

ΤΜΗΜΑ: Διοίκηση Οικονομία Επικοινωνία Τουριστικών και Πολιτιστικών Μονάδων (πρώην:
Μουσειολογία Μουσειογραφία και Σχεδιασμό Εκθέσεων)

ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Μελέτη, Σχεδίαση και Ανάπτυξη Ιστοσελίδας
Μουσείου και Online συστήματος κρατήσεων
(Περιπτώσιολογική μελέτη: Μουσείο Αρχαίας
Ολυμπίας)**

**Study and design a museum website with online
booking tickets system**

Φοιτήτρια: Σταυροπούλου Δήμητρα

Εποπτεύων καθηγητής: Ασημάκης Κούτσιος

ΠΑΤΡΑ 2015

Πρόλογος

Το μουσείο αποτελεί "αποθήκη" γνώσης και πολιτισμού, είναι ανοιχτό προς το κοινό και έχει ως έργο του να συλλέγει, να διατηρεί, να μελετά να γνωστοποιεί και να εκθέτει τα αντικείμενα και στοιχεία του παρελθόντος και του παρόντος που χαρακτηρίζουν έναν ανθρώπινο πολιτισμό και το περιβάλλον του. Στόχος του είναι να προσφέρει τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία στο κοινό του.

Μέσω του διαδικτύου ο άνθρωπος έχει την ευκαιρία να φτάσει και στο πιο μακρινό μέρος και να βρει πληροφορίες γι' αυτό απλά με μία πληκτρολόγηση. Στην εποχή μας τα αντικείμενα και το υλικό των μουσείων ψηφιοποιούνται και είναι διαθέσιμα σε μία παγκόσμια βιβλιοθήκη, το "internet".

Η συγκεκριμένη εργασία αποτελεί μία έρευνα σχετικά με τη μελέτη και τη σχεδίαση ιστοσελίδας μουσείων, συγκεκριμένα αναφερόμαστε στο μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας, και ενός συστήματος κρατήσεων εισιτηρίων μέσα από το διαδύκτυο.

Αποτελείται από:

- Ø **Εισαγωγή:** Γίνεται μία μικρή εισαγωγή στο θέμα
- Ø **Κεφάλαιο 1:** Περιλαμβάνει αναλυτικά την εξέλιξη των μουσείων και την μετάβασή τους στην ψηφιακή εποχή
- Ø **Κεφάλαιο 2:** Περιλαμβάνει την μελέτη, τον τρόπο και τη σχεδίαση ιστοσελίδας μουσείου και τα πρότυπα περιγραφής του μουσειακού υλικού
- Ø **Κεφάλαιο 3:** Περιλαμβάνει τη μελέτη περίπτωσης του μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας
- Ø **Κεφάλαιο 4:** Περιλαμβάνει το σύστημα κράτησης εισιτηρίων στα μουσεία μέσω του διαδικτύου και τα πλεονεκτήματα του συστήματος

Για την εύρεση του υλικού χρησιμοποιήσα ηλεκτρονικές πηγές είτε μεταφρασμένες είτε αγγλικά, άρθρα, βιβλία της σχολής μου και σημειώσεις των καθηγητών μου, αλλά και βιβλία σχετικά με το μουσείο της *Αρχαίας Ολυμπίας*.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους εκείνους που με βοήθησαν για την ολοκλήρωση αυτής της εργασίας με την ψυχολογική τους υποστήριξη καθώς και την κυρία Ευγενία Ορφανού-Ραυτοπούλου και τον κύριο Ασημάκη Κούτσιο για τη χρήσιμη καθοδήγησή τους.

Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία, έχει ως στόχο την κατασκευή ιστοτόπου Μουσείων με σκοπό, την ανάλυση και υλοποίηση διαδικτυακής εφαρμογής κράτησης εισιτηρίου. Η εφαρμογή αυτή θα υποστηρίζει τις βασικές λειτουργίες που γίνονται όταν ένας χρήστης επιθυμεί να κάνει κράτηση εισιτηρίου από απόσταση, κερδίζοντας χρόνο και χρήμα καθώς θα προσφέρονται εκπτώτικές τιμές μειώνοντας την τιμή του εισιτηρίου. Κάθε χρήστης μπορεί να εισάγει τα στοιχεία του και να ολοκληρώσει ηλεκτρονικά τη διαδικασία διάθεσης εισιτηρίων.

Συμπερασματικά η εφαρμογή αυτή έρχεται να διευκολύνει την διαδικασία κράτησης εισιτηρίου σε ένα μουσείο που μέχρι στιγμής γινόταν με συμβατά μέσα (π.χ. τηλέφωνο, κατ'ιδίαν κλπ.).

Abstract

The purpose of this study is to construct an application for booking tickets online through a museum website. This application will support the basic steps when a user books tickets from a distance, saving time and money from the discount offers. Every user will fill his personal information, in order to book his ticket online.

In conclusion, this application offers an easier way to book a ticket for a museum from a distance and also cancel the traditional ways, for example, calling or waiting in a queue in a museum box office.

Περιεχόμενα

Πρόλογος	2
Περίληψη	4
Abstract	5
Περιεχόμενα.....	6
Πίνακας Εικόνων	8
Συμβολισμοί και συντομογραφίες	9
Εισαγωγή	10
1 Η εξέλιξη των μουσείων και η μετάβαση στην ψηφιακή εποχή.	11
1.1 Η γέννηση του μουσείου.....	11
1.2 Τα μουσεία και η Πληροφορική	14
1.3 Τα Μουσεία και το internet.....	16
1.4 Διαδικτυακές σελίδες στην Ελλάδα	17
2 Σχεδίαση ιστοσελίδας	19
2.1 Πρότυπα καταγραφής αντικειμένων	19
2.2 Σχεδίαση ιστοσελίδας	21
2.2.1 Το πρόγραμμα director	21
2.3 Δημιουργία ταινίας στο Director.....	22
2.4 Καρτέλες του προγράμματος Director	23
2.5 Εργαλεία για τη σχεδίαση της ιστοσελίδας.....	27
2.5.1 HTML	27
2.5.2 PhpMyAdmin.....	28
2.5.3 Δυνατότητες του MyAdmin.....	29
2.6 Joomla	30
2.6.1 Λίστα Χαρακτηριστικών του Joomla!.....	30
2.6.2 Βασικές Λειτουργίες.....	31

2.7	Artisteer.....	31
	Μουσείο Αρχαίας Ολυμπίας.....	32
3.	Λίγα λόγια για το Μουσείο και τις συλλογές του.....	32
3.1	Συλλεκτική πολιτική	33
3.2	Προσβασιμότητα.....	34
3.3	Δανειστική πολιτική.....	34
3.4	Προστασία – Ασφάλεια – Προληπτική συντήρηση των εκθεμάτων του μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας.....	35
3.5	Οφέλη ηλεκτρονικών μουσείων.....	36
3.6	Ηλεκτρονικά μουσεία και παραδοσιακά μουσεία.....	37
4.	Το Σύστημα κράτησης εισιτηρίων στα μουσεία.....	38
4.1	Τα οφέλη της εφαρμογής ενός συστήματος κρατήσεων εισιτηρίων στο μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας.....	39
4.2	Τα Οφέλη και οι σκοποί του συστήματος κρατήσεων εισιτηρίων στο μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας.....	40
	ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	42
	Παράρτημα Ι.....	43
	Βιβλιογραφία	49
	Ελληνόγλωσση.....	49
	Ξενόγλωσση.....	50
	Διαδικτυακοί τόποι	51
	Άρθρα.....	51

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1 Εργαλεία ελέγχου εκτέλεσης μιας ταινίας	23
Εικόνα 2 Παράθυρο του score	24
Εικόνα 3 Το παράθυρο cast και οι λειτουργίες του	25
Εικόνα 4 : Ερμής του Πραξιτέλη	32
Εικόνα 5 : Συλλογή γλυπτών	33

Συμβολισμοί και συντομογραφίες

ICOM: Διεθνές συμβούλιο μουσείων

ΕΠΚΑ: Εφορία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων

DTD: Document Type Definition

HTML: Γλώσσα σύμανσης υπερκειμένου (Hyper Text Markup Language)

DTD: Document Type Definition

SGML: Standart Generalized Markup Language

Εισαγωγή

Τα μουσεία αποτελούν ένα ξεχωριστό περιβάλλον μάθησης από τις άλλες παραδοσιακές μορφές εκπαίδευσης όπως είναι το σχολείο. Οι εκπαιδευτικές εμπειρίες που προσφέρει ένα μουσείο απευθύνονται σε ένα ετερογενές κοινό και πλεονεκτούν στο ότι έχουν τη δυνατότητα να προσφέρουν ένα πιο εξατομικευμένο περιβάλλον μάθησης, το οποίο δεν περιορίζεται από τις δομές της τυπικής εκπαίδευσης. Στην παρούσα εργασία αναφέρεται η μετάβαση από τα παραδοσιακά μουσεία στα ηλεκτρονικά και συγκεκριμένα στις ιστοσελίδες μουσείων. Επίσης αναφέρεται και ένα πρόγραμμα κρατήσεων «ηλεκτρονικά» εισιτηρίων.

1 Η εξέλιξη των μουσείων και η μετάβαση στην ψηφιακή εποχή.

1.1 Η γέννηση του μουσείου

Η γέννηση του μουσείου, αρχικά θα εξετάσουμε την ετυμολογία του όρου. Ο όρος μουσείο παραπέμπει στις Μούσες της αρχαιότητας, της κόρες δηλαδή του Δία και της Μνημοσύνης, οι οποίες αποτελούσαν την έμπνευση των καλλιτεχνών στον χώρο της ποίησης και των άλλων τεχνών. Επομένως το μουσείο σύμφωνα με αυτήν την προσέγγιση αποτελεί τον χώρο ή την έδρα των Μουσών¹.

Το μουσείο με βάση την σημερινή του μορφή, δεν μπορεί να συνδεθεί με την αρχαιότητα ωστόσο λόγω του περιεχομένου του δεν μπορούμε να πούμε ότι αντικρούει την ετυμολογική του σχέση με τις Μούσες της αρχαιότητας. Τα αντικείμενα και οι συλλογές που αποτελούν το περιεχόμενό του, αποτελούν έργα τέχνης ανθρώπων, που δημιουργήθηκαν με την «έμπνευση των Μουσών». Με τη βοήθεια αυτών των αντικειμένων τα μουσεία προσπαθούν να μελετήσουν, να συντηρήσουν, να εκθέσουν και να διαφυλάξουν στη μνήμη μας το παρελθόν και να παρουσιάσει την εικόνα του².

