | εξοπλισμός εισόδου

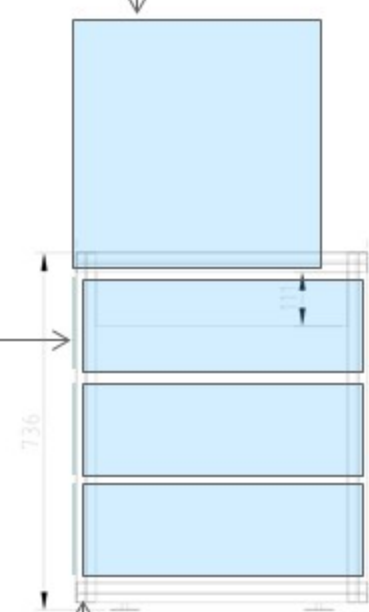
όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά

πρόσοψη | πάγκος χώρου εισόδου

plexiglas 10mm αμμοβολή
λωρίδες h 20cm

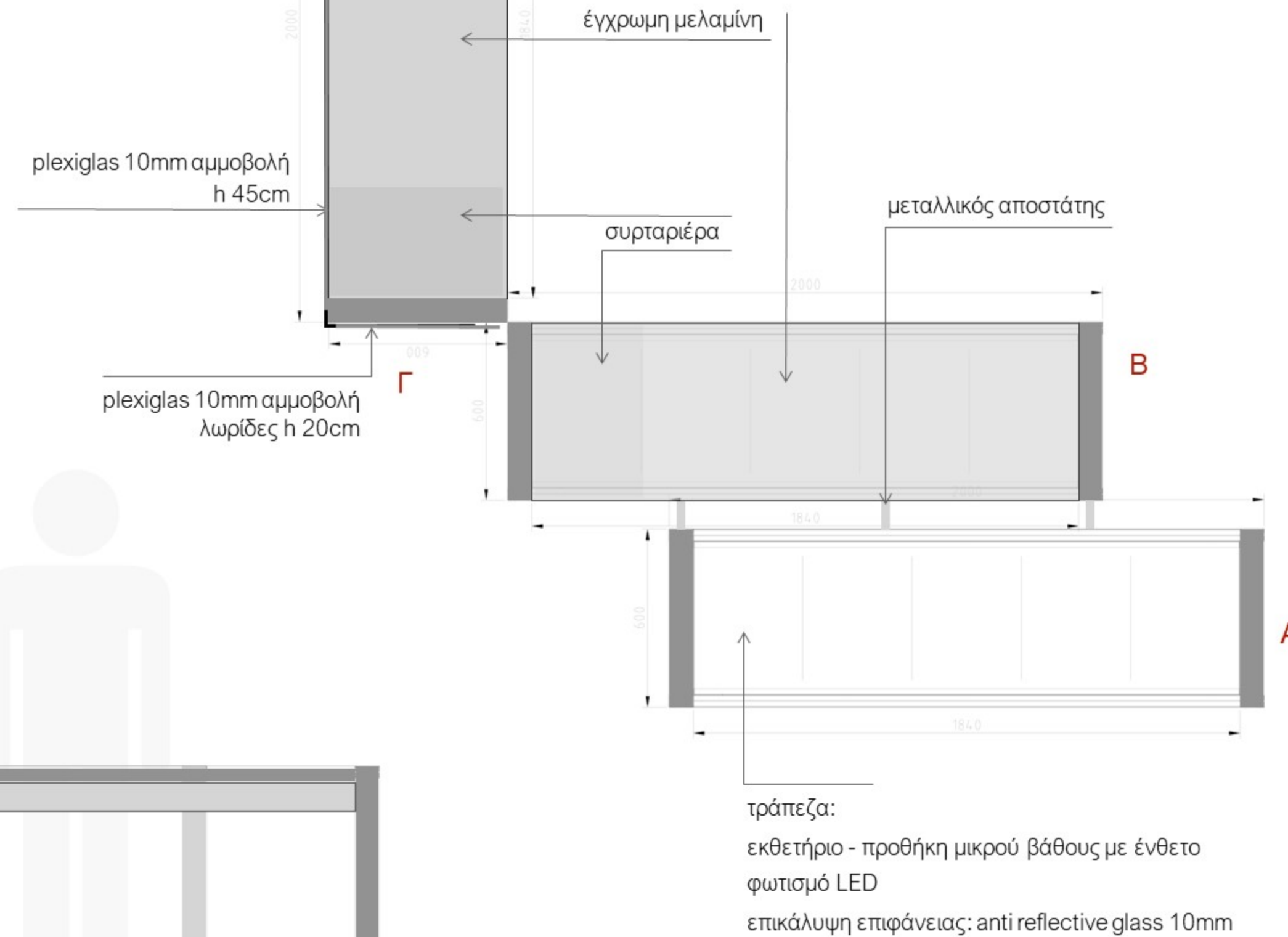
plexiglas 10mm αμμοβολή
45x45cm

συρταριέρα



ειδική κατασκευή RE_2

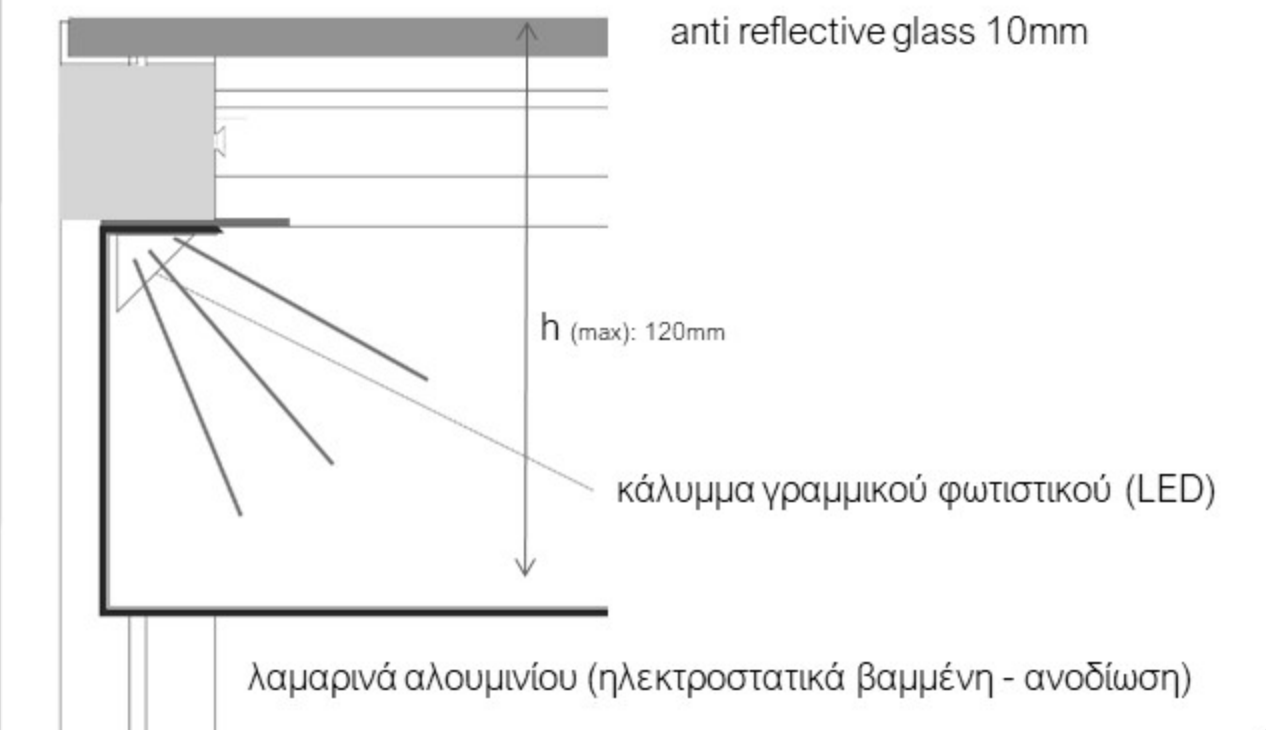
κάτοψη | πάγκος χώρου εισόδου



γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά
ειδική κατασκευή RE_2

περιγραφή - επισημάνσεις

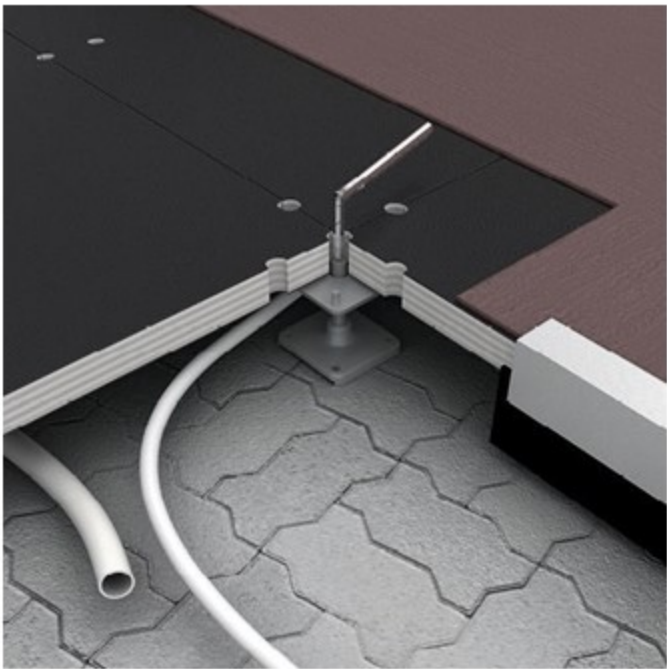
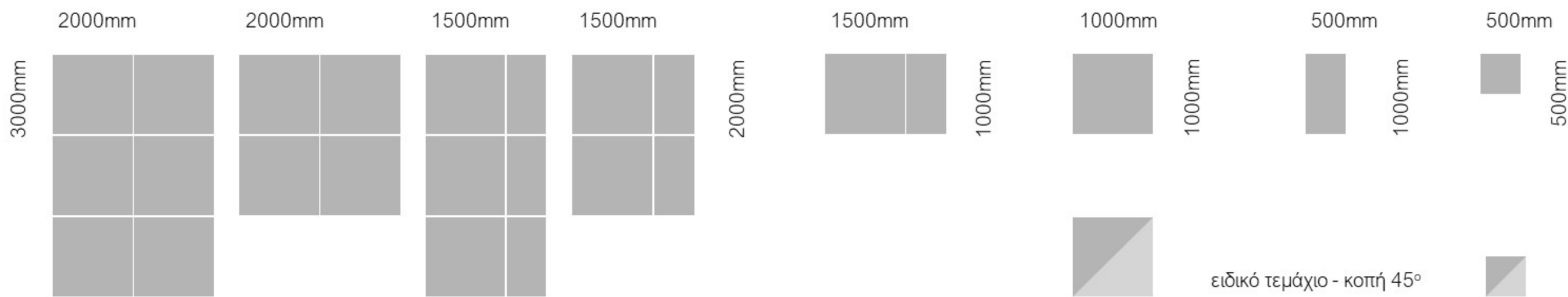
- το τμήμα (A) της δομής χρησιμοποιείται και ως ανεξάρτητη προθήκη εκθεμάτων μικρού μεγέθους (βλέπε διατάξεις χώρων) και σημαίνεται στα υπομνήματα με τον κωδικό **2000-d** (βλέπε επίσης δομή κωδ. 2000-w)



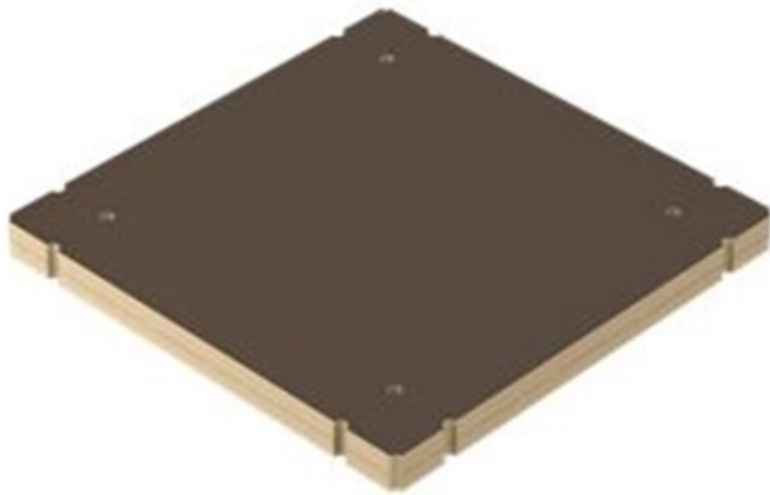
σχεδιασμός εκθεσιακού εξοπλισμού | υποδομές

υποδομές εκθεσιακού χώρου | υπερυψωμένο δάπεδο

όλες οι διαστάσεις (ύψος x μήκος) είναι σε χιλιοστά



υποδομή INF_1



σύνθετη πλάκα κόντρα πλακέ 40mm



προ γυαλισμένο δάπεδο ημι-μασίφ 16mm

γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

υποδομή INF_1

- αυτοφερόμενο υπερυψωμένο δάπεδο πιστοποιημένης συνδεσμολογίας σε ρυθμιζόμενα πόδια (ρύθμιση από 55-105mm) και κάνναβο ± 1000x1000mm (υποδιαίρεση κάνναβου βλέπε σχήματα)
- δομή δαπέδου: σύνθετη πλάκα κόντρα πλακέ θαλάσσης s 40mm
- επικάλυψη δαπέδου: Προ-γυαλισμένο δάπεδο με κουμπωτές σανίδες 2 στρώσεων - ημιμασίφ πάχους 16mm και πλάτους ±160mm, (καρυδιά - Κόντρα πλακέ θαλάσσης Σημύδα, φινιρισμένο με ειδικό λάδι - κερί, έτοιμο για χρήση), υψηλής αντοχής, βραδύκαυστο, χωρίς απαίτηση τακτικής συντήρησης.
- απόχρωση: σύμφωνα με το δάπεδο του χώρου (καρυδιά)
- φέρουσα ικανότητα φορέα δαπέδου: 500kg/m2

περιγραφή - επισημάνσεις

- η δομή χρησιμοποιείται ως υποδομή για την τοποθέτηση διαδραστικής τράπεζας, εξοπλισμού ψηφιακής εφαρμογής (πχ ποδήλατα), την ενσωμάτωση των αισθητήρων όπου απαιτούνται και την όδευση των καλωδίων
- το σφράγισμα της περιμέτρου (κούτελο) υλοποιείται με γωνία αλουμινίου και λαμαρίνα αλουμινίου βαμμένες με ηλεκτροστατική βαφή σε ουδέτερη απόχρωση σύμφωνα με την γενικότερη χρωματική παλέτα του εκθεσιακού εξοπλισμού
- ειδικά τεμάχια: δύναται να απαιτηθούν ανάλογα με τις ανάγκες των χώρων (βλέπε στις διατάξεις εξοπλισμού τις επιμέρους γεωμετρίες και τελικές διαστάσεις)

σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με σύστημα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

υποδομές εκθεσιακού χώρου | ανάρτηση προβολικού συστήματος και όδευσης καλωδιώσεων



σχάρα όδευσης καλωδίων



ντίζα με σπείρωμα



καπάκι σχάρας



εξάγωνο παξιμάδι

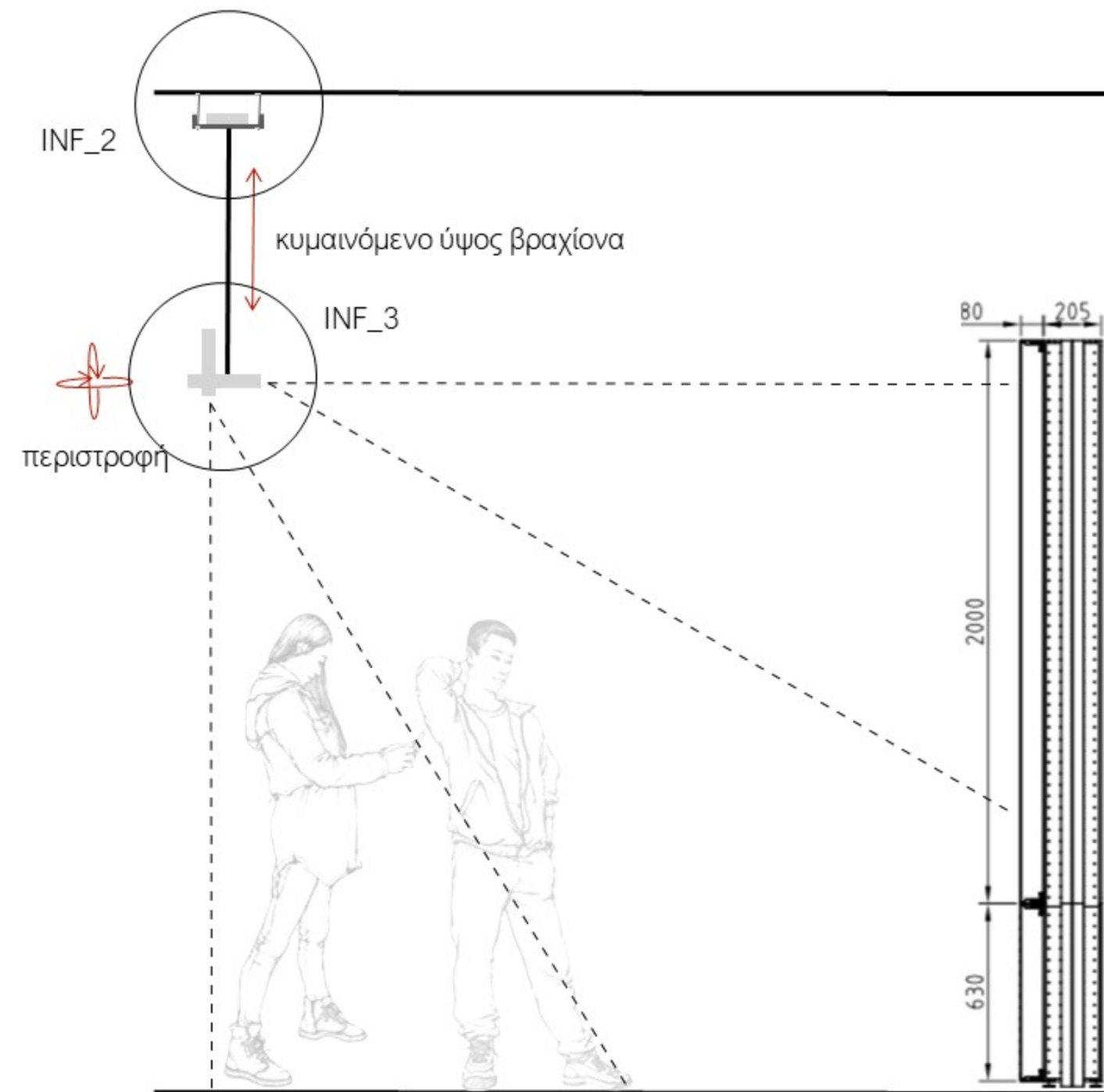
υποδομή INF_2



βραχίονας ανάρτησης



υποδομή INF_3



σχηματική απεικόνιση τυπικής λειτουργίας INF_2 & INF_3

γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

υποδομή INF_2 & INF_3

- σχάρα όδευσης καλωδίων 60mmX200mmX0,6mm (INF_2) και 35mmX50mmX0,6mm κατασκευασμένη από γαλβανισμένο φύλλο κατά EN 10327, κατάλληλη για εσωτερικό χώρο σε σχεδόν ξηρή ατμόσφαιρα, με στρογγυλεμένη αιχμή για ενίσχυση και προστασία των καλωδίων, διάτρηση κάτω και στα πλαϊνά τοιχώματα για αερισμό και δέσιμο καλωδίων
- ντίζα με σπείρωμα M8X2000mm για την ανάρτηση από την οροφή
- πιστοποιημένη συνδεσμολογία ανάρτησης (εν ξηρώ) με παξιμάδια και ξυλόβιδες για τη διάτρηση της οροφής
- καπάκι σχάρας 200mmX0,6mm και 50mmx0,6mm
- βραχίονας ανάρτησης προβολικού μηχανήματος (universal), ρυθμιζόμενου ύψους/μήκους 600-1200mm με δυνατότητα περιστροφής/κλίσης (INF_3) συμβατός με τον projector

περιγραφή - επισημάνσεις

- η υποδομή (INF_2) χρησιμοποιείται σε διαφορετικές διαστάσεις, ανάλογα με το χώρο εφαρμογής, για την ανάρτηση του προβολικού μηχανήματος, την τοποθέτηση και απόκρυψη του driver της ψηφιακής εφαρμογής, την ενσωμάτωση των αισθητήρων όπου απαιτούνται αλλά και την όδευση των καλωδίων όταν δεν χρησιμοποιείται σωλήνας όδευσης καλωδίων (βλέπε προδιαγραφή INF_12)
 - χρησιμοποιείται και ως επιδαπέδιο σύστημα όδευσης καλωδιώσεων (με καπάκι) ή τοποθέτησης ρευματοδότη
 - απόχρωση εξοπλισμού: ορίζεται σύμφωνα με τη γενικότερη χρωματική παλέτα του εκθεσιακού εξοπλισμού
 - στον εξοπλισμό ανάρτησης της σχάρας συμπεριλαμβάνονται όλα τα μικροϋλικά που απαιτούνται για την εφαρμογή του συστήματος στο χώρο και την όδευση των καλωδίων
- σημείωση: όλα τα ανωτέρω υλοποιούνται αποκλειστικά με συστήματα πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και εν ξηρώ

υποδομές εκθεσιακού χώρου | εξοπλισμός χώρου υποδοχής (ιματιοθήκη) και γραφείου

όλες οι διαστάσεις (Π x Β x Υ) είναι σε εκατοστά



90x45x180

υποδομή INF_4



90x40x180

υποδομή INF_5

422x595x542mm



υποδομή INF_6



υποδομή INF_7



90x45x180

γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

υποδομή INF_4

- αυτοφερόμενος μεταλλικός φοριαμός φύλαξης προσωπικών αντικειμένων (ρούχων) από λαμαρίνα ψυχρής εξέλασης (DKP) πάχους 0,6mm, ηλεκτροστατικά βαμμένος, με ράγα κρεμάσματος και ένα ράφι, καθώς και περσίδες εξαερισμού
- στήριξη υποδομής: στην τοιχοποιία για την αποφυγή ανατροπής

υποδομή INF_5

- αυτοφερόμενος μεταλλικός φοριαμός αρχειοθέτησης με ράφια κυμαινόμενου ύψους και θύρες με κλειδαριά (κατά τα λοιπά χαρακτηριστικά βλέπε περιγραφή INF_4)

υποδομή INF_6

- μεταλλική συρταριέρα με τέσσερα συρτάρια, κλειδαριά και ροδάκια

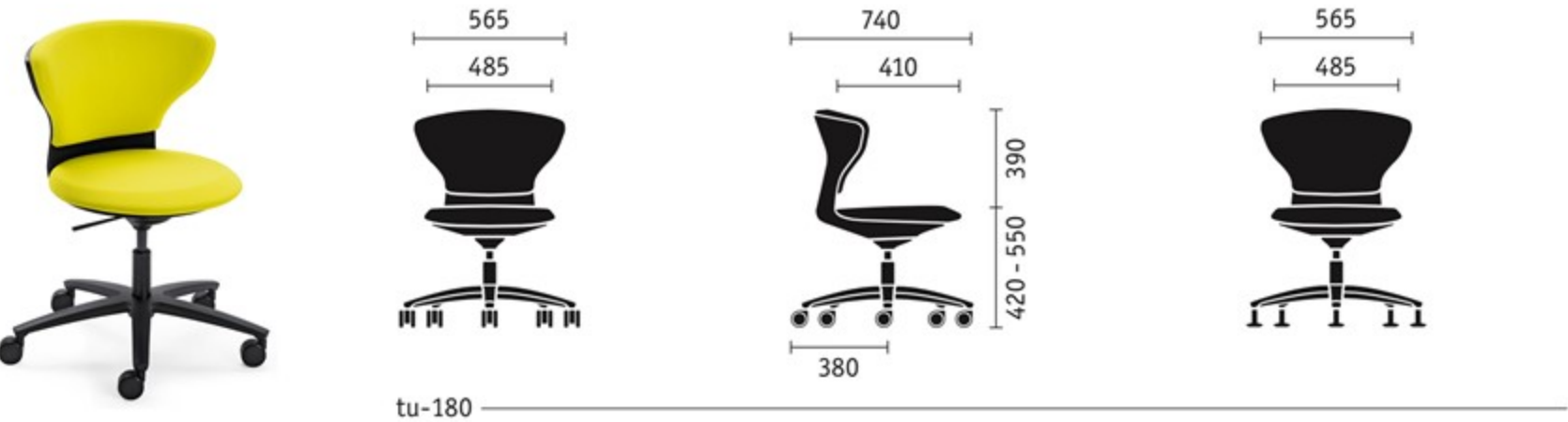
υποδομή INF_7

- αυτοφερόμενος μεταλλικός φοριαμός φύλαξης προσωπικών αντικείμενο δώδεκα θέσεων, (κατά τα λοιπά χαρακτηριστικά βλέπε περιγραφή INF_4)
- κάθε πόρτα διαθέτει οπές εξαερισμού και κλειδαριά
- στήριξη υποδομής: στην τοιχοποιία για την αποφυγή ανατροπής

επισημάνσεις

- οι αποχρώσεις του εξοπλισμού είναι τυχαίες και οι φωτογραφίες χρησιμοποιούνται για να υποδηλώσουν μόνο τη γεωμετρία και τα υλικά, καθώς θα ακολουθηθεί η ευρύτερη χρωματική παλέτα του εκθεσιακού εξοπλισμού

υποδομές εκθεσιακού χώρου | εξοπλισμός χώρου υποδοχής (ιματιοθήκη) και γραφείου



υποδομή INF_8



υποδομή INF_9



υποδομή INF_10

γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

υποδομή INF_8

- περιστρεφόμενο κάθισμα γραφείου, ρυθμιζόμενο καθ' ύψος

υποδομή INF_9

- αυτοκόλλητη αντιηλιακή μεμβράνη μερικής συσκότισης και περιορισμού του φαινομένου της θάμβωσης, τύπου 3M night vision 35 ή άλλη ισοδύναμη
- τοποθέτηση στην εσωτερική επιφάνεια
- επίστρωση πολυεστερικού υλικού: ανθρακονήματα
- περιορισμός IR και UV

υποδομή INF_10

- συναρμολογούμενο αναλόγιο ομιλητή από plexiglas, διαστάσεων 40X55X110cm

επισημάνσεις

- οι αποχρώσεις του εξοπλισμού είναι τυχαίες και χρησιμοποιούνται μόνο για να υποδηλώσουν τη γεωμετρία και τα υλικά, καθώς θα ακολουθηθεί η ευρύτερη χρωματική παλέτα του εκθεσιακού εξοπλισμού

υποδομές εκθεσιακού χώρου



υποδομή INF_11



υποδομή INF_12

γεωμετρία | τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

υποδομή INF_11

- πλήρες σύστημα ηχείων για την αναπαραγωγή ήχου ψηφιακής εφαρμογής χώρου - περιβάλλοντος

υποδομή INF_12

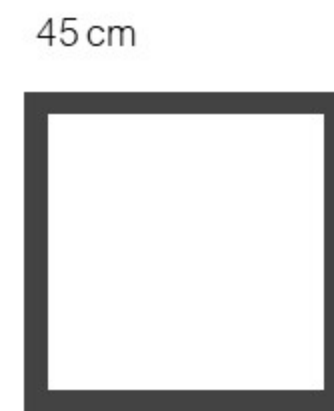
- φωτιστικό σώμα γραμμικού τύπου (dimnable) $\pm 70 \times 80 \times 1500$ mm και θερμοκρασία χρώματος 3000K, το οποίο αναρτάται με συρματόσχοινα ή τοποθετείται απευθείας με αποστάτες στην οροφή και παρέχει τη δυνατότητα σύνδεσης σε σειρά ή υπό γωνία
- τροφοδοσία: όλες οι οδεύσεις των καλωδίων, όταν δεν χρησιμοποιείται σχάρα, γίνονται εξωτερικά σε άκαμπτο σωλήνα $\varnothing 25$ mm σε απόχρωση RAL 9003 (στη συνδεσμολογία περιλαμβάνονται πιστοποιημένα εξαρτήματα όπως μούφες, στηρίγματα, κουτιά διακλάδωσης κλπ.)



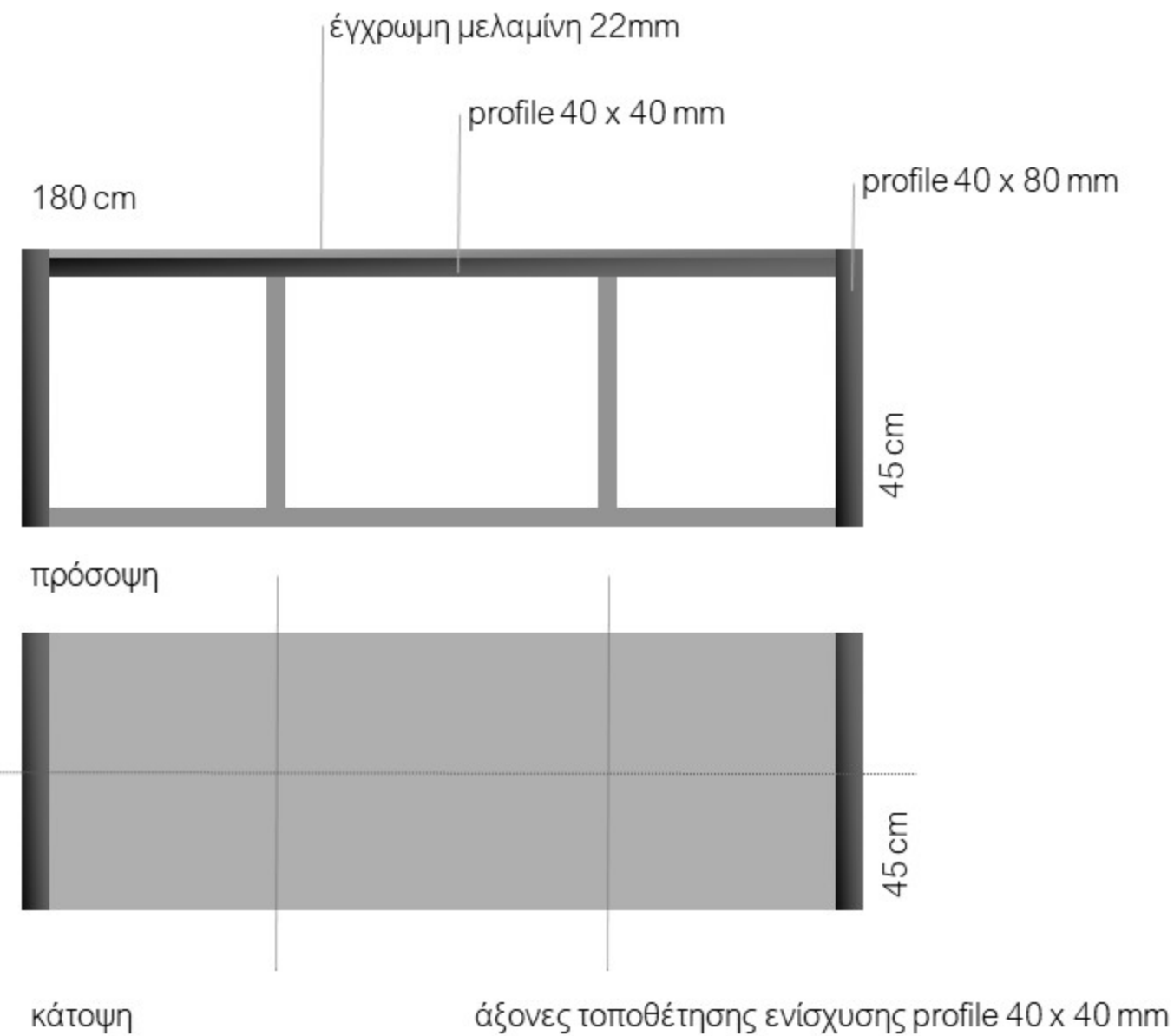
υποδομή INF_INEX 1



υποδομή INF_INEX 2



πλάγια όψη



υποδομή INF_INEX 3

υποδομή INF_INEX 1

- κάθισμα με μεταλλικό σκελετό λεπτής διατομής
- επένδυση καθίσματος για χρήση εσωτερικού χώρου
- δυνατότητα εύκολης αποθήκευσης (σε στοίβα)

υποδομή INF_INEX 2

- τραπέζι, τύπου καφενείου ($h \leq 80\text{cm}$) με μεταλλικό σκελετό και σκληρή επιφάνεια επικάλυψης (συνθετικό ή φυσικό υλικό)
- διαστάσεις επιφάνειας: ανάλογα με τη χρήση (800-1000 mm)

υποδομή INF_INEX 3

- κάθισμα (παγκάκι) με σκελετό από προφίλ ανοδιωμένου αλουμινίου πιστοποιημένης συνδεσμολογίας τύπου και επικάλυψη έγχρωμη μελαμίνη



υποδομή INF_INEX 4

- ποδήλατο fitness-urban

υποδομή INF_INEX 5

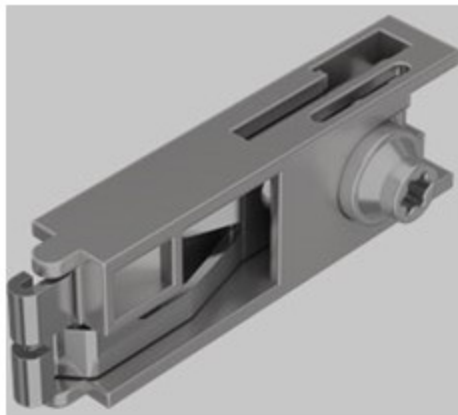
- τραπέζι - αμμοδοχείο χαμηλού ύψους (max) 45cm με σκελετό από προφίλ ανοδιωμένου αλουμινίου πιστοποιημένης συνδεσμολογίας με εσωτερική «σκάφη» από στραντζαριστή λαμαρίνα βάθους 20-25cm.
- προσαρμογή της δομής 2000 (κωδ. 2000-d) χωρίς φωτισμό και επικάλυψη, σε διάσταση από 80x80x45cm έως 100x75x45cm
- περίπου ενενήντα (90) κιλά λεπτόκοκκη λευκή άμμος

υποδομή INF_INEX 6

- τραπέζι «συσκέψεων» με σκελετό από προφίλ ανοδιωμένου αλουμινίου πιστοποιημένης συνδεσμολογίας και επικάλυψη έγχρωμη μελαμίνη.
- αφορά σε προσαρμογή της δομής 2000 (κωδ. 2000-w) σε διάσταση 220x120x75cm



ρυθμιζόμενο πόδι



κόμβος



προφίλ



σχάρα



υποδομή INF_EXT

υποδομή INF_EXT

- συναρμολογούμενη (εν ξηρώ) αυτοφερόμενη κατασκευή τύπου ράμπας (κλίση $\pm 5\%$) με πλατύσκαλα για την κάλυψη υψομετρικής διαφοράς $\leq \pm 20\text{ cm}$
- μήκος ανάβασης (δύο σκέλη): $120 + 245\text{ cm}$
- σκελετός σε κάνναβο από προφίλ ανοδιωμένου αλουμινίου $80 \times 40\text{ mm}$ πιστοποιημένης συνδεσμολογίας
- δάπεδο με βιομηχανική ηλεκτροσυντηγμένη σχάρα τύπου ORSOGRIL ή άλλο ισοδύναμο σε πλαίσια 1200×1200 & $1500 \times 1500\text{ mm}$ με βρόγχο 25 mm
- στήριξη σε ρυθμιζόμενα πόδια - αποστάτες χωρίς θεμελίωση ή απαίτηση για εξομάλυνση της επιφάνειας τοποθέτησης
- χρήση ειδικού τεμαχίου ανάβασης σφηνοειδούς διατομής στην αφετηρία (στάθμη ± 0.00)
- θέαση του υποκείμενου δαπέδου σε ποσοστό $\pm 60\%$
- επιτρεπόμενη απόκλιση διαστάσεων $\pm 5\%$
- αντοχή σε διαβρωτικά φαινόμενα
- απόχρωση: ανοδίωση - γαλβανιζέ
- διαστάσεις: βλέπε κάτοψη Ισογείου

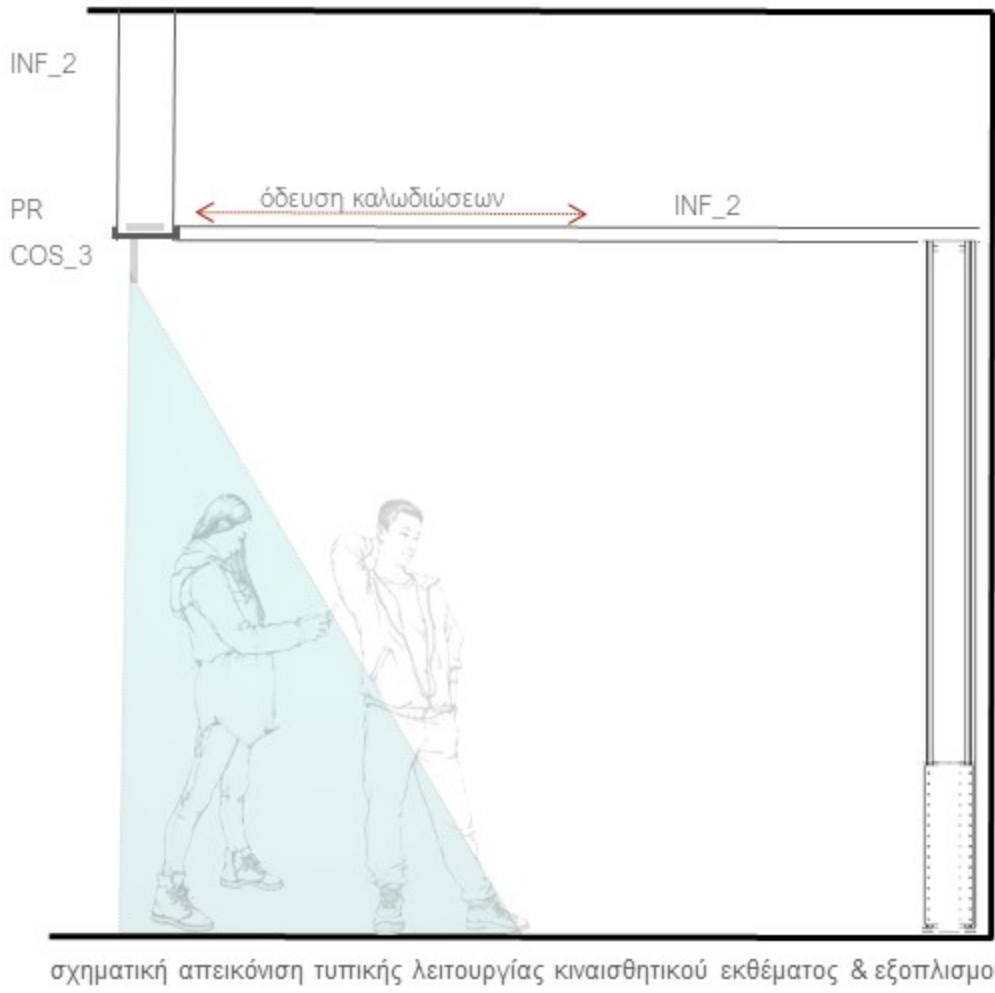
εκθεσιακός εξοπλισμός | εξοπλισμός ψηφιακών εκθεμάτων

- τα τεχνικά χαρακτηριστικά του εξοπλισμού που αναφέρονται στους πίνακες που ακολουθούν αφορούν σε **ελάχιστες** απαιτήσεις λειτουργίας για την απόδοση των ψηφιακών εκθεμάτων ή τη λειτουργία του χώρου (υποδομές)
- τα επιμέρους χαρακτηριστικά δύναται να βελτιστοποιηθούν στη φάση της παραγωγής των εκθεμάτων προκειμένου να ικανοποιήσουν τη βέλτιστη απόδοση αυτών και την εμπειρία του χρήστη - επισκέπτη, διαδικασία η οποία δεν επηρεάζει ή τροποποιεί την τεχνική λύση που αφορά στις δομές και τις υποδομές του χώρου

υποδομές ψηφιακών εκθεμάτων | λειτουργίας χώρου | εργασίας

Είδος	Κωδικός εξοπλισμού	Περιγραφή Τεχνικά χαρακτηριστικά (ελάχιστες απαιτήσεις)
Προτζέκτορας	PR	Βιντεοπροβολέας περιορισμένου μεγέθους και βάρους, υψηλής φωτεινότητας με δυνατότητα floor & wall mapping, για ανάρτηση από την οροφή

Είδος	Κωδικός εξοπλισμού	Περιγραφή Τεχνικά χαρακτηριστικά (ελάχιστες απαιτήσεις)
Οθόνη	SC_1	Smart TV 55”περιορισμένου βάρους, λεπτού πλαισίου



τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

επισημάνσεις

- οι προτζέκτορες συνδυάζονται με εξοπλισμό ανάρτησης από την οροφή (INF_3) και σύστημα εξασφάλισης τροφοδοσίας / διασυνδεσιμότητας (INF_2) σε διάταξη που καθορίζεται από τη γεωμετρία του χώρου
- Για την απόδοση «κιναισθητικών» εκθεμάτων και την αναγνώριση της θέσης του χρήστη -όπου αυτό κρίνεται απαραίτητο- εκτός του βασικού εξοπλισμού απαιτείται και η χρήση αισθητήρα κίνησης με τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:
 - Αισθητήρας ο οποίος εντοπίζει όλες τις κινήσεις του σώματος και απομονώνει τις φωνές, μετατρέποντας το χρήστη σε χειριστήριο.
 - Κάμερα RGB video η οποία αναγνωρίζει τα τρία βασικά χρώματα (κόκκινο, πράσινο, πορτοκαλί).
 - Αισθητήρας βάθους που αντιστοιχεί σε ένα προβολέα υπέρυθρων ο οποίος σε συνδυασμό με ένα μονοχρωμικό αισθητήρα CMOS, επιτρέπουν στον αισθητήρα κίνησης να «δει» το δωμάτιο τρισδιάστατα κάτω από οποιεσδήποτε συνθήκες φωτισμού.
 - Πολυδιάστατο μικρόφωνο το οποίο είναι εφικτό να ξεχωρίζει τις φωνές από τον ήχο και να τις απομονώνει από το θόρυβο του υπόλοιπου δωματίου.
- οι οθόνες καθώς εντάσσονται σε δομές που φέρουν σύστημα ανάρτησης εξοπλισμού ψηφιακού εκθέματος δυνητικά μπορεί να μη χρησιμοποιείται το σύστημα ανάρτησης Vesa

Είδος	Κωδικός εξοπλισμού	Περιγραφή Τεχνικά χαρακτηριστικά (ελάχιστες απαιτήσεις)
Οθόνη	SC_2	Smart TV 75"περιορισμένου βάρους, λεπτού πλαισίου

επισημάνσεις

- οι οθόνες, καθώς εντάσσονται σε δομές που φέρουν σύστημα ανάρτησης εξοπλισμού ψηφιακού εκθέματος, δεν απαιτούν την ύπαρξη συστήματος ανάρτησης Vesa

Είδος	Κωδικός εξοπλισμού	Περιγραφή Τεχνικά χαρακτηριστικά (ελάχιστες απαιτήσεις)
Οθόνη διαδραστικού εκθέματος	SC_3	86" 4K Interactive Flat Panel με δυνατότητα επιτραπέζιας ένθεσης

υποδομές ψηφιακών εκθεμάτων | λειτουργίας χώρου | εργασίας

Είδος	Κωδικός εξοπλισμού	Περιγραφή Τεχνικά χαρακτηριστικά (ελάχιστες απαιτήσεις)
Οθόνη διαδραστικού εκθέματος	SC_4	55" 4K Interactive Flat Panel σε stand με ανάκληση κατά τον άξονα (x)

τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

Είδος	Κωδικός εξοπλισμού	Περιγραφή Τεχνικά χαρακτηριστικά (ελάχιστες απαιτήσεις)
Οθόνη διαδραστικού εκθέματος	SC_5	Οθόνη (Touch screen) 75"

υποδομές ψηφιακών εκθεμάτων | λειτουργίας χώρου | εργασίας

Είδος	Κωδικός εξοπλισμού	Περιγραφή Τεχνικά χαρακτηριστικά (ελάχιστες απαιτήσεις)
Η/Υ	COS_1	Πλήρες υπολογιστικό σύστημα αποτελούμενο από Η/Υ, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, ηχεία

Είδος	Κωδικός εξοπλισμού	Περιγραφή Τεχνικά χαρακτηριστικά (ελάχιστες απαιτήσεις)
Η/Υ	COS_3	Υπολογιστικό σύστημα τύπου mini-PC μικρού μεγέθους και βάρους για την ανάρτηση από οροφή

Είδος	Κωδικός εξοπλισμού	Περιγραφή Τεχνικά χαρακτηριστικά (ελάχιστες απαιτήσεις)
Η/Υ	COS_2	Πλήρες υπολογιστικό σύστημα (Η/Υ, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, ηχεία για εφαρμογές 3D modeling και image processing)

τυπολογία εξοπλισμού | τεχνικά χαρακτηριστικά

περιγραφή - επισημάνσεις

Για τη λειτουργία και τον έλεγχο του χώρου προβλέπονται:

- Ένα (1) Πολυμηχάνημα printer-scanner (A4-A3) στο χώρο - θέση **FL01.f**
- Ένα (1) Rack (h: 2,00m) στο χώρο - θέση **FL01.f**
- Ένας (1) server rack mount με μνήμη πάνω από 32GB στο χώρο - θέση **FL01.f**
- Σύστημα storage rack mount στο χώρο - θέση **FL01.f**
- Ένα (1) switch rack mount 36 ports ή μεγαλύτερο στο χώρο - θέση **FL01.f**
- Ένα UPS στο χώρο - θέση **FL01.f**
- Ένα (1) τηλεφωνικό κέντρο στη θέση **FL00.00**
Ελάχιστες απαιτήσεις: δέκα (10) θέσεων με 10 συσκευές
- Σύστημα Καμερών – Συναγερμού

Για τη λειτουργία του χώρου **FL02.a** (έκθεμα) προβλέπονται:

- Δύο (2) 3D εκτυπωτές
- Ένα (1) 3D scanner
- Δύο (2) φωτογραφικές μηχανές DSLR πλήρες kit

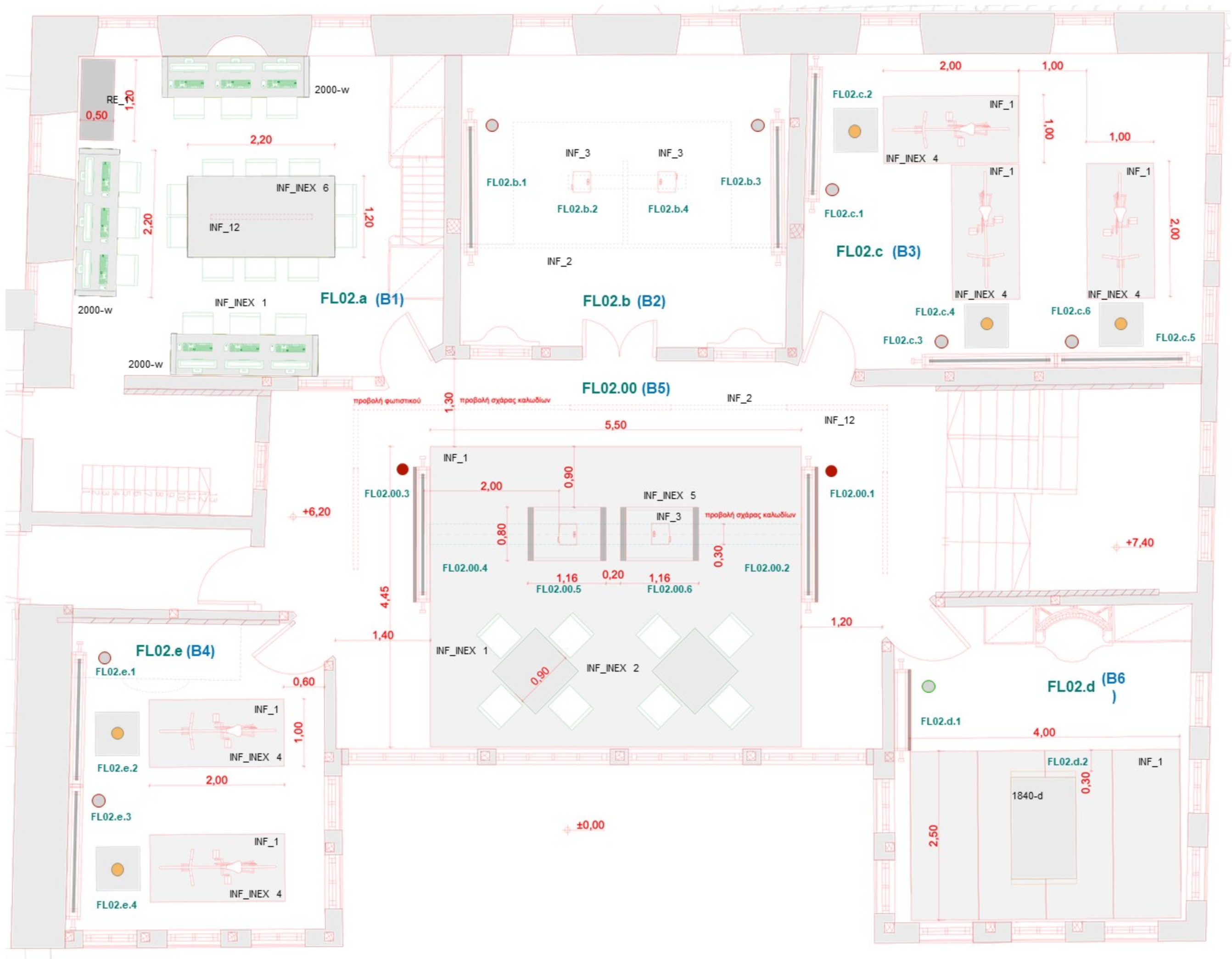
σχεδιασμός εκθεσιακού εξοπλισμού | διατάξεις



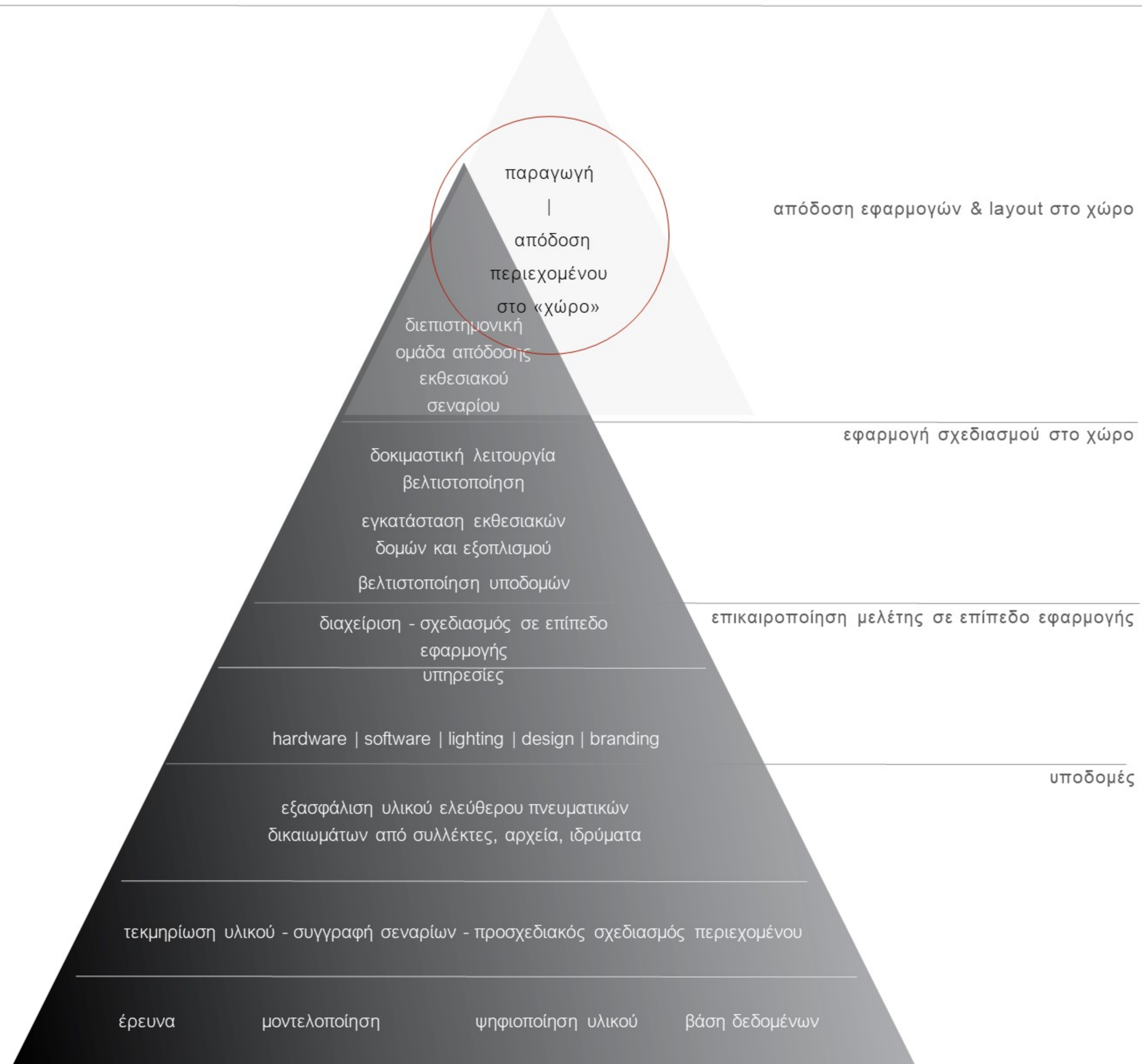
Εικονοσύμβολο	Κωδικός	Περιγραφή
	RE	υποδομές χώρου υποδοχής
	SH	σύστημα αποθήκευσης ανοικτής θέασης
	INF_1	υπερυψωμένο δάπεδο
	INF_2	σχάρα ή σωλήνας για την όδευση καλωδίωνσεων
	INF_4	μεταλλικός φοριαμός προσωπικών αντικειμένων
	INF_6	τροχήλατη συρταριέρα
	INF_7	μεταλλικός φοριαμός προσωπικών αντικειμένων
	INF_8	κάθισμα περιστρεφόμενο
	INF_10	αναλόγιο ομιλητή
	INF_12	φωτιστικό σώμα
	INF_INEX 1	κάθισμα διαλέξεων
	INF_INEX 3	κάθισμα (παγκάκι)
●	650	μονόλιθος σήμανσης
●	1200-p	αυτοφερόμενη αυτόφωτη επιφάνεια (διπλής όψης) με εποπτικό υλικό - έκθεμα
	1840-s	τράπεζα τύπου stand διαδραστικού ψηφιακού εκθέματος
	2000-d	τραπέζι - προθήκη
	2000-w	τραπέζι πληροφοριακού σταθμού ή εργασίας
●	2000-p	αυτοφερόμενη αυτόφωτη επιφάνεια (διπλής όψης) με εποπτικό υλικό - έκθεμα
○	3200-p	αυτοφερόμενη αυτόφωτη επιφάνεια (διπλής όψης) με εποπτικό υλικό - έκθεμα
●	3200-m	αυτοφερόμενη αυτόφωτη επιφάνεια με εποπτικό υλικό & σύστημα ανάρτησης



Εικονοσύμβολο	Κωδικός	Περιγραφή
	INF_1	υπερυψωμένο δάπεδο
	INF_2	σχάρα ή σωλήνας για την όδευση καλωδίων
	INF_3	σύστημα ανάρτησης προβολικού μηχανήματος
	INF_5	μεταλλικός φοριαμός αρχειοθέτησης
	INF_6	τροχήλατη συρταριέρα
	INF_8	κάθισμα περιστρεφόμενο
	INF_12	φωτιστικό σώμα
●	650	μονόλιθος σήμανσης βάση εξοπλισμού VR
●	1200-p	αυτοφερόμενη αυτόφωτη επιφάνεια με εποπτικό υλικό
	1840-d	τράπεζα (επίπεδη) διαδραστικού ψηφιακού εκθέματος
	1840-s	τράπεζα τύπου stand διαδραστικού ψηφιακού εκθέματος
○	2000-e	επίτοιχη αυτόφωτη επιφάνεια με εποπτικό υλικό
●	2000-h	αυτοφερόμενη δομή με σύστημα ανάρτησης οθόνης
	2000-p	αυτοφερόμενη αυτόφωτη επιφάνεια (διπλής όψης) με εποπτικό υλικό - έκθεμα
	2000-w	τραπέζι πληροφοριακού σταθμού ή εργασίας
●	3200-m	αυτοφερόμενη αυτόφωτη επιφάνεια με εποπτικό υλικό & σύστημα ανάρτησης
●	RA	rack - server - etc
●	PS	printer - scanner



Εικονοσύμβολο	Κωδικός	Περιγραφή
	RE_1	υποδομές χώρου υποδοχής (ερμάριο)
	INF_1	υπερυψωμένο δάπεδο
	INF_2	σχάρα ή σωλήνας για την όδευση καλωδίων
	INF_3	σύστημα ανάρτησης προβολικού μηχανήματος
	INF_5	μεταλλικός φοριαμός αρχειοθέτησης
	INF_8	κάθισμα περιστρεφόμενο
	INF_12	φωτιστικό σώμα
	INF_INEX 1	κάθισμα διαλέξεων
	INF_INEX 2	τραπέζι
	INF_INEX 4	ποδήλατο
	INF_INEX 5	τραπέζι - αμμοδοχείο
	INF_INEX 6	τραπέζι «συσκέψεων»
	650	βάση εξοπλισμού VR
	1200-p	αυτοφερόμενη αυτόφωτη επιφάνεια με εποπτικό υλικό
	1840-d	τράπεζα (επίπεδη) διαδραστικού ψηφιακού εκθέματος
	2000-h	αυτοφερόμενη δομή με σύστημα ανάρτησης οθόνης
	2000-w	τραπέζι πληροφοριακού σταθμού ή εργασίας
	2000-m	αυτοφερόμενη αυτόφωτη επιφάνεια με εποπτικό υλικό - σήμανση χώρου & σύστημα ανάρτησης ψηφιακού εκθέματος



παιδικός χώρος πολιτισμού | διάγραμμα ροής παραγωγής





ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β, ΜΕΛΕΤΗΣ ΕΡΓΟΥ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΕΚΘΕΜΑΤΩΝ

Παιδικός Χώρος Πολιτισμού

Νοηματικός σχεδιασμός και μεθοδολογία προσέγγισης για την απόδοση χρήσης

Δήμος Ξάνθης

Κτίριο Μουζαφέρ Μπέη - Ξάνθη

Δελτία εκθεμάτων

προκύπτουν από το ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης

Το περιεχόμενό τους περιλαμβάνει τις απαραίτητες κατευθύνσεις (briefing) για την παραγωγή του περιεχομένου, λαμβάνοντας υπόψη τα μέσα απόδοσης που προβλέπονται για κάθε διαφορετικό έκθεμα, τις δομές, και συνολικά το σκεπτικό της μελέτης νοηματικού σχεδιασμού. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά των μέσων απόδοσης, των δομών και των υποδομών εξειδικεύονται στο Παράρτημα Ι.