Το μουσείο ως θεσμός εντάσσεται κάθε φορά μέσα σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικό πλαίσιο επομένως μία συνοπτική μελέτη της ιστορικής του εξέλιξης θα μας βοηθήσει να διαμορφώσουμε μία ολοκληρωμένη άποψη. Τα μουσεία επηρεάζονται διαρκώς από τις ιστορικές, κοινωνικές και πολιτισμικές συνθήκες. Βασικό χαρακτηριστικό του θεσμού του μουσείου είναι ότι το περιεχόμενό του αποτελείται από συλλογές αντικειμένων, ωστόσο το σύγχρονο μουσείο δεν έχει καμία σχέση με τις δημόσιες ή ιδιωτικές συλλογές του παρελθόντος, τους θησαυρούς και τις πινακοθήκες³.

Στην αρχαιότητα υπήρχε μία βασική μορφή συλλογής αντικειμένων, αυτή αποτελούσαν οι «θησαυροί». Μέσα στον ιερό χώρο κάποιου ναού, σε μικρά κτίσματα βρίσκονταν αυτοί οι θησαυροί. Τα αντικείμενα των θησαυρών αυτών αποτελούσαν προσφορές πολιτών αλλά και λεία πολέμων. Χρησιμοποιούσαν κάποιο μέρος των θησαυρών αυτών, όταν βρίσκονταν σε περίοδο πολέμου για να καλύψουν τις ανάγκες τους.

¹ Ειρήνη Νάκου, "Μουσεία: Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός", εκ. νήσος, Αθήνα, 2001 σελ: 111-112

² Μαρία Οικονόμου, "Μουσείο :Αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός", εκ.: Κριτική, Αθήνα, 2003

³ Ειρήνη Νάκου, "Μουσεία: Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός", εκ. νήσος, Αθήνα 2001 σελ: 112-113

Το πρώτο μουσείο εμφανίζεται στα Ελληνιστικά χρόνια και συγκεκριμένα στην Αλεξάνδρεια, όπου βρίσκεται και λειτουργεί το «Μουσείον». Κοντά στη γνωστή Βιβλιοθήκη της Αλεξάνδρειας, στο χώρο των ανακτόρων οι Πτολεμαίοι ίδρυσαν το «Μουσείον». Αντικείμενα του αποτελούσαν, αντικείμενα γνώσης και μελέτης για διανοούμενους της εποχής. Το πρώτο μουσείο συνδεόταν με την κρατική εξουσία, τη δυναστεία των Πτολεμαίων, και απευθυνόταν σε ένα κλειστό κύκλο ανθρώπων οι οποίοι με το έργο τους ενίσχυαν το κύρος και την αίγλη της δυναστείας⁴.

Επίσης σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη των μουσείων έπαιξαν και οι συλλογές οι οποίες προσέδιδαν κοινωνικό κύρος στους ιδιοκτήτες τους. Το πρότυπο των μουσείων που ιδρύθηκαν στην Ευρώπη την περίοδο της Αναγέννησης ήταν το Παλάτι των Μεδίκων στη Φλωρεντία (15^{ος}). Ιδρύθηκε από έναν εύπορο έμπορο και τραπεζίτη τον Cosimo de' Medici ως σύμβολο της οικονομικής κυριαρχίας της οικογένειάς του. Το Παλάτι των Μεδίκων αλλά και άλλα Αναγεννησιακά μουσεία της Ευρώπης, εξαιτίας της συλλογής τους από «περίεργα» αντικείμενα, σπάνια για την Ευρώπη, ή και από αρχαία Ελληνική και Ρωμαϊκά γλυπτά ονομάζονταν “cabinet of curiosities”, “cabinet de curiosities”. Οι συλλογές αυτές είχαν ιδιωτικό χαρακτήρα και απευθύνονταν μόνο σε περιορισμένο κύκλο ανθρώπων, οικονομικά ισχυρών. Αποτέλεσμα ήταν οι ιδιοκτήτες να αποκτούν κύρος και εκτός από την οικονομική δύναμη που αποκτούσαν, λόγω των επισκεπτών, αποκτούσαν και τον έλεγχο της γνώσης⁵.

Αρχικά το μουσείο ακολουθούσε την πορεία του ταξικού μουσείου. Επομένως ο Αναγεννησιακός τύπος μουσείων απευθυνόταν σε άτομα που μπορούσαν και κατείχαν τον πλούτο να συλλέγουν σπάνια και πολύτιμα αντικείμενα δίνοντας τους την ευκαιρία να ενισχύσουν ακόμα περισσότερο τη θέση τους στο κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο ανήκαν.

Από τον 17^ο αι. άρχισαν να γίνονται στάδια και αλλαγές στον τύπο των μουσείων. Η πρώτη σημαντική αλλαγή ήταν ο μετασχηματισμός των μουσείων από ιδιωτικές συλλογές στα πρώτα εθνικά μουσεία. Για παράδειγμα το πρώτο δημόσιο μουσείο (public museum) στην Αγγλία το οποίο ιδρύθηκε το 1625 από τον John Tradescant, κηπουρό, φυσιολόγο και ταξιδευτή που είχε αναλάβει την υποχρέωση από τον δούκα του Buckingham να συλλέξει παράξενα τέρατα, πουλιά, κοχύλια και γενικά παράξενα αντικείμενα από εμπόρους του εξωτερικού. Συγκεκριμένα το 1793 πραγματοποιήθηκε η μετατροπή του Λούβρου από σύμβολο της βασιλείας σε μουσείο της Γαλλικής Δημοκρατίας.

Τον 19^ο αι. το μουσείο απέκτησε τον εκπαιδευτικό ρόλο. Μέχρι τότε οι συλλογές εξυπηρετούσαν την ανάγκη ευχαρίστησης και μάθησης λίγων ατόμων, ενώ τώρα θεωρείται ότι το μουσείο είναι προσβάσιμο σε όλους. Επομένως ένας επισκέπτης του 19^{ου} αι. για να μπορέσει να αποκτήσει γνώσεις από τα αντικείμενα που εκθέτονταν θα πρέπει πρώτα να έχει ενημερωθεί καλά. Έτσι δημιουργήθηκαν συγκεκριμένα

⁴ Ίδιο: σελ:113

⁵ Ίδιο: σελ: 113-115

ακαδημαϊκά κριτήρια για τη συγκρότηση των συλλογών, οι οποίες δεν αποτελούσαν συσσώρευση αντικειμένων. Στηριζόντουσαν λοιπόν στην κατάταξη, στις μετρήσεις και στη δημιουργία πινάκων κατηγοριών. Η κατάταξη των μουσειακών αντικειμένων σε κλειστές εκθεσιακές ενότητες, σύμφωνα με επιστημονικούς ταξινομικούς κώδικες, συνδυάστηκε με αντίστοιχες χρονολογικές αντιλήψεις. Τα αντικείμενα παρουσιάζονται με βάση τα χρονολογικά τους κριτήρια τα οποία γίνονται κατανοητά μόνο από τους ειδικούς⁶.

Τα εθνικά μουσεία έχουν επίσης και συμβολικό χαρακτήρα. Αποτελούσαν την εικόνα και την έκφραση ενός έθνους. Τα μουσειακά αντικείμενα άρχισαν να θεωρούνται εθνική περιουσία και κληρονομιά που ενίσχυε το κύρος ενός έθνους. Στη συνέχεια λόγω του πλήθους των αντικειμένων, πλέον εκτίθενται ένα μέρος από αυτά. Ενώ τα υπόλοιπα αποθηκεύονται αφού βέβαια πρώτα έχουν καταγραφεί σε ειδικούς καταλόγους⁷.

Τα μουσεία του 19^{ου} αι. έδωσαν τη λύση στο χάος που διακατείχε μέχρι τότε τα μουσεία από την ανοργάνωτη συλλογή αντικειμένων. Τα μουσεία συνδέθηκαν με την επιστήμη και το αποτέλεσμα είναι η ανάπτυξη εξειδικευμένων μουσείων που ασχολούνται με συγκεκριμένους επιστημονικούς κλάδους. Έτσι δημιουργήθηκαν μουσεία ιστορίας, φυσικής ιστορίας, αρχαιολογικά, λαογραφικά, κ.α.. τα αντικείμενα με την ένταξή τους στο μουσείο μετατρέπονται σε μουσειακά αντικείμενα, γίνονται δηλαδή φορείς γνώσης.

Όσον αφορά τον κοινωνικό και παιδευτικό τους χαρακτήρα, τα μουσεία επικεντρώνουν το ενδιαφέρον τους κυρίως ή αποκλειστικά στη συλλογή, τη συντήρηση, την έρευνα και τη φύλαξη των αντικειμένων τοποθετώντας την προσφορά τους προς τους επισκέπτες σε δεύτερη μοίρα. Τα μουσειακά αντικείμενα παρουσιάζονται ταξινομημένα σε κατηγορίες οι οποίες μπορούν να γίνουν αντιληπτές μόνο από ειδικούς. Ο απλός επισκέπτης νιώθει άβολα μέσα στο μουσείο γιατί όλα του φαίνονται άγνωστα και μη κατανοητά με αποτέλεσμα να μην θεωρεί το μουσείο χώρο ψυχαγωγίας και μάθησης.

Στο τελευταίο μισό του 19^{ου} αι. τα μουσεία άρχισαν να εκλαμβάνονται ως ένα είδος ιδρύματος που μπορεί να προσφέρει εκπαίδευση στο ευρύ κοινό. Τα μουσεία θεωρούσαν ότι μπορούν να βελτιώσουν το κοινό στο να προσπαθήσουν να εκτιμήσουν την αξία της σύγχρονης ζωής. Κατά τη διάρκεια του 20^{ου} αι. η οργάνωση του μουσείου και η ανάπτυξη του εκπαιδευτικού του ρόλου αποτέλεσαν δύο ξεχωριστούς τομείς εργασίας στο χώρο του μουσείου. Πλέον είχαν εξειδικευμένο προσωπικό σε θέματα μουσειοπαιδαγωγικής και ήταν υπεύθυνο για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών υπηρεσιών σε σχολεία και σε ενήλικους επισκέπτες.

⁶ Ειρήνη Νάκου, "Μουσεία: Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός", εκ. νήσος, Αθήνα 2001 σελ: 119

⁷ Ίδιο: σελ: 118

1.2 Τα μουσεία και η Πληροφορική

Αρχικά τα μουσεία στόχευαν στους έλευση των επισκεπτών δίνοντας βάρος στον παραδοσιακό τρόπο παρουσίασης των αντικειμένων. Το κύριο μέλημά τους ήταν η φροντίδα και η ασφάλεια των εκθεμάτων. Τα αντικείμενα αποτελούσαν το κέντρο για τα μουσεία. Ήταν κατά κύριο λόγο κρατικά και είχαν ως στόχο την επίδειξη των αντικειμένων⁸.