εργασίες παραγωγής και ανάπτυξη εφαρμογών εκτός χώρου

1. ταυτότητα προορισμού
σχεδιασμός οπτικής - λεκτικής ταυτότητας
σήμανση

2. σχεδιασμός ιστοχώρου
διαδραστική web-based εφαρμογή
online database - αποθετήριο

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
1	FL00.00	FL00.00.1	FL00.00.1.D	Εισαγωγή στο χώρο - Πληροφορίες για το μνημείο - Πληροφορίες κατεύθυνσης	δομή 650
				αναζήτηση και εξασφάλιση τεκμηρίων τεκμηρίωση περιεχομένου γραφιστική επεξεργασία και ομογενοποίηση τεκμηρίων (αρχειακό υλικό) συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	φωτογραφίες	
			10		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL00.00.1.P	Εκτύπωση σε ημιδιαφανές αυτοκόλλητο βινύλιο	
1α	Επιλεγμένα σημεία της πόλης		Πλήθος	Παραμετροποίηση περιεχομένου εκθέματος FL00.00.1	δομή 650
			3		
1β	Επιλεγμένα σημεία της πόλης		Πλήθος	Logo - Εικονοσύμβολο - Διακριτικός τίτλος φορέα	A3
			10		

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
2	FL00.00	FL00.00.2	FL00.00.2.D	Στοιχεία ταυτότητας χώρου (Logo) - Πληροφορίες κατεύθυνσης	δομή 650
				γραφιστική επεξεργασία και ομογενοποίηση τεκμηρίων (αρχειακό υλικό) συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	φωτογραφίες	
			5		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL00.00.2.P	Εκτύπωση σε ημιδιαφανές αυτοκόλλητο βινύλιο	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
3	FL00.00	FL00.00.3	FL00.00.3.D	Εισαγωγή στην έκθεση - Συνοπτική παρουσίαση θεματικών αξόνων περιεχομένου	δομή 2000-p
				αναζήτηση και εξασφάλιση τεκμηρίων τεκμηρίωση περιεχομένου γραφιστική επεξεργασία και ομογενοποίηση τεκμηρίων (αρχαιακό υλικό) συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	φωτογραφίες	
			20		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL00.00.3.P	Εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας. Η εκτύπωση γίνεται και στις δύο πλευρές της διαθέσιμης εκθεσιακής επιφάνειας	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
4	FL00.a	FL00.a.1.D	FL00.a.1.P	Προθήκη εκθεμάτων μικρού μεγέθους ή/και επιτραπέζιων παιχνιδιών - φωτογραφίες εποχής	δομή 2000-d
				αναζήτηση και εξασφάλιση τεκμηρίων τεκμηρίωση περιεχομένου γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	πρωτότυπα αντικείμενα	
			30		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση			οργάνωση και διάταξη εκθεμάτων σε θεματικές	
	παραπομπή benchmark			ως προς το περιεχόμενο βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL00.a.1.P	Κοπτικά γράμματα βινυλίου	

A/ A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
5	FL00.a	FL00.a.2	FL00.a.2.D	Εποπτικό υλικό σχετικό με τη συλλογή που εκτίθεται στη δομή SH (έκθεμα FL00.a.9) και τα εκθέματα FL00.a.3 - FL00.a.4 - FL00.a.5	δομή 3200-p
				αναζήτηση και εξασφάλιση τεκμηρίων τεκμηρίωση περιεχομένου γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)		φωτογραφίες	
		40			
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια			
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL00.a.2.P		Εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας. Η εκτύπωση γίνεται και στις δύο πλευρές της διαθέσιμης εκθεσιακής επιφάνειας	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
6	FL00.a	FL00.a.3	FL00.a.3.D	Προθήκη εκθεμάτων μικρού μεγέθους ή/και επιτραπέζιων παιχνιδιών - φωτογραφίες εποχής	δομή 2000-d
				αναζήτηση και εξασφάλιση τεκμηρίων τεκμηρίωση περιεχομένου γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	πρωτότυπα αντικείμενα	
			30		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
	άλλη απαίτηση			οργάνωση και διάταξη εκθεμάτων σε θεματικές	
	παραπομπή benchmark			ως προς το περιεχόμενο βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL00.a.3.P	Κοπτικά γράμματα βινυλίου	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
7	FL00.a	FL00.a.4	FL00.a.4.D	Προθήκη εκθεμάτων μικρού μεγέθους ή/και επιτραπέζιων παιχνιδιών - φωτογραφίες εποχής	δομή 2000-d
				αναζήτηση και εξασφάλιση τεκμηρίων τεκμηρίωση περιεχομένου γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)		πρωτότυπα αντικείμενα	
		30			
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια			
	άλλη απαίτηση			οργάνωση και διάταξη εκθεμάτων σε θεματικές	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL00.a.4.P		Κοπτικά γράμματα βινυλίου	

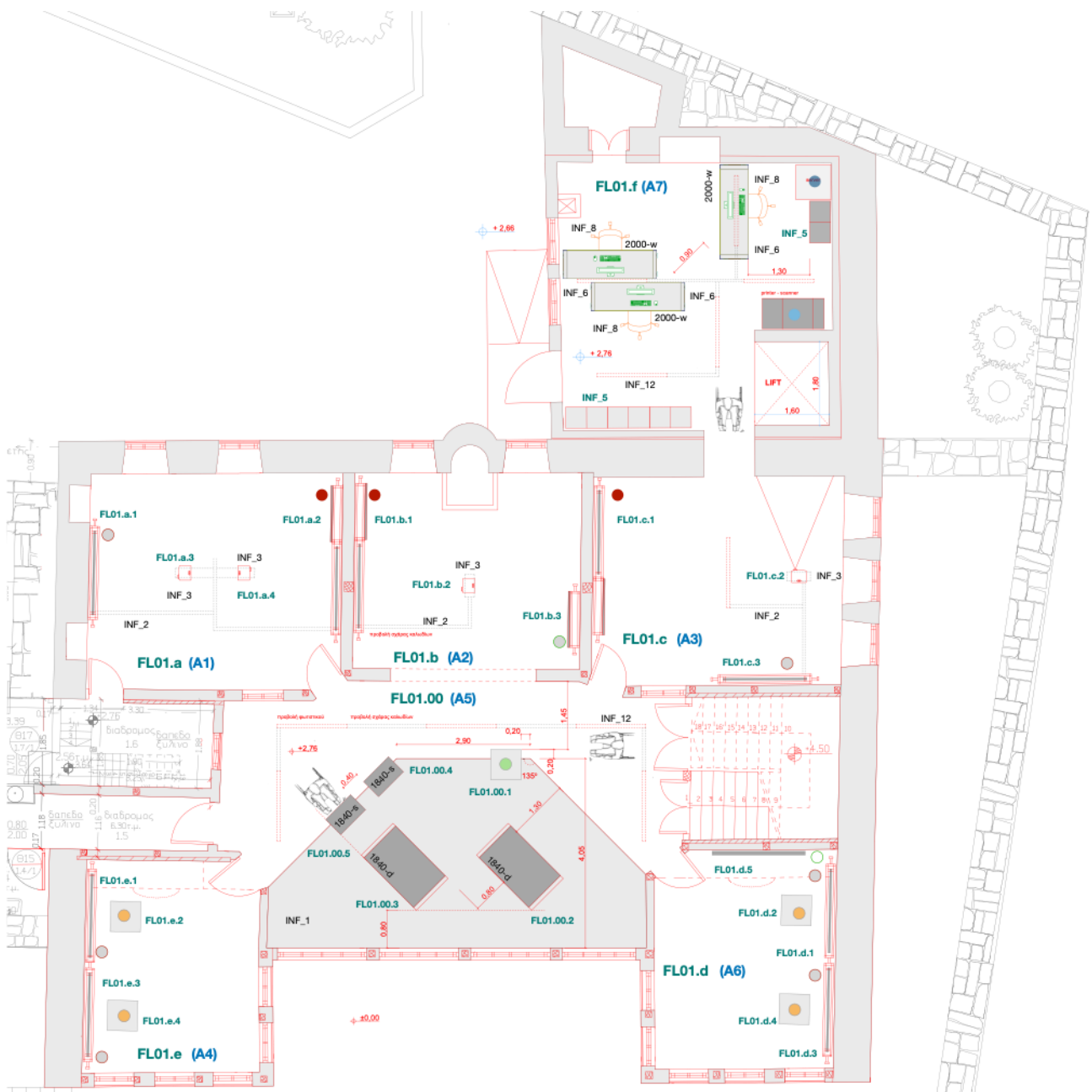
A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
8	FL00.a	FL00.a.5	FL00.a.5.D	Εποπτικό υλικό σχετικό με τη συλλογή (εκθέματα FL00.a.4 - FL00.a.5) - Πληροφορίες κατεύθυνσης	δομή 1200-p
				αναζήτηση και εξασφάλιση τεκμηρίων τεκμηρίωση περιεχομένου γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)		φωτογραφίες	
		20			
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια			
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL00.a.5.P		Εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας. Η εκτύπωση γίνεται και στις δύο πλευρές της διαθέσιμης εκθεσιακής επιφάνειας	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
9	FL00.a	FL00.a.6	FL00.a.6.D	Εποπτικό υλικό σχετικό με τη συλλογή που εκτίθεται στη δομή SH (έκθεμα FL00.a.9) - Πληροφορίες κατεύθυνσης	δομή 2000-p
				αναζήτηση και εξασφάλιση τεκμηρίων τεκμηρίωση περιεχομένου γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	φωτογραφίες	
			30		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL00.a.6.P		Εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας. Η εκτύπωση γίνεται και στις δύο πλευρές της διαθέσιμης εκθεσιακής επιφάνειας	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
10	FL00.a	FL00.a.7	FL00.a.7.D	Συνοπτική παρουσίαση περιεχομένου εκθεσιακού χώρου (Σύνοψη και highlights) σε έντυπη και ψηφιακή μορφή (video με ήχο)	δομή 3200-m
				γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			60	φωτογραφικές λήψεις και πανοράματα σε εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους του μνημείου και της πόλης της Ξάνθης	
			20 (min)	αμοντάριστο υλικό βιντεολήψεων σε εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους του μνημείου και της πόλης της Ξάνθης	
			120 (sec)	τελικό μοντάζ	
	άλλη απαίτηση			συγγραφή σεναρίου εφαρμογής	
				παραγωγή πρωτότυπου ήχου και σχεδιασμός ήχου περιβάλλοντος	
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL00.a.7.P	εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας.	
			FL00.a.7.PP	οπτική ομογενοποίηση ψηφιακής εφαρμογής και γραφιστική επεξεργασία επιμέλεια παραγωγής	
			FL00.a.7.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_2 INF_11

A/ A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
11	FL00.a	FL00.a.8	FL00.a.8.PP	Συνοπτική παρουσίαση του περιεχομένου του εκθεσιακού χώρου (highlights) με ειδική αναφορά και εστίαση στο περιεχόμενο χώρων και εφαρμογών μη προσβάσιμων σε ΑμεΑ (εφαρμογή video)	δομή 1840-s
				σχεδιασμός & ανάπτυξη εφαρμογής γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	χρησιμοποιείται το υλικό που παράγεται ως υποδομή για το έκθεμα FL00.a.7	
			120 (sec)	τελικό μοντάζ	
	άλλη απαίτηση			συγγραφή σεναρίου εφαρμογής	
				παραμετροποίηση περιεχομένου και εφαρμογών για ΑμεΑ	
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL00.a.8.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_4
			FL00.a.8.PP	οπτική ομογενοποίηση ψηφιακής εφαρμογής και γραφιστική επεξεργασία επιμέλεια παραγωγής	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
12	FL00.a	FL00.a.9	FL00.a.9.P	Προθήκη εκθεμάτων - παιχνιδιών	SH_1
				αναζήτηση και εξασφάλιση τεκμηρίων τεκμηρίωση περιεχομένου γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)		πρωτότυπα αντικείμενα ή αντίγραφα	
		500		<ul style="list-style-type: none"> - Κούκλες με διαφορετικά ενδύματα ή/και παραδοσιακές φορεσιές - Κουκλόσπιτα με έπιπλα και αξεσουάρ. - Φορεσιές μινιατούρες. - Παιδικά οχήματα, πλοία, υποβρύχια, μοτοσικλέτες, τρένα, αεροπλάνα και ελικόπτερα, από διάφορες περιόδους κατασκευής. - Φιγούρες διαφόρων ειδών και χρονολογιών κατασκευής, με διάφορα θέματα απεικόνισης, όπως στρατιωτάκια, σούπερ ήρωες, αστυνομικοί, πυροσβέστες. 	
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια			
	άλλη απαίτηση			οργάνωση και διάταξη εκθεμάτων σε θεματικές	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL00.a.9.P		Κοπτικά γράμματα βινυλίου	



A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
1	FL01.00	FL01.00.1	FL01.00.1.D	Στοιχεία ταυτότητας χώρου (Logo) - Πληροφορίες θεματικής ενότητας εκθεσιακού επιπέδου - Πληροφορίες κατεύθυνσης	δομή 650
				γραφιστική επεξεργασία και ομογενοποίηση τεκμηρίων (αρχειακό υλικό) συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)		φωτογραφίες	
		5			
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια			
		0			
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL01.00.1.P		Εκτύπωση σε ημιδιαφανές αυτοκόλλητο βινύλιο	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
2	FL01.00	FL01.00.2	FL01.00.2.PP	Πολυθεματικός σταθμός παρουσίασης διαδραστικών εφαρμογών με θέμα: «Περιήγηση στο θησαυρό του Χώρου» - «Χρονοσειρά - Timeline» - «Μετράω τις γνώσεις μου» - «Σύγκριση του τότε με το τώρα» - «Παιχνίδι μνήμης» - «Βρες τις διαφορές» - «Λύσε το παζλ» - «Οικογενειακή εκδήλωση» - «Ταίριαξε τα ρούχα» «Χρώμα και αναμνήσεις» - «Ανταλλάσσω τα παιχνίδια μου» - «Σχεδιάζω τη δική μου ενδυμασία» - «Πίνακας από παιχνίδια» - «Ντύσε την κούκλα» - «Σώμα σαν παιχνίδι»	δομή 1840-d
				σχεδιασμός & ανάπτυξη εφαρμογής διαχείριση περιεχομένου και εμφάνισης εφαρμογών γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης συγγραφή μετάφραση: κείμενο - κειμενολεζάντες - λεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	φωτογραφίες και εν γένει αρχειακό υλικό	
			150	αφορά σε επιπλέον υλικό εκτός του ήδη περιγραφόμενου σε εκθέματα του Ισογείου	
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	παραγωγή διαδραστικών εφαρμογών και υποεφαρμογών	
			15		
	άλλη απαίτηση			βλέπε συνοπτική παρουσίαση του περιεχομένου των εφαρμογών	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης» https://www.youtube.com/watch?v=Qkw8w1Q8qAw	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.00.2.H	εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	SC_3

--	--	--	--	--

A/A	Εφαρμογή	Υποεφαρμογή	Περιεχόμενο Συνοπτική περιγραφή
2.1	«Περιήγηση στο θησαυρό του Χώρου»		Ο επισκέπτης θα μπορεί: <ul style="list-style-type: none"> - να περιεργαστεί τα ψηφιοποιημένα τεκμήρια της συλλογής (φωτογραφίες, 3d μοντέλα, στοιχεία, πολυμεσικό υλικό, κλπ), κατηγοριοποιημένα σύμφωνα με τα επιμέρους χαρακτηριστικά τους και τη θεματική στην οποία ανήκουν. - να περιηγηθεί σε δεκαπέντε (15) τουλάχιστον ψηφιακά πολιτιστικά αποθετήρια και σε δέκα (10) τουλάχιστον ιστοσελίδες με ισοδύναμου περιεχομένου συλλογές πολιτιστικού περιεχομένου που αφορά τους θεματικούς άξονες: Παιδί και Σχολείο», «Παιδί και Οικογένεια», «Παιδί και Παιχνίδι».
	κατηγορία εφαρμογής στόχος	διαδραστική	ενημέρωση-ευαισθητοποίηση, ψυχαγωγία, ανάπτυξη-αξιοποίηση φαντασίας
	παραπομπή benchmark		https://www.youtube.com/watch?v=4APogTbM9ck&t=0m20s
2.2	«Χρονοσειρά - timeline»		Καθώς τα ψηφιοποιημένα τεκμήρια της συλλογής θα παρουσιάζονται αρχικά με τυχαίο τρόπο, ο επισκέπτης καλείται να τα τοποθετήσει με χρονολογική σειρά, στηριζόμενος στα συνοδευτικά στοιχεία τεκμηρίωσης (λήμματα). Επίσης θα μπορεί να τα περιεργαστεί (περιστροφή, μεγέθυνση αντικειμένου κλπ), και να λάβει πληροφορίες μέσω συνοδευτικού λήμματος, πραγματολογικών στοιχείων κλπ. Η εφαρμογή θα αφορά τουλάχιστον επτά (7) κατηγορίες τεκμηρίων και τουλάχιστον τρεις (3) κατηγορίες χρονολόγησης (π.χ. χρονολογία πρώτης κυκλοφορίας).
	κατηγορία εφαρμογής στόχος	διαδραστική - παζλ	ενημέρωση-ευαισθητοποίηση, ψυχαγωγία, ανάπτυξη-αξιοποίηση φαντασίας
	παραπομπή benchmark		https://www.youtube.com/watch?v=4zbPXFv_IWM&feature=youtu.be&t=60
2.3	«Μετράω τις γνώσεις μου»	«βρες τη σωστή απάντηση»	Παιχνίδι γνώσεων με σημείο αναφοράς τα τεκμήρια της συλλογής, δομημένο σε προεπιλεγμένες ερωτήσεις - απαντήσεις και με επιβράβευση (βαθμολόγηση)
		«ταίριαξε το αντικείμενο»	Αντιστοίχιση των τεκμηρίων της συλλογής σύμφωνα με τις διαθέσιμες πληροφορίες (πχ. προέλευση, έτος κατασκευής, ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθύνεται, βασικό υλικό κατασκευής, κλπ)

κατηγορία εφαρμογής στόχος	διαδραστική - παζλ	ενημέρωση-ευαισθητοποίηση, ψυχαγωγία, ανάπτυξη-αξιοποίηση φαντασίας	
παραπομπή benchmark		https://www.youtube.com/watch?v=c3muWC8rhYY&t=0m32s http://www.nhmuseum.gr/multimedia/foresies/paixnidi-gewgrafias.html	
γενική παραπομπή		βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	

A/A	Εφαρμογή	Υποεφαρμογή	Περιεχόμενο Συνοπτική περιγραφή
2.4	«Σύγκριση του τότε με το τώρα»		Ο επισκέπτης καλείται: <ul style="list-style-type: none"> - να εξετάσει παλιές φωτογραφίες της σχολικής και οικογενειακής ζωής, και στη συνέχεια να απαντήσει σε ερωτήσεις σύγκρισης των τότε συνθηκών -όπως αυτές απεικονίζονται στη φωτογραφία- και των τώρα, ώστε να προβληματιστεί, να προβεί σε συγκρίσεις, να βγάλει συμπεράσματα κλπ. - να αναζητήσει αντικείμενα που δεν χρησιμοποιούνται πια ή με ποια έχουν αντικατασταθεί, - να συμμετάσχει σε μία καταγραφή απόψεων σχετικά με τα πλεονεκτήματα και τα μειονέκτημα συνηθειών του τότε και του σήμερα, του τρόπου ζωής, της εκπαίδευσης κλπ.
	κατηγορία εφαρμογής στόχος	παζλ - ρόλων	ενημέρωση-ευαισθητοποίηση, ψυχαγωγία, ανάπτυξη-αξιοποίηση φαντασίας
	παραπομπή benchmark		
2.5	«Παιχνίδι μνήμης»		Ψυχαγωγικό παιχνίδι μνήμης και παρατηρητικότητας με κάρτες που περιέχουν εικόνες ομοειδών ή μη τεκμηρίων της συλλογής, οι οποίες αρχικά εμφανίζονται σε τυχαίες θέσεις, με τον επισκέπτη να καλείται να βρει τα όμοια ζευγάρια καρτών, τα οποία παραμένουν ανοικτά εφόσον επιλεγούν, να τα αποκαλύψει το συντομότερο δυνατό ή σε προκαθορισμένο χρονικό διάστημα. Αφορά πέντε (5) τουλάχιστον κατηγορίες τεκμηρίων (π.χ. παιχνίδια, φορεσιές-στολές, φωτογραφίες, σχολικά αντικείμενα, κλπ) και τουλάχιστον πέντε (5) βαθμούς δυσκολίας

κατηγορία εφαρμογής στόχος		παζλ	ενημέρωση-ευαισθητοποίηση, ψυχαγωγία
παραπομπή benchmark			
2.6	«Βρες τις διαφορές»		Ψυχαγωγικό παιχνίδι παρατηρητικότητας στο οποίο εμφανίζονται μια παλιά ιστορική φωτογραφία ή μία εικόνα τεκμηρίου της συλλογής και ένα αντίγραφο τροποποιημένο σε ορισμένα σημεία. Σκοπός της εφαρμογής είναι να βρεθούν τα σημεία στα οποία διαφέρουν οι δύο φωτογραφίες μεταξύ τους. Οι εφαρμογή θα έχει πέντε (5) επίπεδα δυσκολίας, ανάλογα με τον αριθμό των σημείων στα οποία υφίστανται διαφορές.
κατηγορία εφαρμογής στόχος		παζλ	ενημέρωση-ευαισθητοποίηση, ψυχαγωγία
παραπομπή benchmark			https://www.youtube.com/watch?v=keisY8f9iJc&feature=youtu.be&t=84
	παραπομπή		βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»

A/A	Εφαρμογή	Υποεφαρμογή	Περιεχόμενο Συνοπτική περιγραφή	
2.10	«Χρώμα και αναμνήσεις»	«ζωντανεύω το τότε»	Ο επισκέπτης επιλέγει μια αρχειακή φωτογραφία από ένα σύνολο τουλάχιστον δέκα (10) φωτογραφιών που ανήκουν στο ψηφιοποιημένο υλικό της συλλογής και με τη χρήση διαφόρων χρωμάτων προσπαθεί να χρωματίσει τη φωτογραφία και να τη μετατρέψει σε έγχρωμη.	
		«από το παρόν στο παρελθόν»	Αποτελεί σε κάποιο βαθμό την αντίστροφη διαδικασία της παραπάνω εφαρμογής	
	κατηγορία εφαρμογής στόχος	διαδραστική	ενημέρωση-ευαισθητοποίηση, ψυχαγωγία	
	παραπομπή benchmark		https://www.youtube.com/watch?v=vubuBrcAwY	
2.11	«Ανταλλάσσω τα παιχνίδια μου»		Η εφαρμογή παίζεται με δύο (2) άτομα και προσπαθεί να φέρει σε επαφή τον επισκέπτη με τα γνωστά παιχνίδια καρτών της δεκαετίας του 80, τις κάρτες «Υπερατού».	
	κατηγορία εφαρμογής στόχος	διαδραστική	ενημέρωση-ευαισθητοποίηση, ψυχαγωγία	
	παραπομπή benchmark			
2.12	«Σχεδιάζω τη δική μου ενδυμασία»		Χρησιμοποιώντας τα στοιχεία παραδοσιακών στολών έξι (6) της Θράκης (τριών αντρικών και τριών γυναικείων) και έξι (6) από περιοχές της υπόλοιπης Ελλάδας (τριών αντρικών και τριών γυναικείων), ο επισκέπτης σχεδιάζει τη δική του παραδοσιακή φορεσιά ή ένα σύγχρονο ρούχο	
	κατηγορία εφαρμογής στόχος	διαδραστική	ενημέρωση-ευαισθητοποίηση, ψυχαγωγία	
	παραπομπή benchmark			
	παραπομπή		βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	

A/A	Εφαρμογή	Υποεφαρμογή	Περιεχόμενο Συνοπτική περιγραφή	
2.13	«Πίνακας από παιχνίδια»		Ο επισκέπτης επιλέγει από μία σειρά ψηφιοποιημένων τεκμηρίων της συλλογής, μία κούκλα, μία φιγούρα, ενός οχήματος κλπ, καθώς και ένα φόντο όπου μέσω επιλογών και εργαλείων τα μετακινεί, τα τροποποιεί, και τα μετατρέπει σε έναν πίνακα ζωγραφικής	
	κατηγορία εφαρμογής στόχος	διαδραστική	ενημέρωση-ευαισθητοποίηση, ψυχαγωγία, ανάπτυξη-αξιοποίηση φαντασίας	
	παραπομπή benchmark		https://www.youtube.com/watch?v=5GS3RNBVJZs	
2.14	«Ντύσε την κούκλα»		Ο επισκέπτης από μία σειρά ψηφιοποιημένων τεκμηρίων της συλλογής, πχ μία κούκλα, και την ντύνει με ρούχα, παπούτσια ή αξεσουάρ από άλλες κούκλες ή φιγούρες ίδιας ή άλλης εποχής ή ακόμα και με σύγχρονα ενδύματα.	
	κατηγορία εφαρμογής στόχος	διαδραστική	ενημέρωση-ευαισθητοποίηση, ψυχαγωγία, ανάπτυξη-αξιοποίηση φαντασίας	
	παραπομπή benchmark			
2.15	«Σώμα σαν παιχνίδι»	«πόζαρε σαν παιχνίδι»	Ο επισκέπτης βλέπει στην οθόνη ένα παιχνίδι (π.χ. μια κούκλα ή ένα στρατιωτάκι) ή μία ιστορική φωτογραφία και προσπαθεί σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα να πάρει την ίδια πόζα με αυτό, βλέποντας σε τμήμα της οθόνης τον εαυτό του και το ποσοστό στο οποίο το επιτυγχάνει.	
		«από την πόζα στο παιχνίδι»	Ο επισκέπτης παίρνει μία στάση με το σώμα ή μία έκφραση με το πρόσωπο και στην οθόνη, σε πραγματικό χρόνο, εμφανίζεται το αντίστοιχο τεκμήριο που ταιριάζει στη στάση ή έκφραση που έχει πάρει.	
	κατηγορία εφαρμογής στόχος	διαδραστική	ενημέρωση-ευαισθητοποίηση, ψυχαγωγία	
	παραπομπή benchmark		https://www.youtube.com/watch?v=qWJqd6lyJ-E&t=0m56s	
	γενική παραπομπή (2.1-2.15)		βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
3	FL01.00	FL01.00.3		Πολυθεματικός σταθμός παρουσίασης διαδραστικών εφαρμογών	δομή 1840-d
				εγκατάσταση περιεχομένου εκθέματος FL01.00.2	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.00.3.H	εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	SC_3

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
4	FL01.00	FL01.00.4		Πολυθεματικός σταθμός παρουσίασης διαδραστικών εφαρμογών	δομή 1840-s
				εγκατάσταση περιεχομένου εκθέματος FL01.00.2	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)			
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια			
	άλλη απαίτηση			παραμετροποίηση (βελτιστοποίηση) περιεχομένου και εφαρμογών για ΑμεΑ	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL01.00.4.H		εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	SC_4

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
5	FL01.00	FL01.00.5		Πολυθεματικός σταθμός παρουσίασης διαδραστικών εφαρμογών διαρθρωμένες σε θεματικές ενότητες και υποενότητες	δομή 1840-s
				εγκατάσταση περιεχομένου εκθέματος FL01.00.2	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
	άλλη απαίτηση			παραμετροποίηση (βελτιστοποίηση) περιεχομένου και εφαρμογών για ΑμεΑ	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.00.5.H	εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	SC_4