Αργότερα τα μουσεία προσπάθησαν να συνδυάσουν τη μόρφωση με την ψυχαγωγία. Μετά από έρευνες διαπιστώθηκε ότι οι επισκέπτες εκτιμούν περισσότερο να επισκέπτονται μέρη όπου μπορούν πραγματικά να μάθουν, αλλά παράλληλα να ψυχαγωγηθούν. Το αποτέλεσμα αυτό προβλημάτισε τα παραδοσιακά μουσεία.

Στις μέρες μας μπορούμε να αναφερθούμε στην τρίτη γενιά των μουσείων με την ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών (Caulton 1998). Μετά το τέλος του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου, ο ευρωπαϊκός χώρος μπαίνει σε μία πορεία νέων τεχνολογικών εξελίξεων και αναπτύσσεται η ηλεκτρονική πληροφόρηση. Ο ρόλος του μουσείου αλλά και τα έργα τέχνης επεξεργάζονται. Χαρακτηριστική αλλαγή για τα μουσεία είναι ότι μετά τον 2^ο παγκόσμιο πόλεμο τα μουσεία κατά 90% περίπου είναι ιδιωτικά, δηλαδή δεν ανήκουν σε κρατικούς φορείς. Τα μουσεία λόγω αδυναμίας να ανταπεξέλθουν στις προοπτικές που διανοίγονται πραγματοποιούν συγχωνεύσεις χαράσσοντας από κοινού τη στρατηγική και την πολιτική αυτών. Στο τέλος του 20^{ου} αι. το ηλεκτρονικό μουσείο είναι πλέον γεγονός. Δημιουργούνται πρότυπα με αρμοδιότητες στους επιστήμονες και επιμελητές. Τα αντικείμενα και οι συλλογές καταγράφονται ηλεκτρονικά σε λογισμική αρχειοθέτηση.

Οι επισκέπτες έχουν την άνεση να κινούνται διαδραστικά στις συλλογές με τη χρήση βίντεο, ηλεκτρονικής απεικόνισης. Οι εικόνες συνεργάζονται με τον ήχο και την κίνηση, η περιήγηση στο μουσείο γίνεται πιο διασκεδαστική και η εικονική πραγματικότητα λαμβάνει δράση.

Τα πλεονεκτήματα των εικονικών μουσείων είναι πολλά, σύμφωνα με μία δημοσκόπηση που έγινε στα μουσεία, καταλήγουμε ότι η δημιουργία Ηλεκτρονικών μουσείων έχει τους εξής σκοπούς:

- Την Προώθηση των μουσείων και το Marketing
- Μέσα από διαδραστικά και εκπαιδευτικά προγράμματα επιδιώκουν την εκπαίδευση
- Να γίνεται πρόσβαση στην ιστοσελίδα από ένα ευρύ κοινό
- Να παρέχει πληροφορίες για οποιαδήποτε έρευνα ή μελέτη

⁸ Δρ.Μιχαήλ Β.Δουλγερίδης "Το Μουσείον", εκ.: Αγγελάκη, Αθήνα 2006

- Να διασκεδάζει τον επισκέπτη και να τον ψυχαγωγεί
- Να παράγει έσοδα είτε μέσω αγορών βιβλίων του μουσείου είτε μέσω αγορών εκμαγείων από το πωλητήριο του μουσείου
- Να παρουσιάσει το μουσείο σε World Wide Web⁹

Ο επισκέπτης ενός ηλεκτρονικού μουσείου έχει την ικανότητα να ελέγχει το μέγεθος τη πληροφορίας που θα λάβει, ανάλογα με το θέμα, το ενδιαφέρον του, το χρόνο που διαθέτει.

Τα συστήματα εικονικής πραγματικότητας που χρησιμοποιούνται σε ένα site μουσείου, επιτρέπουν τη διάδραση ανθρώπου/υπολογιστή, με φυσικό τρόπο, χωρίς να απαιτεί στατικές διεπιφάνειες χρήσης. Στόχος τους είναι ο εκμηδενισμός των αποστάσεων.

Τα εικονικά περιβάλλοντα διέπονται από τρεις θεμελιώδεις έννοιες:

- Εμβύθιση (immersion): η ψευδαίσθηση της ύπαρξης του χρήστη μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον (being there) (M.Usoh, 1995)¹⁰
- Την αλληλεπίδραση (interaction) μεταξύ ανθρώπου και ηλεκτρονικού υπολογιστή.
- Την πλοήγηση (navigation) έτσι ώστε η πλοήγηση στα εικονικά περιβάλλοντα να γίνεται από το χρήστη με διαισθητικό και φυσικό τρόπο.

Τα πλεονεκτήματα που προσφέρουν τα εικονικά περιβάλλοντα¹¹ είναι τα εξής:

- Μέσω αυτών συνδυάζονται οι δυνατότητες των παραδοσιακών μέσων με αυτές της σύγχρονης τεχνολογίας.
- Μας επιτρέπουν πολύτροπες ερμηνευτικές προσεγγίσεις
- Μας εξοικειώνουν με τα πολιτιστικά αγαθά, δηλαδή δημιουργούν οικία περιβάλλοντα αλληλεπίδρασης
- Βοηθούν στην απόκτηση εμπειριών και στη βιωματική προσέγγιση με τα πολιτιστικά αγαθά.
- Δίνουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιεί ο επισκέπτης περισσότερες αισθήσεις.

⁹ Δρακουλόγκωνας, Π., "Ο ρόλος των νέων τεχνολογιών στα μουσεία, και ανάπτυξη προτάσεων- λύσεων ξενάγησης επισκεπτών σε μουσεία", (2012)

¹⁰ Slater M. Usoh M. "Modelling in immersive virtual environments: a case for science of VR" στο R.A. Earnshaw/J. A. Vince/H. Jones (επιμ.), Virtual Reality Applications, Academic Press, σελ. 50-70

¹¹ Δημήτρης Παπαγεωργίου, Νίκος Μπουμπάρης, Ελένη Μυριβήλη, "Πολιτιστική Αναπαράσταση", εκ. Κριτική, σελ.:215-242, Αθήνα 2006

1.3 Τα Μουσεία και το internet

Οι χρήστες των ηλεκτρονικών υπολογιστών μπορούν να μοιράζονται πληροφορίες, να επικοινωνούν αλλά και να συλλέγουν υλικό μέσω του παγκόσμιου δικτύου Internet. Αποτελεί μια ατελείωτη συλλογή πηγών, πληροφοριών και δεδομένων.

Ως μουσείο ορίζεται από το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM), ένα ίδρυμα μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, στην υπηρεσία της κοινωνίας, μόνιμο, ανοικτό στο κοινό, που συγκεντρώνει, φυλάσσει, ερευνά και προβάλλει τα υλικά τεκμήρια του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του, με σκοπό την εκπαίδευση τη μελέτη και την ψυχαγωγία.

Παρ' όλα αυτά δεν υπάρχει ένας κοινά αποδεκτός ορισμός για το «ηλεκτρονικό μουσείο». Ο όρος αυτός μπορεί να αναφερθεί και ως “online μουσείο”, «web μουσείο» ή «ψηφιακό μουσείο». Όλοι αυτοί οι ορισμοί έχουν κοινό χαρακτηριστικό τη χρήση του internet.

Αναζητώντας το ορισμό του «ηλεκτρονικού μουσείου» στο internet, έρευνες έδειξαν, ότι σύμφωνα με τη εγκυκλοπαίδεια BBritannica Online από τον Geoffrey Lewis, το ηλεκτρονικό μουσείο είναι μια συλλογή από ψηφιακά καταγεγραμμένες εικόνες, αρχεία ήχων, έγγραφα κειμένου και άλλα δεδομένα ιστορικού, επιστημονικού ή πολιτιστικού ενδιαφέροντος τα οποία είναι προσβάσιμα μέσω ηλεκτρονικών μέσων. Ένα ηλεκτρονικό μουσείο δεν μπορεί να φιλοξενεί πραγματικά αντικείμενα και επομένως στερείται της μονιμότητας και των μοναδικών ιδιοτήτων που διαθέτει το μουσείο με την καθιερωμένη σημασία του όρου.

Με τον παραπάνω ορισμό που διατυπώνει ο Lewis γίνεται αντιληπτή η σημαντική διαφορά του πραγματικού μουσείου με το «ηλεκτρονικό μουσείο» δηλαδή το φυσικό αντικείμενο και το ψηφιακό αντικείμενο.

Τα μουσεία μέσω των ιστοσελίδων τους και της βοήθειας του δικτύου internet μπορούν και συνεργάζονται με άλλα μουσεία του εξωτερικού αλλά και της χώρας τους. Το internet χωρίζεται στις ομάδες ηλεκτρονικής επικοινωνίας και τις σελίδες του web ή www. Με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail) επιτρέπεται στους συναδέλφους αρχαιολόγους, αρχιτέκτονες, μουσειολόγους, ερευνητές αλλά και σε κάθε ενδιαφερόμενο χρήστη να επικοινωνούν με τη γραμματεία κάθε μουσείου του τμήματος πληροφορικής.

Η ανταλλαγή πληροφοριών των ερευνητών και μη, επιτυγχάνεται μέσα από ηλεκτρονικές λίστες πληροφοριών, από τις οποίες κάποιες είναι για εξειδικευμένο προσωπικό και κάποιες άλλες για φοιτητές και κάθε ενδιαφερόμενο. Οι πληροφορίες του www είναι αποθηκευμένες σε υπολογιστές που ονομάζονται «web servers» (τροφοδότες) σε όλο τον κόσμο. Αυτοί περιέχουν κείμενα, ψηφιοποιημένα βίντεο και

ήχους, στοιχεία των καλλιτεχνών¹². Συγκεκριμένα τα εικονικά μουσεία, οι εικονικές βιβλιοθήκες τέχνης αποτελούν βάσεις δεδομένων τέχνης σε έναν υπολογιστή. Οι βάσεις αυτές περιέχουν εικόνες, σχόλια, βιβλιογραφικές σημειώσεις, πραγματείες που αντιπροσωπεύουν τμήμα του υλικού που βρίσκεται σ' ένα μουσείο. Για παράδειγμα η σελίδα του “The university of Chicago Classics Department (<http://humanities.uchicago.edu/humanities/classics/Resources/Net.html>)”

περιλαμβάνει μεγάλο αριθμό διασυνδέσεων με κόμβους των κυριότερων πανεπιστημίων της Αμερικής που διατηρούν ελληνικά κλασικά τμήματα, ινστιτούτων, βιβλιοθηκών, ηλεκτρονικών εφημερίδων και λιστών συνδρομητών και σχετικών ομάδων που ασχολούνται με προγράμματα και μελέτες αρχαιολογικού και κλασικού ενδιαφέροντος.