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
6	FL01.a	FL01.a.1	FL01.a.1.PP	Διαδραστικό έκθεμα όπου στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του επισκέπτη σε συνδυασμό με το έκθεμα (FL01.a.3) για το περιεχόμενο της εφαρμογής βλέπε (FL01.a.3)	δομή 2000-h
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση			παραμετροποίηση (βελτιστοποίηση) προβολής των εφαρμογών	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.a.1.H	εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
7	FL01.a	FL01.a.2	FL01.a.2.D	Εποπτικό υλικό σε έντυπη μορφή σχετικό με τη θεματολογία της ενότητας (Παράδοση - Μνήμη - Οικογένεια) Διαδραστικό έκθεμα όπου στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του επισκέπτη σε συνδυασμό με το έκθεμα (FL01.a.4) για το περιεχόμενο της εφαρμογής βλέπε (FL01.a.4)	δομή 3200-m
				γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	έχουν περιληφθεί στην παραγωγή της εφαρμογής (FL01.a.4)	
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση			παραμετροποίηση (βελτιστοποίηση) προβολής των εφαρμογών	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.a.2.P	εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας.	
			FL01.a.2.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL01.a.2.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
8	FL01.a	FL01.a.3	FL01.a.3.PP	Πολυθεματική διαδραστική εφαρμογή παιχνιδιού (e-game) με θέμα: «Διαδραστικό παιχνίδι παραδοσιακών χορών» και διαδραστικών εφαρμογών με θέμα: «Μετράω τις γνώσεις μου» - «Παιχνίδι μνήμης» - «Λύσε το παζλ» Η κίνηση του χρήστη συνδυάζεται με την κάθετη προβολή και προβάλλεται στην οθόνη FL01.a.1 για το περιεχόμενο της εφαρμογής βλέπε (FL01.00.2)	INF_3 INF_2
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	έχουν περιληφθεί στην παραγωγή της εφαρμογής (FL01.00.2)	
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	δεν απαιτείται καθώς έχει περιληφθεί στην παραγωγή του εκθέματος (FL01.00.2)	
			0		
	άλλη απαίτηση			παραμετροποίηση (βελτιστοποίηση) προβολής των εφαρμογών	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL01.a.3.H		εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	PR COS_3

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
9	FL01.a	FL01.a.4	FL01.a.4.PP	Πολυθεματική διαδραστική εφαρμογή παιχνιδιού (e-game) με θέμα: «Διαδραστικό παιχνίδι παραδοσιακών χορών» και διαδραστικών εφαρμογών με θέμα: «Μετράω τις γνώσεις μου» - «Παιχνίδι μνήμης» - «Λύσε το παζλ» Η κίνηση του χρήστη συνδυάζεται με την κάθετη προβολή και προβάλλεται στην οθόνη FL01.a.2 για το περιεχόμενο της εφαρμογής βλέπε (FL01.00.2)	INF_3
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	έχουν περιληφθεί στην παραγωγή της εφαρμογής (FL01.00.2)	
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	δεν απαιτείται καθώς έχει περιληφθεί στην παραγωγή του εκθέματος (FL01.00.2)	
			0		
	άλλη απαίτηση			παραμετροποίηση (βελτιστοποίηση) προβολής των εφαρμογών	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.a.4.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	PR - COS_3

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
10	FL01.b	FL01.b.1	FL01.b.1.D	Εποπτικό υλικό σε έντυπη μορφή σχετικό με τη θεματολογία της ενότητας που παρουσιάζεται στον 1ο όροφο (Μνήμη - Παιχνίδι) Πολυθεματική διαδραστική εφαρμογή παιχνιδιών (e-game) προβολής» με θέμα: «Παιχνίδια με μπάλα ή χωρίς» - «Παιχνίδια από μία άλλη εποχή» Η κίνηση του χρήστη συνδυάζεται με την κάθετη προβολή και προβάλλεται στην οθόνη για το περιεχόμενο της εφαρμογής βλέπε (FL01.b.2)	δομή 3200-m
				γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	έχουν περιληφθεί στην παραγωγή της εφαρμογής (FL01.b.2)	
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	δεν απαιτείται καθώς έχει περιληφθεί στην παραγωγή του εκθέματος (FL01.b.2)	
			0		
	άλλη απαίτηση			παραμετροποίηση (βελτιστοποίηση) προβολής των εφαρμογών	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.b.1.P	εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας.	
			FL01.b.1.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL01.b.1.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_2 INF_11

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
11	FL01.b	FL01.b.2	FL01.b.2.PP	Πολυθεματική διαδραστική εφαρμογή παιχνιδιών (e-game) «προβολής» με θέμα: «Παιχνίδια με μπάλα ή χωρίς» - «Παιχνίδια από μία άλλη εποχή» Η κίνηση του χρήστη συνδυάζεται με την κάθετη προβολή και προβάλλεται στην οθόνη (FL01.b.1)	INF_3
				σχεδιασμός & ανάπτυξη εφαρμογής διαχείριση περιεχομένου και εμφάνισης εφαρμογών γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης συγγραφή μετάφραση: κείμενο - κειμενολεζάντες - λεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια		παραγωγή διαδραστικών εφαρμογών - υποεφαρμογών με ενδεικτικά θέματα: <ul style="list-style-type: none"> - μίνι ποδόσφαιρο για δύο παίκτες (με δύο τέρματα), - air-hockey για δύο παίκτες (με κινούμενο δίσκο και δύο τέρματα), - παιχνίδι σκασίματος μπαλονιών για δύο παίκτες, - κουτσό, τζαμί, μήλα, ψείρες κλπ απαιτείται η απόδοση ήχων περιβάλλοντος και ηχητικών ενδείξεων ανταπόκρισης του εκθέματος στην κίνηση του χρήστη (sound design)	
			8		
	άλλη απαίτηση			σχεδιασμός και ανάπτυξη διαδραστικών εφαρμογών	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
				https://www.youtube.com/watch?v=ble6NUIkxk8&feature=youtu.be&t=113	

	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL01.b.2.PP	επιμέλεια παραγωγής	
		FL01.b.2.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	PR - COS_3

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
12	FL01.b	FL01.b.3	FL01.b.3.D	Εποπτικό υλικό σχετικό με το μνημείο και την οργάνωση των χώρων της κατοικίας, τους ιδιοκτήτες του κλπ.	δομή 1200-p
				γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο - κειμενολεζάντες - λεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	φωτογραφίες, έντυπα, εφημερίδες	
			10		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.b.3.P	Εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας.	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
13	FL01.c	FL01.c.1	FL01.c.1.D	Εποπτικό υλικό σε έντυπη μορφή σχετικό με τη θεματολογία της ενότητας που παρουσιάζεται στο χώρο (Ενδυμασία) Εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας (AR) με θέμα: «Ντύσιμο»	δομή 3200-m
				σχεδιασμός & ανάπτυξη εφαρμογής διαχείριση περιεχομένου και εμφάνισης εφαρμογών γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	το υλικό προέρχεται από τα ψηφιοποιημένα τεκμήρια της συλλογής	
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	Εφαρμογή εικονικού ντυσίματος του επισκέπτη (Augmented dressing), ο οποίος θα μπορεί να δοκιμάζει παραδοσιακές-εποχής φορεσιές ή στολές και εν γένει ενδυμασίες - αξεσουάρ, αλλά και σύγχρονες.	
			1		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
				https://www.youtube.com/watch?v=B97k394jetk	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.c.1.P	εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας.	
			FL01.c.1.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL01.c.1.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_5

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
14	FL01.c	FL01.c.2	FL01.c.2.PP	Διαδραστική εφαρμογή με θέμα: «Δίπλα στο παιχνίδι» - «Μέσα στη στιγμή»	INF_3
				σχεδιασμός & ανάπτυξη εφαρμογής διαχείριση περιεχομένου και εμφάνισης εφαρμογών γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	το υλικό προέρχεται από τα ψηφιοποιημένα τεκμήρια της συλλογής	
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια		Αφορά στην παραγωγή δύο υποεφαρμογών με θέμα και περιεχόμενο: <ul style="list-style-type: none"> - «Δίπλα στο παιχνίδι» όπου ο επισκέπτης επιλέγει φωτογραφίες από παιχνίδια (κούκλες, φιγούρες, στρατιωτάκια, υπερήρωες κ.ο.κ.), οι οποίες προβάλλονται σε κάθετη επιφάνεια, έτσι ώστε να μπορεί να ποζάρει δίπλα στη φιγούρα και να βγει φωτογραφία. - «Μέσα στη στιγμή» όπου προβάλλεται μία παλιά φωτογραφία, στην οποία μετά από κατάλληλη επεξεργασία έχει αφαιρεθεί το πρόσωπο (ή και το σώμα) ενός από τα άτομα που εμφανίζονται σε αυτήν, το πρόσωπο (ή τη θέση) του οποίου, μπορεί να πάρει ο επισκέπτης. 	
		2			
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL01.c.2.PP		επιμέλεια παραγωγής	

		FL01.c.2.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	PR - COS_3
--	--	------------	---	------------

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
15	FL01.c	FL01.c.3	FL01.c.3.PP	Εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας (AR) με θέμα: «Ντύσιμο» προβολή εφαρμογής FL01.c.1	δομή 2000-h
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
				https://www.youtube.com/watch?v=B97k394jetk	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.c.3.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL01.c.3.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_5

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
16	FL01.d	FL01.d.1	FL01.d.1.PP	Στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του χρήστη της εφαρμογής VR (FL01.d.2)	δομή 2000-h
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.d.1.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL01.d.1.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
17	FL01.d	FL01.d.2	FL01.d.2.PP	Πολυθεματικός σταθμός εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας με θέμα: « Εικονική ενημέρωση - εκπαίδευση » - «Εικονικά παιχνίδια» - «Εικονική περιήγηση» Το περιεχόμενο της εφαρμογής και η κίνηση του χρήστη εμφανίζονται στην οθόνη FL01.d.1	δομή 650-s
				σχεδιασμός & ανάπτυξη εφαρμογής διαχείριση περιεχομένου και εμφάνισης εφαρμογών γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια		Η εφαρμογή αφορά στη συμμετοχή σε παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας (VR) εκπαιδευτικού χαρακτήρα, όπως: προσομοίωσης επαγγελματιών (job simulators, οδηγώντας ένα τρένο, πιλοτάροντας αεροπλάνο κλπ), εκμάθησης ή ενημέρωσης, κλπ.	
			20		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
				https://www.youtube.com/watch?v=HEElzZ7UjRg https://www.viveport.com/search?from=0&size=18&sort=relevance&price=free&mediaType=0&contentType=0&appType=0	
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL01.d.2.PP		επιμέλεια παραγωγής	
		FL01.d.2.H		εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	VR

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
18	FL01.d	FL01.d.3	FL01.d.3.PP	Στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του χρήστη της εφαρμογής VR (FL01.d.4)	δομή 2000-h
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.d.3.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL01.d.3.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
19	FL01.d	FL01.d.4	FL01.d.4.PP	Πολυθεματικός σταθμός εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας με θέμα: « Εικονική ενημέρωση - εκπαίδευση » - «Εικονικά παιχνίδια» - «Εικονική περιήγηση» Το περιεχόμενο της εφαρμογής και η κίνηση του χρήστη εμφανίζονται στην οθόνη FL01.d.3	δομή 650-s
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	βλέπε εφαρμογή FL01.d.2.PP	
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.d.4.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL01.d.4.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	VR

A/ A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
20	FL01.d	FL01.d.5	FL01.d.5.D	Εποπτικό υλικό σχετικό με την εκπαίδευση μέσω του παιχνιδιού διαχρονικά.	2000-e
				γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο - κειμενολεζάντες - λεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)		φωτογραφίες, έντυπα, εφημερίδες	
		10			
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια			
		0			
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL01.d.5.P		εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας.	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
21	FL01.e	FL01.e.1	FL01.e.1.PP	Στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του χρήστη της εφαρμογής VR (FL01.e.2)	δομή 2000-h
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.e.1.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL01.e.1.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
22	FL01.e	FL01.e.2	FL01.e.2.PP	Πολυθεματικός σταθμός εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας με θέμα: « Εικονική ενημέρωση - εκπαίδευση » - «Εικονικά παιχνίδια» - «Εικονική περιήγηση» Το περιεχόμενο της εφαρμογής και η κίνηση του χρήστη εμφανίζονται στην οθόνη FL01.e.1	δομή 650-s
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	βλέπε εφαρμογή FL01.d.2.PP	
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
				https://www.youtube.com/watch?v=HEElzZ7UjRg https://www.viveport.com/search?from=0&size=18&sort=relevance&price=free&mediaType=0&contentType=0&appType=0	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.e.2.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL01.e.2.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	VR

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
23	FL01.e	FL01.e.3	FL01.e.3.PP	Στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του χρήστη της εφαρμογής VR (FL01.e.4)	δομή 2000-h
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL01.e.3.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL01.e.3.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
24	FL01.e	FL01.e.4	FL01.e.4.PP	Πολυθεματικός σταθμός εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας με θέμα: « Εικονική ενημέρωση - εκπαίδευση » - «Εικονικά παιχνίδια» - «Εικονική περιήγηση» Το περιεχόμενο της εφαρμογής και η κίνηση του χρήστη εμφανίζονται στην οθόνη FL01.e.3	δομή 650-s
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)			
		0			
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια	βλέπε εφαρμογή FL01.d.2.PP		
		0			
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark		βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»		
			https://www.youtube.com/watch?v=HEElzZ7UjRg https://www.viveport.com/search?from=0&size=18&sort=relevance&price=free&mediaType=0&contentType=0&appType=0		
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL01.e.4.PP	επιμέλεια παραγωγής		
		FL01.e.4.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος		VR



A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
1	FL02.00	FL02.00.1	FL02.00.1.D	Στοιχεία ταυτότητας χώρου (Logo) - Πληροφορίες θεματικής ενότητας εκθεσιακού επιπέδου - Πληροφορίες κατεύθυνσης	2000-m
				γραφιστική επεξεργασία και ομογενοποίηση τεκμηρίων (αρχειακό υλικό) συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)	φωτογραφίες		
		5			
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια			
		0			
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL02.00.1.P	εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας.		