1.4 Διαδικτυακές σελίδες στην Ελλάδα

Οι πληροφορίες για την ελληνική τέχνη προέρχονται από «τροφοδότες υπολογιστές» με έδρα χώρες του εξωτερικού. Η πλειοψηφία των υπολογιστών αυτών ανήκει στα πανεπιστήμια των Ηνωμένων Πολιτειών. Ειδικότερα όσο αφορά την Ελλάδα, οι σελίδες από τις οποίες προέρχονται οι πληροφορίες ανήκουν σε κρατικούς φορείς. Για παράδειγμα σε πανεπιστήμια, ινστιτούτα και υπουργεία. Με εξαίρεση ελάχιστες όπως το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης. Επομένως η Ελλάδα απέχει από την παρουσίαση της κουλτούρας της στο διαδίκτυο. Ένα παράδειγμα είναι μία ελλιπής παρουσίαση της ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων που έγινε από μία Ισραηλινή εταιρία.

Επίσης και άλλα παραδείγματα αποτελούν η παρουσίαση εικόνων για τις οποίες δεν έχει γίνει κανένας έλεγχος για την ποιότητα και το είδος τους. Οι ιστοσελίδες στην Ελλάδα είναι τεχνολογικά πλήρεις και όμορφα δομημένες αλλά δεν έχουν μελετηθεί αρκετά από αρχαιολόγους, ιστορικούς τέχνης. Αν οι ιστορικοί τέχνης και οι αρχαιολόγοι αποκτήσουν κάποια ευκολία στην χρήση υπολογιστών ή αν συνεργαστούν με τους προγραμματιστές οι οποίοι και υλοποιούν την κατασκευή ιστοσελίδων μπορούν να λύσουν το πρόβλημα με την παρουσίαση των εικόνων και των αντικειμένων σε μία σελίδα.

Μια προσπάθεια ιστοσελίδας , ώστε να καταχωρήσει τα επιτεύγματα του ανθρώπινου πνεύματος, σε ένα πρόγραμμα το οποίο ονομάζεται «Οδυσσεύς» έχει υλοποιήσει το υπουργείο πολιτισμού. Αναφέρονται πληροφορίες για την ταυτότητα

¹² Δρ.Μιχαήλ Β.Δουλγερίδης “*Το Μουσείον*”, εκ.: Αγγελάκη, σελ. 40-47, Αθήνα 2006

του ελληνικού πολιτισμού, μουσεία, αρχαιολογικούς χώρους, μνημεία, σύγχρονη τέχνη, πολιτιστικές δραστηριότητες και άλλα διάφορα πληροφοριακά στοιχεία¹³.

Ελληνικές σελίδες Internet
Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού : (http://www.fhw.gr/)
Κεραμική Τέχνη : (http://www.starcad.com/kerameiki/)
Ulysses (Οδυσσεύς) : (http://www.culture.gr)
Uranus : (http://www.macedonia.gr)
Acropolis : (http://www.mechan.ntua.gr/webacropol/)
Democritus University of Thrace : (http://www.cc.duth.gr)
Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης : (http://www.forthnet.gr/cycladic-m/)

¹³ Δρ.Μιχαήλ Β.Δουλγερίδης "Το Μουσείον", εκ.: Αγγελάκη, σελ. 40-47, Αθήνα 2006

2 Σχεδίαση ιστοσελίδας

2.1 Πρότυπα καταγραφής αντικειμένων

Πριν αναφερθούμε στην σχεδίαση και κατασκευή ιστοσελίδας του μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας, θα αναπτύξουμε με λίγα λόγια τα πρότυπα καταγραφής αντικειμένων. Τα μουσεία καθώς και οι πινακοθήκες αρχίζουν να χρησιμοποιούν τα πολυμέσα, για παράδειγμα εικόνες 2D και 3D μοντέλα. Αποκτούν δεκάδες ή και χιλιάδες εκατοντάδες ψηφιακές εικόνες έργων τέχνης. Η χρήση των πολυμέσων για τη δημιουργία εικονικών περιβαλλόντων, δηλαδή παρουσιάσεων υψηλής ποιότητας και χρωματικής ακρίβειας είναι πλέον ο τρόπος έκθεσης των μουσειακών συλλογών.

Τα μουσεία έχοντας συγκεκριμένα προγράμματα καταλογογραφούν τις πληροφορίες για κάθε αντικείμενο, καταφεύγουν στην πώληση εμπορικών εικόνων, υλικό για τη δημόσια πρόσβαση σε ιστοσελίδες μουσείων, διαφήμιση και μάρκετινγκ¹⁴.

Το εύρος των πληροφοριών, απαιτούν τη δημιουργία χρήσης προτύπων για να μπορεί να είναι το ψηφιακό περιεχόμενο εύχρηστο και ευκολονόητο. Η δημιουργία προτύπων συνάδει με τις ανάγκες των ημερών αλλά όχι απαραίτητα με την ανάπτυξη νέων τεχνολογιών¹⁵.

Ένα σημαντικό πρότυπο είναι το πρόγραμμα SPECTRUM. Είναι ένα αγγλικό πρότυπο τεκμηρίωσης αντικειμένων στα μουσεία. Έχει αναπτυχθεί από το MDA. Τα τμήματα που το αποτελούν είναι:

- A. οι διαδικασίες
- B. οι πληροφοριακές απαιτήσεις

Οι διαδικασίες αναφέρονται στη ορθή σειρά για τα μουσεία ώστε να καταγράψουν το αντικείμενο. Αποτελούνται αρχικά από την προ-εισαγωγή του αντικειμένου στη συνέχεια γίνεται η εισαγωγή του αντικειμένου, καταγράφεται ο εσωτερικός δανεισμός, πως αποκτήθηκε το αντικείμενο, δηλαδή η πρόσκτησή του. Έπειτα γίνεται έλεγχος των καταλόγων για τα στοιχεία του αντικειμένου, έλεγχος της τοπικής κινητικότητας. Επίσης καταγράφεται η μεταφορά του αντικειμένου στο

¹⁴ Αλεξάνδρα Μπούνια, "Στα παρασκήνια του μουσείου", εκ. Πατάκη, σελ.: 121-132, Αθήνα, Σεπτέμβριος 2009

¹⁵ Γεώργιος Β. Ξυλωμένος, Γεώργιος Κ. Πολύζος, "Τεχνολογία πολυμεσικών εφαρμογών και πολυμεσικές επικοινωνίες", εκ.: Κλειδάριθμος, Αθήνα 2009

μουσείο, καταλογογραφείται, εξετάζεται η κατάσταση του αντικειμένου και γίνεται μία τεχνική αποτίμηση. Επίσης με τα προγράμματα αυτά μπορεί οποιοσδήποτε ενδιαφερόμενος σε συνεργασία με το μουσείο, να πάρει στοιχεία για τη συντήρηση και τη φροντίδα των συλλογών, για τη διαχείριση κινδύνων, τη διαχείριση ασφάλειας και αποζημίωσης. Σημαντικός είναι και ο έλεγχος αξιολόγησης, η λεπτομερής εξέταση του αντικειμένου, η διαχείριση των δικαιωμάτων.

Τέλος καταγράφεται η χρήση των συλλογών, η έξοδος των αντικειμένων, ο εξωτερικός δανεισμός όταν γίνεται για παράδειγμα σε περίπτωση μεταφοράς σε άλλο μουσείο για περιοδική έκθεση. Οι απώλειες και οι καταστροφές καταγράφονται όπως και η προσθήκη και η διάθεση που έχουν γίνει προς το αντικείμενο αλλά και η αναδρομική τεκμηρίωση του αντικειμένου. Όλες αυτές οι διαδικασίες κάνουν τον έλεγχο και την έρευνα των αντικειμένων πιο εύκολη και μια βραχύχρονη διαδικασία.

Άλλα προγράμματα προτύπων είναι το CIDOC Conceptual Reference Model (CIDOC CRM). Αναπτύχθηκε από το CIDOC, επίσημα ξεκίνησε το 1996, το 1980 υπήρξαν οι αρχικές πρωτοβουλίες για την ανάπτυξη προτύπων δεδομένων. Πρόκειται για ένα μοντέλο αναφοράς και όχι ένα πρότυπο δεδομένων. Ο ρόλος του είναι να διευκολύνει την ολοκλήρωση και ανταλλαγή πληροφοριών μεταξύ ετερογενών πληροφοριακών πηγών πολιτιστικής κληρονομιάς. Σκοπός του είναι να παρέχει σημασιολογικούς ορισμούς και διευκρινίσεις που χρειάζονται.

Επίσης το ερευνητικό έργο Van Eyck¹⁶, ανέπτυξε το the Van Eyck Core Record στηρίζεται περισσότερο στο ιστορικό περιεχόμενο της τέχνης παρά στην τεχνολογία. Σκοπός του να παρέχει έναν καθορισμό ελάχιστων πεδίων που χρειάζονται για την ανάκτηση πληροφοριών σχετικά με εικόνες τέχνης. Έγινε ένα πρότυπο για όσους στήνουν Βάσεις Δεδομένων σχετικές με εικόνες τέχνης. Το 1996 έγινε και η ολοκλήρωση του αφού υπέστη πολλές αλλαγές.

Τα πεδία του χωρίστηκαν σε υποχρεωτικά και μη. Τα υποχρεωτικά είναι:

Καταγραφή καλλιτέχνη	Καταγραφή αντικειμένου	Καταγραφή εικόνας
Όνομα καλλιτέχνη	Τίτλος	Όνομα φακέλου εικόνας
Τόπος γέννησης	Λέξη κλειδί του τίτλου	Ταυτότητα εικόνας
Φύλο	Νωρίτερη ημερομηνία αντικειμένου	Ταυτότητα αντικειμένου
Αρχή ημερομηνίας γέννησης	Πρόσφατη ημερομηνία αντικειμένου	Πεδία Morelli* ¹⁷

¹⁶ Ο Γιάν Βαν Άικ (1390-1441) ήταν Φλαμανδός ζωγράφος της εποχής της Αναγέννησης. Γνωστός για τις προσωπογραφίες καθώς και για τις μικρογραφίες του. Έδρασε κυρίως στην πόλη Μπρύξ του σημερινού Βελγίου και θεωρείται ένας από τους πρώτους ζωγράφους που υπέγραφαν τα έργα τους.

¹⁷ Ένα οπτικό λογισμικό του συστήματος το οποίο ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει τα οπτικά χαρακτηριστικά μιας εικόνας

Τέλος ημερομηνίας γέννησης	Όνομα τοποθεσίας ιδιοκτήτη	Πηγή εικόνας
Τόπος γέννησης	Τοποθεσία ιδιοκτήτη	Πνευματικά δικαιώματα
Αρχή ημερομηνίας θανάτου	Διαστάσεις και ομάδα	
Τέλος ημερομηνίας	Είδος αντικειμένου	

2.2 Σχεδίαση ιστοσελίδας

2.2.1 Το πρόγραμμα director

Ας ξεκινήσουμε με το πρόγραμμα σχεδίασης της ιστοσελίδας το Adobe Director. Αναλύοντάς το με λίγα λόγια, ο αναγνώστης θα εξοικειωθεί με το περιβάλλον και θα μπορέσει να καταλάβει με μεγαλύτερη ευκολία κάποια πράγματα. Ξεκινώντας από τα βασικά στοιχεία που το απαρτίζουν. Το Adobe Director είναι ένα λογισμικό το οποίο δίνει τη δυνατότητα σε διαχειριστές να αναπτύξουν παιχνίδια και άλλες πολυμεσικές εφαρμογές. Παρέχει μία ευέλικτη πλατφόρμα για τη δημιουργία εφαρμογών είτε online είτε στην επιφάνεια εργασίας.

Το πρόγραμμα Director διαθέτει πολλές μορφές αρχείων για παράδειγμα μπορούν να περιλαμβάνουν αρχεία .dir, .dxt, .exe και .dcr. Η κύρια μορφή της επεξεργασίας του Director είναι ένα αρχείο .dir.

Με το συγκεκριμένο πρόγραμμα μπορούμε να δημιουργήσουμε παρουσιάσεις ή πολυμεσικές εφαρμογές με βίντεο και ήχο να βάλουμε εφέ σε εικόνες και να δώσουμε κίνηση στα αντικείμενα. Το Director βασίζεται στην ολοκλήρωση μίας θεατρικής παράστασης. Όλα γίνονται στη σκηνή (Stage) και στο cast όπου βρίσκονται όλοι οι ηθοποιοί και ο καθένας διαδραματίζεται διαφορετικό ρόλο πάνω στη σκηνή και εμφανίζονται με την μορφή των sprites (είδωλα). Επίσης έχουμε την καρτέλα score (παρτιτούρα) η οποία καθορίζει τη χρονική στιγμή και λέει στα μέλη του cast που και πότε να εμφανίζονται πάνω στη σκηνή. Επομένως κάθε ταινία, το κάθε μέλος του cast, τι είδωλο και το κάθε πλαίσιο (frame) μπορεί να έχει το δικό του κώδικα (script). Στο director χρησιμοποιούνται δύο γλώσσες προγραμματισμού η μία είναι η Javascript και η Lingo¹⁸.

¹⁸ Φώτιος Κοντομίχος, Σημειώσεις μαθήματος "Τεχνολογία Υπρεμέσων", Πύργος 2014

2.3 Δημιουργία ταινίας στο Director

Για τη δημιουργία μίας εφαρμογής (ταινίας) στο Director, συγκεκριμένα στο βίντεο που υπάρχει στην ιστοσελίδα, ακολουθείτε η εξής διαδικασία:

A. Συλλογή του υλικού

Δηλαδή συλλέγουμε όλες τις εικόνες και τα βίντεο που αφορούν το μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας και τα οποία θέλουμε να φαίνονται στην ιστοσελίδα μας. Επίσης επιλέγουμε τους ήχους, συντάσσουμε το κείμενο της ιστοσελίδας, τις κινούμενες εικόνες (animations photos) και άλλες ταινίες. Συλλέγουμε τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα του μουσείου τις πληροφορίες για αυτό, το ωράριο λειτουργίας του αλλά και τα στοιχεία επικοινωνίας (τηλέφωνο, διεύθυνση, e-mail). Στη συνέχεια μπορούμε με τη βοήθεια άλλων προγραμμάτων να δημιουργήσουμε τα στοιχεία μέσα από το ίδιο το Director ή από άλλα εξωτερικά προγράμματα και στη συνέχεια να τα εισάγουμε στην εφαρμογή. Το πρόγραμμα διαθέτει ένα εργαλείο ζωγραφικής και ένα άλλο εργαλείο δημιουργίας κειμένου.

B. Τοποθετούμε τα στοιχεία μέσω στην σκηνή (stage) και στο (score)

Η σκηνή είναι το πλαίσιο που βλέπει ο χρήστης και μέσα στο οποίο θα τοποθετήσει τους ηθοποιούς, δηλαδή τα στοιχεία, με όποια σειρά επιθυμεί. Όπως αρχική σελίδα, συλλογές, εκθέσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα και επικοινωνία. Το score είναι η γραμμή χρόνου στην οποία οργανώνουμε το χρόνο που θα διαρκεί η παρουσίαση, που και τότε θα εισάγονται στην σκηνή τα στοιχεία.

Γ. Πρόσθεση αλληλεπίδρασης (interactivity) και script

Εισάγουμε τα κουμπιά πλοήγησης της παρουσιάσής μας, στην περίπτωση της ιστοσελίδας για το μουσείο αρχαίας Ολυμπίας, θα είναι τα button για τη μεταφορά στην επόμενη σελίδα (next) και το κουμπί για την προηγούμενη (previous) σελίδα.

Δ. Συγκεντρώνουμε τις ταινίες μαζί και δημιουργούμε ένα project το οποίο μπορεί να εκτελεστεί από κάθε χρήστη ξεχωριστά, ανεξάρτητα αν έχει το πρόγραμμα Director στον υπολογιστή του για να τρέξει την εφαρμογή. Επίσης μπορούμε να σώσουμε την εφαρμογή μας σε μορφή Shockwave για να μπορούμε να την φορτώσουμε σε μία ιστοσελίδα.

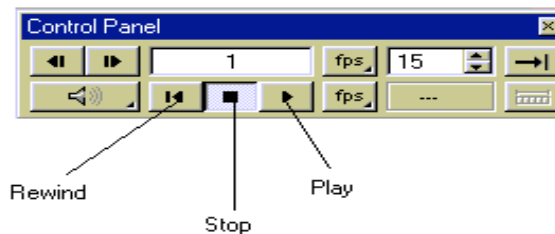
2.4 Καρτέλες του προγράμματος Director

Σκηνή (Stage)

Ο χώρος που τοποθετούνται οι ηθοποιοί ονομάζεται σκηνή και εκεί διαδραματίζεται η ταινία. Το παράθυρό της μπορεί να καλύψει ολόκληρη την οθόνη ή ένα τμήμα της. Επίσης μπορεί να γίνει και το αντίθετο δηλαδή να ελαχιστοποιήσουμε τη σκηνή έτσι ώστε να κρύψουμε το παράθυρό της από την οθόνη μας. Το προεπιλεγμένο μέγεθος της σκηνής όταν ανοίγουμε το παράθυρο είναι 640X480 pixels. Έχουμε τη δυνατότητα να προσαρμόσουμε τις τιμές όπως εμείς θέλουμε πηγαίνοντας στη δεξιά μεριά της οθόνης μας που είναι το Property Inspector και αφού έχουμε κάνει κλικ στην οθόνη, μεταφερόμαστε στην καρτέλα movie και στο πεδίο stage size επιλέγω κάθε φορά την ανάλυση που θέλω να έχω κάθε φορά.

Ο πίνακας ελέγχου (Control Panel)

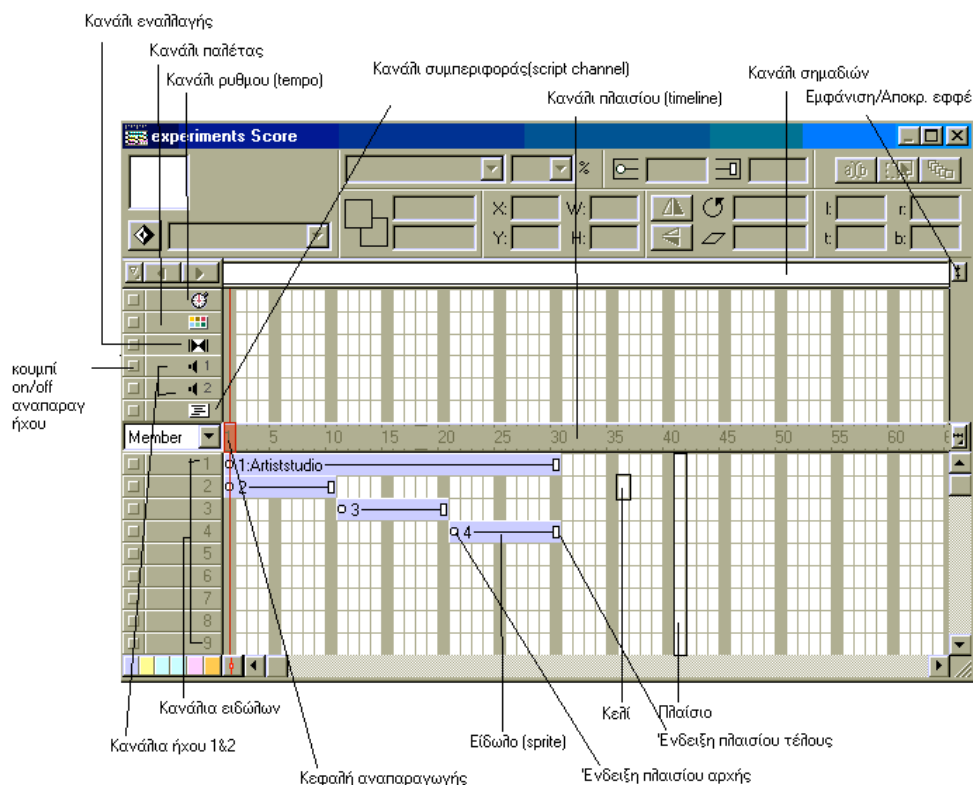
Χρησιμοποιείται για να μπορεί να αναπαράγει (play), να σταματάει (stop) και να επαναφέρεται (rewind) μία ταινία στην αρχή της. Με το άνοιγμα του προγράμματος ο πίνακας αυτός βρίσκεται κάτω από η σκηνή. Επίσης ένας άλλος τρόπος για να εμφανίσουμε τον πίνακα είναι από το menu bar στο window control panel.



Εικόνα 1 Εργαλεία ελέγχου εκτέλεσης μιας ταινίας

Το περιβάλλον του Score

Στο score σε αντίθεση με τη σκηνή προβάλλονται πολλά καρτέ ταυτόχρονα. Το score μας επιτρέπει αν οργανώσουμε την ταινία μας σε επίπεδα και καρτέ. Με τη βοήθεια του score λέμε στα cast member πότε να εμφανιστούν στη σκηνή. Οι οριζόντιες γραμμές ονομάζονται κανάλια (Channels). Αν δεν είναι εμφανή τα κανάλια μπορούμε να τα εμφανίσουμε κάνοντας κλικ στο πλήκτρο Hide/Show effects channels, το οποίο βρίσκεται στη δεξιά πλευρά του score.



Εικόνα 2 Παράθυρο του score

Τα κανάλια είναι έξι. Θα αναφερθούμε σε αυτά με λίγα λόγια.