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
2	FL02.00	FL02.00.2	FL02.00.2.PP	Διαδραστικό έκθεμα όπου στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του επισκέπτη του εκθέματος (FL02.00.6) για το περιεχόμενο της εφαρμογής βλέπε (FL02.00.6)	2000-m (κοινή δομή με έκθεμα FL02.00.1)
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση			παραμετροποίηση (βελτιστοποίηση) προβολής των εφαρμογών	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.00.2.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.00.2.H	εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
3	FL02.00	FL02.00.3	FL02.00.3.D	Πληροφορίες με θέμα «Κοινωνική ζωή και κοινωνικοποίηση μέσω δραστηριοτήτων»	2000-m
				γραφιστική επεξεργασία και ομογενοποίηση τεκμηρίων (αρχειακό υλικό) συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)		φωτογραφίες, έντυπα, εφημερίδες	
		10			
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια			
		0			
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL02.00.3.P		εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας.	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
4	FL02.00	FL02.00.4	FL02.00.4.PP	Διαδραστικό έκθεμα όπου στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του επισκέπτη του εκθέματος (FL02.00.5) για το περιεχόμενο της εφαρμογής βλέπε (FL02.00.5)	2000-m (κοινή δομή με έκθεμα FL02.00.3)
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση			παραμετροποίηση (βελτιστοποίηση) προβολής των εφαρμογών	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.00.4.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.00.4.H	εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
5	FL02.00	FL02.00.5	FL02.00.5.PP	Εφαρμογή εικονικής οδήγησης (VR racing) με τίτλο: «Γίνε οδηγός στην πίστα σου» Η κίνηση του χρήστη συνδυάζεται με την κάθετη προβολή και προβάλλεται στην οθόνη (FL02.00.4)	INF_INEX 5
				σχεδιασμός & ανάπτυξη εφαρμογής διαχείριση περιεχομένου και εμφάνισης εφαρμογής γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	παραγωγή διαδραστικής εφαρμογής	
			1	Αφορά εικονική οδήγηση σε διαμορφούμενη από τον παίκτη πίστα, στην οποία συμμετέχουν από ένας ή περισσότεροι παίκτες ταυτόχρονα και διαμορφώνουν στην άμμο (υπόβαθρο) μία πίστα όπου οδηγούν - αγωνίζονται.	
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
				https://vrscout.com/news/audi-vr-sandbox-track-shape-drive/#	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.00.5.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.00.5.H	εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	PR COS_3 INF_3 INF_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
6	FL02.00	FL02.00.6	FL02.00.6.PP	Εφαρμογή εικονικής οδήγησης (VR driving) με τίτλο: «Κυκλοφοριακή αγωγή - Περιήγηση σε εικονική πόλη» Η κίνηση του χρήστη συνδυάζεται με την κάθετη προβολή και προβάλλεται στην οθόνη (FL02.00.2)	INF_INEX 5
				σχεδιασμός & ανάπτυξη εφαρμογής διαχείριση περιεχομένου και εμφάνισης εφαρμογής γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	παραγωγή διαδραστικής εφαρμογής	
			1	Αφορά στην προσομοίωση οδήγησης σε εικονική πόλη (πχ. παλιά πόλη της Ξάνθης), με οδική σήμανση και με σκοπό την εκμάθηση των σημάτων και των κανόνων οδικής συμπεριφοράς, την εκπαίδευση και την κυκλοφοριακή αγωγή. Ταυτόχρονα η εφαρμογή λειτουργεί και ως πλοηγός για τη γνωριμία με το χώρο της πόλης που απεικονίζεται σε αυτήν.	
			30	λήψεις	
			20 (min)	βιντεολήψεις	
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.00.6.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.00.6.H	εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	PR COS_3 INF_3 INF_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
7	FL02.a		FL02.a.D	Εκπαιδευτικό εργαστήριο δημιουργικής απασχόλησης μέσω της παραγωγής ενός «Project» με γενικό τίτλο «Φτιάχνω την έκθεσή μου - το παιχνίδι μου»	INF_INEX 1 INF_INEX 6 RE_1 2000-w
				σχεδιασμός δραστηριότητας (διάγραμμα ροής και εξέλιξης δραστηριότητας) σχεδιασμός έντυπου συνοδευτικού υλικού για τον εκπαιδευτή και υλικού προώθησης - προβολής της δραστηριότητας (τύπου flyer) γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)			
		0			
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια		παραγωγή εκπαιδευτικού προγράμματος	
		1			
	άλλη απαίτηση			προβολή της δραστηριότητας και διάχυση της πληροφορίας στο κοινό	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL02.a.P		εκτύπωση οδηγού και περιορισμένου αριθμού flyers για διανομή σε σχολεία κλπ	
		FL02.a.H		εξοπλισμός εργαστηρίου	COS_2 3D εκτυπωτές 3D scanner Φωτογραφικές μηχανές DSLR πλήρες kit

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
8	FL02.b	FL02.b.1	FL02.b.1.PP	Στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του χρήστη του εκθέματος FL02.b.2	2000-h
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.b.1.H	εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
9	FL02.b	FL02.b.2	FL02.b.2.PP	Διαδραστική εφαρμογή παιχνιδιού (e-game) με θέμα: «Διαδραστικό παιχνίδι παραδοσιακών χορών» (βλέπε έκθεμα FL01.a.3) Η κίνηση του χρήστη συνδυάζεται με την κάθετη προβολή και προβάλλεται στην οθόνη FL01.b.1	INF_3 INF_2
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)		έχουν περιληφθεί στην παραγωγή της εφαρμογής (FL01.00.2)	
		0			
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια		δεν απαιτείται καθώς έχει περιληφθεί στην παραγωγή του εκθέματος (FL01.00.2)	
		0			
	άλλη απαίτηση			παραμετροποίηση (βελτιστοποίηση) προβολής της εφαρμογής	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL02.b.2.H		εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	PR COS_3

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
10	FL02.b	FL02.b.3	FL02.b.3.PP	Στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του χρήστη του εκθέματος FL02.b.4	2000-h
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL02.b.3.H		εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
11	FL02.b		FL02.b.4.PP	Διαδραστική εφαρμογή παιχνιδιού (e-game) με θέμα: «Διαδραστική κίνηση» με δύο υποεφαρμογές: «Όταν η κίνηση μεταφράζεται σε τέχνη» - «Κινώ τη φιγούρα μου» Η κίνηση του χρήστη συνδυάζεται με την κάθετη προβολή και προβάλλεται στην οθόνη (FL02.b.3)	INF_3 INF_2
				σχεδιασμός & ανάπτυξη εφαρμογών - υποεφαρμογών διαχείριση περιεχομένου και εμφάνισης εφαρμογών - υποεφαρμογών γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων	Πλήθος (εκτίμηση)	δεν απαιτείται		
		0			
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια	«Όταν η κίνηση μεταφράζεται σε τέχνη»		
		2	«Κινώ τη φιγούρα μου»		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark		βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»		
			https://www.youtube.com/watch?v=OGozktCzMS4&t=2m15s		
			https://www.youtube.com/watch?v=jET9ze-lHdA&=0m14s		
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL02.b.4.H	εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος		PR COS_3

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
12	FL02.c	FL02.c.1	FL02.c.1.PP	Στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του χρήστη της εφαρμογής VR (FL02.c.2)	δομή 2000-h
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.c.1.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.c.1.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
13	FL02.c	FL02.c.2	FL02.c.2.PP	Σταθμός εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας με θέμα: «Εικονική βόλτα με ποδήλατο σε πολιτιστικές διαδρομές της Ξάνθης» Το περιεχόμενο της εφαρμογής και η κίνηση του χρήστη εμφανίζονται στην οθόνη (FL02.c.1)	δομή 650-s
				σχεδιασμός & ανάπτυξη εφαρμογής διαχείριση περιεχομένου και εμφάνισης εφαρμογής γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	φωτογραφίες - αρχειακό υλικό	
			20		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	Επιλέγονται τρεις (3) ιστορικές - πολιτιστικές διαδρομές της Ξάνθης. Ο επισκέπτης κάνοντας ποδήλατο κινείται μέσω του συστήματος εικονικής πραγματικότητας και λαμβάνει πληροφορίες για τα σημεία από τα οποία διέρχεται, ώστε να συνδυαστεί ο εκπαιδευτικός με τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.	
			1	παραγωγή	
			20	λήψεις	
			20 (min)	βιντεολήψεις (αμοντάριστο υλικό)	
			2 (min)	ήχος περιβάλλοντος - speakage	
	άλλη απαίτηση			σενάριο - μοντάζ	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.c.2.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.c.2.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	VR

A/ A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
14	FL02.c	FL02.c.3	FL02.c.3.PP	Στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του χρήστη της εφαρμογής VR (FL02.c.4)	δομή 2000-h
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.c.3.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.c.3.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
15	FL02.c	FL02.c.4	FL02.c.4.PP	Σταθμός εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας με θέμα: «Εικονική βόλτα με ποδήλατο σε πολιτιστικές διαδρομές της Ελλάδας» Το περιεχόμενο της εφαρμογής και η κίνηση του χρήστη εμφανίζονται στην οθόνη (FL02.c.3)	δομή 650-s
				σχεδιασμός & ανάπτυξη εφαρμογής διαχείριση περιεχομένου και εμφάνισης εφαρμογής γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεξάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	φωτογραφίες - αρχειακό υλικό	
			20		
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια		Επιλέγονται έξι (6) ιστορικές - πολιτιστικές διαδρομές της Ελλάδας (δύο αφορούν την ευρύτερη περιοχή) και δυνητικά του εξωτερικού. Ο επισκέπτης κάνοντας ποδήλατο κινείται μέσω του συστήματος εικονικής πραγματικότητας και λαμβάνει πληροφορίες για τα σημεία από τα οποία διέρχεται, ώστε να συνδυαστεί ο εκπαιδευτικός με τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.	
		1	παραγωγή		
		60	λήψεις		
		60 (min)	βιντεολήψεις (αμοντάριστο υλικό)		
		2 (min)	ήχος περιβάλλοντος - speakage		
	άλλη απαίτηση		σενάριο - μοντάζ		
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL02.c.4.PP	επιμέλεια παραγωγής		

		FL02.c.4.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	VR
--	--	------------	---	----

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
16	FL02.c	FL02.c.5	FL02.c.5.PP	Στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του χρήστη της εφαρμογής VR (FL02.c.6)	δομή 2000-h
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.c.5.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.c.5.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
17	FL02.c	FL02.c.6	FL02.c.6.PP	Σταθμός εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας με θέμα: «Εικονική βόλτα με ποδήλατο σε αξιόλογες πόλεις του εξωτερικού» Το περιεχόμενο της εφαρμογής και η κίνηση του χρήστη εμφανίζονται στην οθόνη (FL02.c.5)	δομή 650-s
				σχεδιασμός & ανάπτυξη εφαρμογής διαχείριση περιεχομένου και εμφάνισης εφαρμογής γραφιστική επεξεργασία και γραφικά κίνησης συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού	Πλήθος Διάρκεια		Επιλέγονται δέκα (10) διαδρομές σε ιστορικές πόλεις του εξωτερικού. Ο επισκέπτης κάνοντας ποδήλατο κινείται μέσω του συστήματος εικονικής πραγματικότητας και λαμβάνει πληροφορίες για τα σημεία από τα οποία διέρχεται, ώστε να συνδυαστεί ο εκπαιδευτικός με τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.	
		10		παραγωγή (απόκτηση έτοιμου υλικού)	
	άλλη απαίτηση			απόδοση περιεχομένου διαδρομών στην ελληνική γλώσσα	
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)	FL02.c.6.PP		επιμέλεια παραγωγής	
		FL02.c.6.H		εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	VR

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
18	FL02.d	FL02.d.1	FL02.d.1.D	Εποπτικό υλικό σχετικό με την πόλη της Ξάνθης με ιστορικό - κοινωνικό περιεχόμενο	δομή 1200-p
				αναζήτηση και εξασφάλιση τεκμηρίων τεκμηρίωση περιεχομένου γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεζάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	φωτογραφίες - έντυπο - εφημερίδες	
			20		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark				
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.d.1.P	Εκτύπωση σε πλαστικοποιημένο καμβά για χρήση αυτόφωτης επιφάνειας.	

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
19	FL02.d	FL02.d.2	FL02.d.2.PP	Σταθμός διαδραστικής εφαρμογής με θέμα: «Όλοι Είμαστε Ίσοι»	δομή 1840-d
				αναζήτηση και εξασφάλιση τεκμηρίων τεκμηρίωση περιεχομένου γραφιστική επεξεργασία συγγραφή μετάφραση: κείμενο ή/και κειμενολεξάντες επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)	φωτογραφίες - έντυπο - εφημερίδες - δημοσιεύσεις	
			30		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	Η εφαρμογή στοχεύει στο να πληροφορήσει για τα δικαιώματα του παιδιού και να συνεισφέρει στην πρόληψη και αντιμετώπιση φαινομένων ρατσισμού, ξενοφοβίας, εκφοβισμού (bullying) και στην ενημέρωση για την αξία και σημασία της διαφορετικότητας και της αποδοχής αυτής. Κάθε στοιχείο πληροφορίας θα συνοδεύεται από πολυμεσικό περιεχόμενο, αλλά και παραδείγματα	
			1		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.d.2.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.d.2.H	εξοπλισμός απόδοσης διαδραστικού εκθέματος	SC_3

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
20	FL02.e	FL02.e.1	FL02.e.1.PP	Στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του χρήστη της εφαρμογής VR (FL02.e.2)	δομή 2000-h
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.e.1PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.e.1.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_2

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
21	FL02.e	FL02.e.2	FL02.e.2.PP	Σταθμός εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας με θέμα: «Εικονική βόλτα με ποδήλατο σε πολιτιστικές διαδρομές της Ξάνθης» Το περιεχόμενο της εφαρμογής και η κίνηση του χρήστη εμφανίζονται στην οθόνη (FL02.e.1)	δομή 650-s
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	δεν απαιτείται - το περιεχόμενο παράγεται στο πλαίσιο του εκθέματος (FL02.c.2)	
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.e.2.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.e.2.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	VR

A/A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
22	FL02.e	FL02.e.3	FL02.e.3.PP	Στην οθόνη προβάλλεται η κίνηση του χρήστη της εφαρμογής VR (FL02.e.4)	δομή 2000-h
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια		
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.e.3.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.e.3.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	SC_2

A/ A	Χώρος	Έκθεμα	Κωδικός παραγωγής	Τίτλος Περιεχόμενο Περιγραφή εργασίας	Εφαρμογή
23	FL02.e	FL02.e.4	FL02.e.4.PP	Σταθμός εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας με θέμα: «Εικονική βόλτα με ποδήλατο σε αξιόλογες πόλεις του εξωτερικού» Το περιεχόμενο της εφαρμογής και η κίνηση του χρήστη εμφανίζονται στην οθόνη (FL02.e.3)	δομή 650-s
				επιμέλεια παραγωγής	
	Είδος τεκμηρίων		Πλήθος (εκτίμηση)		
			0		
	Παραγωγή νέου υλικού		Πλήθος Διάρκεια	δεν απαιτείται - το περιεχόμενο παράγεται στο πλαίσιο του εκθέματος (FL02.c.6)	
			0		
	άλλη απαίτηση				
	παραπομπή benchmark			βλέπε «ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – Αναλυτική Περιγραφή Φυσικού και Οικονομικού Αντικειμένου της Σύμβασης»	
	Συνανήκοντα (κωδ.)		FL02.e.4.PP	επιμέλεια παραγωγής	
			FL02.e.4.H	εξοπλισμός απόδοσης οπτικοακουστικού εκθέματος	VR



Παιδικός Χώρος Πολιτισμού

Νοηματικός σχεδιασμός και μεθοδολογία προσέγγισης για την απόδοση
χρήσης

Δήμος Ξάνθης

Κτίριο Μουζαφέρ Μπέη - Ξάνθη