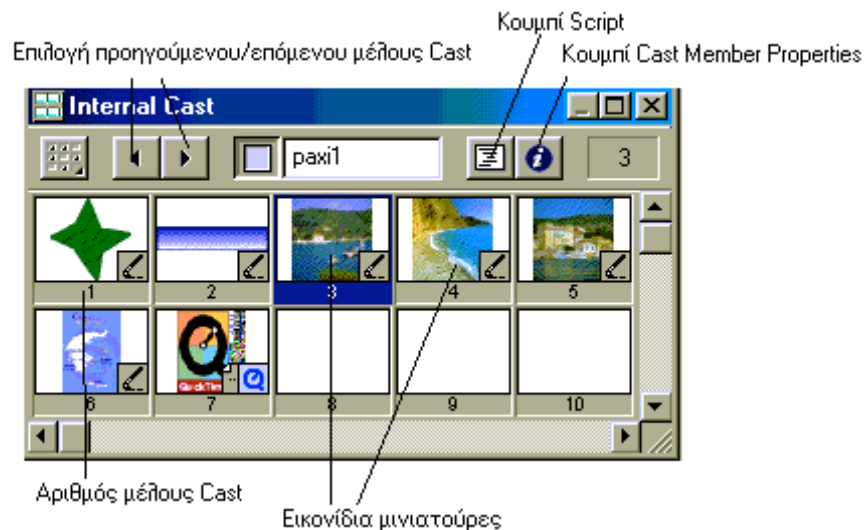
1. Το κανάλι του ρυθμού (tempo channel): ο ρυθμός είναι η ταχύτητα του αναπαραγωγής της ταινίας, σε καρέ ανά δευτερόλεπτο, δηλαδή ρυθμίζουμε την ταχύτητα της ταινίας σε πλαίσια ανά δευτερόλεπτο (fps, frames per second). Η προκαθορισμένη τιμή είναι 30 καρέ ανά δευτερόλεπτο.
2. Το κανάλι παλέτας (palette Channel): χρησιμοποιείται μόνο όταν δημιουργούμε ταινίες για χρώμα 8-bit με 256 χρώματα. Δηλαδή ορίζουμε τα διαθέσιμα χρώματα για αυτήν την ταινία.
3. Κανάλι μετάβασης (transition Channel): μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε εναλλαγές μεταξύ διαφορετικών ενοτήτων της ταινίας μας. Δηλαδή να προσθέσουμε εναλλαγή πλαισίων.
4. Κανάλι ήχου 1 και 2 (sound Channel): μπορούμε να βάλουμε δύο διαφορετικά μουσικά κομμάτια ή ηχητικά εφέ.
5. Το κανάλι συμπεριφορά (behavior Channel): το κανάλι συμπεριφοράς είναι το μέρος όπου τοποθετούνται τα σπριντ των καρέ. Δηλαδή σε αυτό το κανάλι μπορούμε να γράψουμε ένα πρόγραμμα (script) για ολόκληρο το πλαίσιο.
6. Τέλος το κανάλι πλαισίου (frame Channel): περιέχει τους αριθμούς 5,10,15,20,25, κ.α. οι αριθμοί αυτοί δηλώνουν τον αριθμό πλαισίου. Κάθε

στήλη του score αντιστοιχεί σε ένα πλαίσιο. Τα πλαίσια αριθμούνται από τα αριστερά προς τα δεξιά.

Τα αριθμημένα κανάλια τα οποία βρίσκονται κάτω από το κανάλι πλαισίου ονομάζονται κανάλια ειδώλων (sprite channels). Τα κανάλια αυτά χρησιμοποιούνται για να συλλέξουμε και να συγχρονίσουμε όλα τα οπτικά στοιχεία μέσω, όπως τα πλήκτρα εντολής, τους ήχους, τα κείμενα και τα βίντεο. Υπάρχουν 1000 διαθέσιμα κανάλια ειδώλων. Η μικρότερη μονάδα του score που είναι ένα μικρό ορθογώνιο ονομάζεται κελί (cell)¹⁹.

Εισαγωγή μελών του cast στο score

Η δημιουργία ενός ηθοποιού, όποιον τρόπο και αν χρησιμοποιήσουμε, συνεπάγεται την αυτόματη εισαγωγή του στο cast.



Εικόνα 3 Το παράθυρο cast και οι λειτουργίες του

Όπως φαίνεται και στο σχήμα, κάθε ηθοποιός έχει έναν αριθμό ο οποίος προστίθεται αυτόματα μέσα στο cast καθώς και ένα όνομα το οποίο επιλέγει ο χρήστης. Με τα αντίστοιχα κουμπιά που φαίνονται στο cast window είναι δυνατόν να καθοριστούν οι ιδιότητες και τα scripts ενός ηθοποιού. Στη συνέχεια κάνουμε την εισαγωγή τους στο παράθυρο του score. Υπάρχουν δύο τρόποι, ο ένας είναι είτε σύροντας την εικόνα του ηθοποιού από το cast window στο παράθυρο score στο επιθυμητό κελί, είτε σύροντας την εικόνα του ηθοποιού από το παράθυρο cast στην επιθυμητή θέση πάνω στο παράθυρο stage.

¹⁹ Andre Persidsky, "Macromedia Director 6 for Windows", εκ: Peachpit Press, Οδηγός εκμάθησης της έκδοσης 6 του εργαλείου συγγραφής Director της εταιρίας Macromedia

Προσθήκη ειδώλου (sprite) στην σκηνή

Κάθε είδωλο είναι μια αναπαράσταση ενός cast member και για να το δημιουργήσουμε, σέρνουμε απλά ένα cast member από το cast στο score και το αφήνουμε εκεί. Στο είδωλο καταλαμβάνει 30 πλαίσια ως προεπιλεγμένη τιμή.

Το κάθε είδωλο στο score έχει μία στρογγυλή κουκίδα που δηλώνει την αρχή του πλαισίου και μία μικρή μπάρα στο τέλος που δηλώνει το τέλος του πλαισίου. Μπορούμε μετακινώντας τα πλαίσια αυτά να αλλάξουμε το μέγεθος του ειδώλου. Το κάθε είδωλο παίρνει σαν αριθμό, τον αριθμό του cast member που παριστάνουν.

Το Behavior Inspector

Μπορούμε να δημιουργήσουμε scripts χωρίς να χρειάζεται να γράφουμε και να θυμόμαστε όλες της εντολές της Lingo ή της JavaScript. Τα scripts που δημιουργούνται μέσω του behavior inspector ονομάζονται συμπεριφορές, τις οποίες μπορούμε να τις αναθέσουμε σε πλαίσιο ή είδωλα μέσα στο score.

Για τη δημιουργία μίας νέας συμπεριφοράς ακολουθούμε τα εξής βήματα. Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο με το σύμβολο του σταυρού (+) κάτω ακριβώς από το σταυρό επιλέγουμε New Behavior. Στη συνέχεια στο πλαίσιο διαλόγου που θα εμφανιστεί δίνουμε ένα όνομα συμπεριφοράς. Αφού δώσουμε όνομα δημιουργείται αυτόματα και το αντίστοιχο μέλος στο cast²⁰.

Στη συνέχεια μετά τη δημιουργία της συμπεριφοράς πάμε πάλι στο Behavior Inspector αλλά στο δεύτερο πλήκτρο που έχει το σταυρό (+) και πατώντας το βελάκι που βρίσκεται ακριβώς από κάτω πατάμε και ανοίγουμε το μενού events. Ένα συμβάν που μπορούμε να επιλέξουμε είναι το Mouse up, Mouse down, Mouse enter, Mouse leave act. Έπειτα αν κάνουμε κλικ στη δεξιά μεριά του Behavior Inspector στο Window Script θα μας εμφανίσει ένα script window με τον κώδικα Lingo που δημιουργήθηκε αυτόματα για αυτή τη συμπεριφορά²¹.

²⁰ http://help.adobe.com/en_US/Director/11.0/director_11_help.pdf

²¹ Φώτιος Κοντομίχος, Σημειώσεις μαθήματος "Τεχνολογία Υπεμέσων", Πύργος 2014

2.5 Εργαλεία για τη σχεδίαση της ιστοσελίδας

2.5.1 HTML

Hyper Text Markup Language

Η html δεν αποτελεί γλώσσα προγραμματισμού, αλλά μία περιγραφική γλώσσα που κάθε έκδοσή της ορίζεται από ένα Document Type Definition (DTD) του Standard Generalized Markup Language (SGML). Η HTML μας βοηθάει να περιγράψουμε, με τα διάφορα στάνταρ tags το πώς θέλουμε να εμφανίζεται το κείμενό μας μέσα στο World wide web και τα οποία ο web browser του επισκέπτη αναλαμβάνει να τα μετατρέψει στην επιθυμητή μορφή. Κάθε αρχείο αποτελείται από ένα στοιχείο <html> το οποίο χωρίζεται σε δύο μέρη το <head> και το <body> κώδικας:

```
<html>
```

```
<head>
```

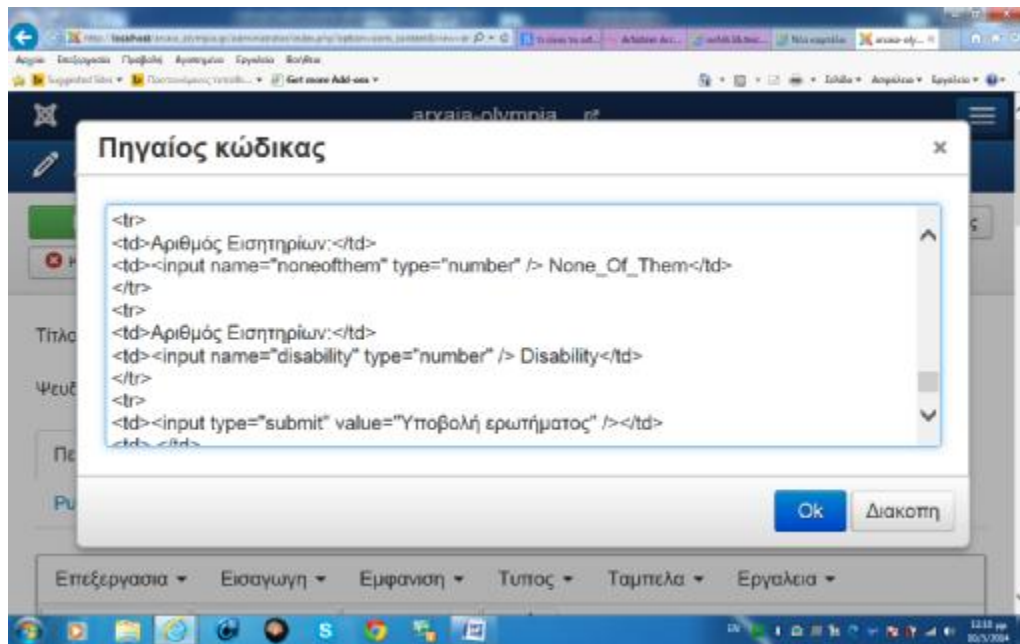
```
</head>
```

```
<body>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Όλα τα παραπάνω αποτελούν το σκελετό για κάθε HTML αρχείο, στην εργασία μας χρησιμοποιήσαμε html για να φτιάξουμε το σύστημα κρατήσεων στη σελίδα του μουσείου.



Εικόνα 4 Πηγαίος κώδικας Σύστημα κρατήσεων

2.5.2 PhpMyAdmin

Η PHP είναι μια γλώσσα προγραμματισμού για τη δημιουργία ιστοσελίδων web με δυναμικό περιεχόμενο. Μία σελίδα PHP περνά από επεξεργασία από ένα συμβατή διακομιστή του Παγκόσμιου Ιστού (π.χ. Apache), ώστε να παραχθεί σε πραγματικό χρόνο το τελικό περιεχόμενο, που θα σταλεί στο πρόγραμμα περιήγησης των επισκεπτών σε μορφή κώδικα HTML.²²

Ένα αρχείο με κώδικα php πρέπει να έχει την κατάλληλη επέκταση (π.χ. *.php, *.php4, *.phtml κ.ά). η ενσωμάτωση κώδικα σε ένα αρχείο επέκτασης .html δεν θα λειτουργήσει και θα εμφανίσει στον browser τον κώδικα χωρίς καμία επεξεργασία, εκτός αν έχει γίνει η κατάλληλη ρύθμιση στα MIME types του server. Επίσης ακόμη κι όταν ένα αρχείο έχει την επέκταση .php, θα πρέπει ο server να είναι ρυθμισμένος για να επεξεργάζεται και να μεταγλωττίζει τον κώδικα php σε html που καταλαμβάνει το πρόγραμμα πελάτη.

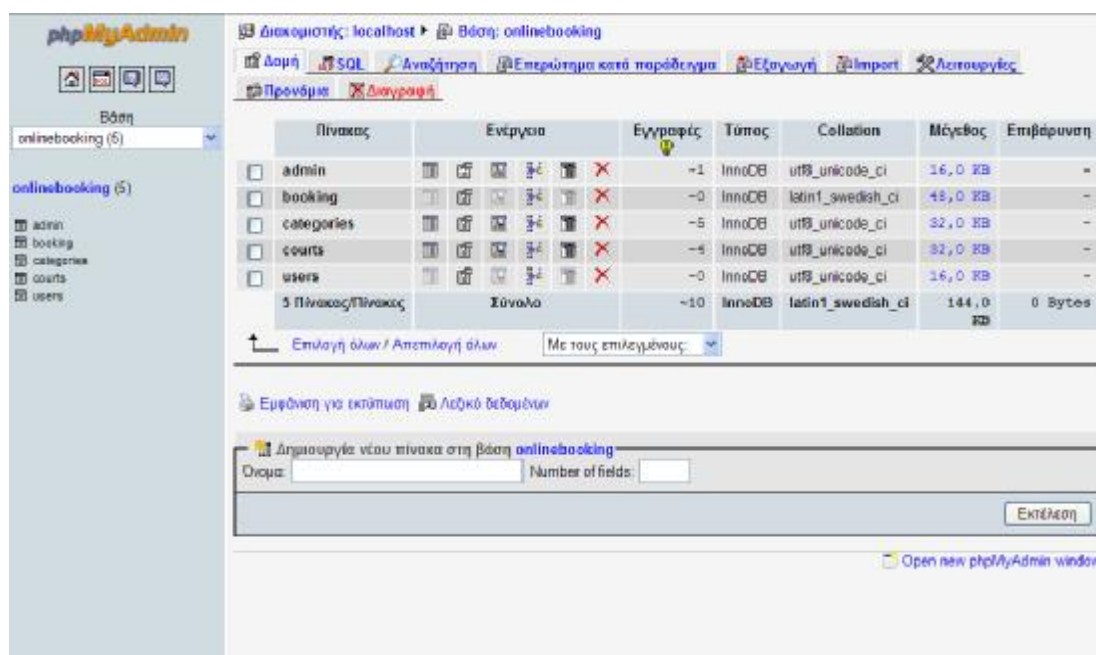
Το PhpMyAdmin είναι ένα εργαλείο γραμμένο σε php το οποίο διαχειρίζεται την MySQL στο δίκτυο. Υποστηρίζει 47 γλώσσες μεταξύ των οποίων και τα ελληνικά και είναι λογισμικό ανοιχτού κώδικα. Μπορεί να χειρίζεται πίνακες, πεδία πινάκων αλλά και ολόκληρο τον MySQL Server

²² <http://el.Wikipedia.org/wiki/PHP>

2.5.3 Δυνατότητες του MyAdmin

Το PhpMyAdmin μπορεί να:

1. Δημιουργεί και να διαγράφει βάσεις δεδομένων
2. Δημιουργεί, τροποποιεί, διαγράφει, αντιγράφει και μετονομάζει πίνακες
3. Κάνει συντήρηση της βάσης
4. Προσθέτει, διαγράφει και τροποποιεί πεδία πινάκων
5. Εκτελεί Sql ερωτήματα, ακόμα και ομαδικά (batch)
6. Διαχειρίζεται κλειδιά σε πεδία
7. “Φορτώνει” αρχεία κειμένου σε πίνακες
8. Δημιουργεί και διαβάζει πίνακες (που προέρχονται από dump βάσης)
9. Εξάγει δεδομένα σε μορφή CVS, Latex, XML
10. Διαχειρίζεται πολλούς διακομιστές
11. Διαχειρίζεται τους χρήστες MySQL και τα δικαιώματά τους
12. Ελέγχει την αναφορική ακεραιότητα των δεδομένων των MyISAM πινάκων
13. Δημιουργεί PDF γραφικών του layout της βάσης δεδομένων
14. Εκτελεί αναζητήσεις σε όλη τη βάση ή μέρος αυτής
15. Υποστηρίζει πίνακες InnoDB και ξένα κλειδιά
16. Υποστηρίζει MySQLi, μια βελτιωμένη επέκταση της MySQL²³



Εικόνα 5 phpMyAdmin

²³ <http://www.hostnous.com/clients/knowledgebase.php?action=displayarticle&id=48>

2.6 Joomla

Με το Joomla επιτυγχάνεται η δημιουργία δικτυακών τόπων και δυνατών online εφαρμογών. Είναι ένα σύστημα διαχείρισης περιεχομένων (CMS).

Χαρακτηρίζεται από την ευκολία του στη χρήση και την επεκτασιμότητα του για το λόγο αυτό είναι και το πιο δημοφιλές λογισμικό για δικτυακούς τόπους. Είναι δωρεάν διαθέσιμο σε όλους και αποτελείται από έναν ανοικτό κώδικα. Τα περιεχόμενα του μπορεί να αποτελούνται από απλό κείμενο, μουσική, βίντεο, έγγραφα, φωτογραφίες.

Ένα σημαντικό πλεονέκτημα είναι ότι δεν απαιτεί σχεδόν καμία τεχνική γνώση για τη διαχείρισή του²⁴. Χρησιμοποίησα το πρόγραμμα Joomla για την δημιουργία της ιστοσελίδας του μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας.

2.6.1 Λίστα Χαρακτηριστικών του Joomla!

Το Joomla χρησιμοποιείται σε όλο τον κόσμο σε δυνατούς δικτυακούς τόπους όλων των μορφών και μεγεθών. Για παράδειγμα:

- Σε εταιρικούς δικτυακούς τόπους ή πύλες
- Σε εταιρικά intranet και extranet
- Σε online περιοδικά, εφημερίδες και εκδόσεις
- Στο ηλεκτρονικό εμπόριο και σε online κρατήσεις θέσεων
- Σε κυβερνητικές εφαρμογές
- Σε δικτυακούς τόπους μικρών επιχειρήσεων
- Σε μη κερδοσκοπικούς και επιχειρησιακούς δικτυακούς τόπους
- Σε πύλες βασισμένες σε κοινότητες χρηστών
- Σε δικτυακούς τόπους σχολείων και εκκλησιών
- Σε προσωπικές ή οικογενειακές αρχικές σελίδες²⁵

Μερικά παραδείγματα δικτυακών τόπων που χρησιμοποιούν το Joomla είναι:

- MTV Networks Quizilla (Social networking) - <http://www.quizilla.com>
- IHOP (Restaurant chain) - <http://www.ihop.com>

²⁴ <http://el.wikipedia.org/wiki/Joomla>

²⁵ Μανώλης Μπαγκατέλας-Κώστας Ξαρχάκος, "Μαθαίνετε εύκολα Joomla 2.5", εκ.: Ξαρχάκος,

- Harvard University (Educational) - <http://gsas.harvard.edu>
- Citibank (Financial institution intranet) – Δεν είναι διαθέσιμο στο κοινό
- The Green Maven (Eco-resources) - <http://www.greenmaven.com>
- Outdoor Photographer (Magazine) - <http://www.outdoorphotographer.com>

2.6.2 Βασικές Λειτουργίες

Το Joomla είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο ώστε η εγκατάστασή του να είναι προσιτή από όλους τους χρήστες Η/Υ, ακόμα και αν δεν είναι ένας προχωρημένος χρήστης. Πολλές υπηρεσίες Web φιλοξενίας η εγκατάστασή τους γίνεται με ένα κλικ, οπότε ο νέος δικτυακός τόπος είναι έτοιμος μόλις μέσα σε λίγα λεπτά.

Με το Joomla μπορείτε να δημιουργήσετε γρήγορα και εύκολα, με την ακολουθία οδηγιών δικτυακούς τόπους για τους επισκέπτες του μουσείου, για τους πελάτες. Επίσης αυτό μπορεί να γίνει είτε από τους ίδιους τους πελάτες είτε από προγραμματιστές.

Το Joomla είναι πολύ επεκτάσιμο και οι περισσότερες είναι δωρεάν με άδεια GPL στο Joomla Extensions Directory. Είναι το πιο δημοφιλές CMS ανοικτού κώδικα και οι ρίζες του ξεκινούν από το 2000 έχοντας πάνω από 200.000 χρήστες.

2.7 Artisteer

Το Artisteer είναι το πρώτο design Web προϊόν αυτοματισμού που δημιουργεί στιγμιαία φανταστική ιστοσελίδα. Αποτελεί ένα ισχυρό λογισμικό για τη δημιουργία ιστοσελίδας, Wordpress, blog και άλλα πρότυπα, χωρίς να χρειάζεται να γνωρίζεις τίποτα για την επεξεργασία γραφικών ή HTML. Με το Artisteer επιτυγχάνεται το μοντάζ και ο τεμαχισμός των γραφικών, η κωδοκipoίηση XHTML και CSS, η δημιουργία CMS templates και word press θέματα. Στη συγκεκριμένη σελίδα το χρησιμοποιήσα για να διαμορφώσω την εικόνα, στο φόντο της σελίδα.

Μουσείο Αρχαίας Ολυμπίας

3. Λίγα λόγια για το Μουσείο και τις συλλογές του

Η παρούσα εργασία μελετά το νέο Αρχαιολογικό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας²⁶. Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας, εποπτεύεται από τη Ζ' Εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων. Αποτελεί έναν ζωντανό οργανισμό, ο οποίος μετά την αναμόρφωση του το 2004 για τους Ολυμπιακούς αγώνες της Αθήνας παρουσιάζει στον επισκέπτη τη μακραίωνη ιστορία του ιερού.

Περιλαμβάνει τη μόνιμη έκθεση ευρημάτων από τις ανασκαφές στον ιερό χώρο της Άλτεις, τα οποία χρονολογούνται από τα ιστορικά ως και τα πρώτα χριστιανικά χρόνια. Η σημαντικότερη έκθεση είναι αυτή των γλυπτών όπου χάρη σε αυτήν είναι γνωστό και το μουσείο καθώς και η συλλογή χάλκινων αντικειμένων, που είναι η πλουσιότερη στον κόσμο και απαρτίζεται από όπλα, είδωλα και άλλα αντικείμενα, ενώ ιδιαίτερα σημαντικά είναι και τα ευρήματα της πηλοπλαστικής. Επίσης εξέχουσα θέση κατέχει ο γλυπτός διάκοσμος του ναού του Δία, τα αετώματα και οι μετώπες, που αποτελούν τα σημαντικότερα δείγματα αυστηρού ρυθμού στην Ελληνική τέχνη. Από τα πλέον σημαντικά εκθέματα είναι η Νίκη του Παϊωνίου καθώς και ο Ερμής του Πραξιτέλη.



Εικόνα 6 : Ερμής του Πραξιτέλη

Το κτηριακό συγκρότημα του μουσείου αποτελείται από εκθεσιακούς, βοηθητικούς και αποθηκευτικούς χώρους . Ο εκθεσιακός χώρος περιλαμβάνει τον προθάλαμο και δώδεκα αίθουσες²⁷ που όλες φιλοξενούν τη μόνιμη έκθεση

²⁶ <http://www.in2greece.com/english/opinions/2009/01/olympia.html>

²⁷ Αίθουσα 1 : Οι προϊστορικοί χρόνοι στην Ολυμπία

ευρημάτων προερχομένων από την ιερή Άλτι. Η έκθεση είναι χρονολογικά δομημένη. Σκοπός της είναι η καλύτερη προβολή των εκθεμάτων, η πληρέστερη πληροφόρηση με απλό και επιστημονικό τρόπο, αλλά και η καλύτερη παροχή υπηρεσιών στον επισκέπτη, σύμφωνα με τις αρχές της σύγχρονης μουσειολογίας. Παρέχει πλήρη εικόνα της ιστορικής εξέλιξης του ιερού αλλά και της λαμπρής πορείας της αρχαίας Ελληνικής τέχνης και προσφέρει πλήρη ενημέρωση για τα εκθέματα, με τη βοήθεια του πλούσιου εποπτικού υλικού, όπως κείμενα, σχέδια, χάρτες, φωτογραφίες, αναπαραστάσεις και προπλάσματα μνημείων.

Ακόμα οι βοηθητικοί - λειτουργικοί χώροι για την εξυπηρέτηση των επισκεπτών βρίσκονται στην ανατολική πτέρυγα του Μουσείου, ενώ το πωλητήριο λειτουργεί σε ξεχωριστό οικοδόμημα, ανάμεσα στο Μουσείο και στον Αρχαιολογικό χώρο. Το Μουσείο διαθέτει αποθηκευτικούς χώρους, που καταλαμβάνουν τμήμα της ανατολική πτέρυγας και του υπογείου καθώς και εργαστήρια συντήρησης πήλινων, χάλκινων, λίθινων αντικειμένων, ψηφιδωτών και μικροευρημάτων²⁸.



Εικόνα 7 : Συλλογή γλυπτών

3.1 Συλλεκτική πολιτική

Το Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας ανήκει στην Ζ' ΕΠΚΑ²⁹ που έχει ως έδρα της την Ολυμπία³⁰ και αρμοδιότητα που εκτείνεται στο νομό Ηλείας. Το έργο της εφορείας είναι η διάσωση των αρχαιοτήτων (σωστικές ανασκαφές), η καταγραφή,

Αίθουσα 2 : Γεωμετρική- Αρχαϊκή εποχή

Αίθουσα 3 : Ύστερη αρχαϊκή εποχή και αρχιτεκτονική πλαστική

Αίθουσα 4 : Αυστηρός ρυθμός

Αίθουσα 5: Γλυπτός διάκοσμος του ναού του Δία

Αίθουσα 6 : Νίκη του Παϊωνίου

Αίθουσα 7 : Ο Φειδίας και το εργαστήριό του

Αίθουσα 8 : Ερμής του Πραξιτέλη

Αίθουσα 9 : Ύστερη Κλασική και Ελληνιστική εποχή

Αίθουσα 10-11 : Ρωμαϊκά γλυπτά

Αίθουσα 12 : Τα τελευταία χρόνια της ζωής του ιερού

²⁸ http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=7126

²⁹ Κ. Τσάκος, «Ολυμπία Οδηγός των μουσείων και των μνημείων» Έσπερος, 2005

συντήρηση και τεκμηρίωσή τους, η φύλαξη των αρχαίων και η έκθεσή τους στο μουσείο. Παράλληλα υπάρχει το διοικητικό έργο της εφορείας για την εξυπηρέτηση του πολίτη, εκπαιδευτικές και πολιτιστικές δραστηριότητες.

Στα πλαίσια της προετοιμασίας της Ολυμπιάδος 2004, η εφορεία είχε το τεράστιο έργο της ανάδειξης του Αρχαιολογικού χώρου της Ολυμπίας και της επανέκθεσης αρχαίων σε τέσσερα μουσεία. Το μουσείο δεν έχει δωρεές.

3.2 Προσβασιμότητα

Καθώς, τα μουσεία είναι ιδρύματα εξαρτώμενα από τους επισκέπτες³¹, αποδέκτες χρηματοδότησης από το δημόσιο και θεματοφύλακες της τοπικής, περιφερειακής, εθνικής και διεθνούς πολιτισμικής κληρονομιάς, τα τελευταία χρόνια η πίεση για διεύρυνση της πρόσβασης στις συλλογές τους, διαρκώς αυξάνεται. Η πίεση αυτή είναι κατά κάποιον τρόπο η αντανάκλαση των εξελίξεων σε πεδία όπως οι διαφυλετικές σχέσεις και ίσες ευκαιρίες των ατόμων με ειδικές ανάγκες. Ακόμα η πίεση αντανακλά τους αυξανόμενους δεσμούς μεταξύ της δημόσιας χρηματοδότησης και της ανάγκης, τα μουσεία να μπορούν να ανταποκριθούν στις τρέχουσες πολιτικές και κοινωνικές ανάγκες, κυρίως με την προσέλκυση νέων κατηγοριών κοινού. Επίσης καταδεικνύει την αυξημένη επιρροή ομάδων όπως οι εθνικές μειονότητες ή τα άτομα με ειδικές ανάγκες, που νιώθουν ότι δεν «εκπροσωπούνται» επαρκώς στα μουσεία. Έτσι το κτηριακό συγκρότημα του Νέου Αρχαιολογικού Μουσείου της Ολυμπίας ανταποκρίνεται στις κοινωνικές και πολιτικές ανάγκες της εποχής.

Η επίσκεψη στην έκθεση του μουσείου είναι ανοιχτή σε όλες τις κοινωνικές ομάδες με αντίτιμο εισιτηρίου και σε συγκεκριμένο ωράριο. Ενώ στους άλλους χώρους έχει πρόσβαση το διοικητικό προσωπικό και όσοι διαθέτουν συστατικές επιστολές από εκπαιδευτικούς για ερευνητικούς σκοπούς.

3.3 Δανειστική πολιτική

Πολλά από τα εκθέματα του μουσείου εξαιτίας του μεγέθους τους είναι οικονομικά ασύμφορο να μεταφερθούν στους χώρους πραγματοποίησης άλλων εκθέσεων. Επιπλέον υπάρχουν και τεχνικοί περιορισμοί εφόσον δεν έχουν δημιουργηθεί αντίγραφα των έργων. Για παράδειγμα ο Ερμής του Πραξιτέλους, η Νίκη του Παϊωνίου, το λιοντάρι της Νεμέας, το Ανατολικό και Δυτικό αέτωμα του ναού του Διός κ.α.

³¹ Graham Black, «Το ελκυστικό μουσείο», Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς 2009, σελ. 73-74

Αντίθετα, από της 30 Αυγούστου 2012 έως της 7 Ιανουαρίου 2013, περισσότερα από 500 αρχαία έργα θα ταξιδέψουν στο Βερολίνο και στην Ντόχα, για να λάβουν μέρος στην έκθεση «Ολυμπία-Μύθος, λατρείας και αγώνες». Η έκθεση έχει προγραμματιστεί να γίνει στο ιστορικό κτήριο Martin Gropius Bau 30/08/2012 έως 07/01/2013 και στο Qatar Olympic and Sports Museum στην Ντόχα τέλη Μαρτίου 2013 έως 06/07/2013 θα περιστρέφεται γύρω από τρεις θεματικούς άξονες, το ιερό της Αρχαίας Ολυμπίας, τις έρευνες στην Αρχαία Ολυμπία και τους αθλητικούς αγώνες.

3.4 Προστασία – Ασφάλεια – Προληπτική συντήρηση των εκθεμάτων του μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας

Τα εκθέματα του μουσείου προστατεύονται με διάφορους τρόπους όπως οι προστατευτικές μπάρες, που κρατάνε τους επισκέπτες σε μία απόσταση ασφαλείας από το έκθεμα. Στον εκθεσιακό χώρο του μουσείου οι φύλακες ενημερώνουν τους επισκέπτες για την απαγόρευση φωτογραφιών με φλάς. Επιπλέον οι εκθεσιακές συλλογές από τα μικροαντικείμενα προστατεύονται με γυάλινες βιτρίνες που βοηθούν στη συντήρησή τους αποτρέποντας τη σκόνη και τα έντομα.

Ένας άλλος τρόπος προστασίας των εκθεμάτων είναι η στήριξή του στον τοίχο, ώστε να αποτραπεί η τυχόν καταστροφή τους από το σεισμό. Ακόμα αξίζει να αναφέρουμε ότι ένα από τα σημαντικότερα αγάλματα της έκθεσης, ο Ερμής του Πραξιτέλη προστατεύεται από ταξινομημένα κομμάτια φελιζόλ σε περίπτωση σεισμού. Επίσης ο χώρος καλύπτεται από κλειστό σύστημα παρακολούθησης.

Επιπροσθέτως, στο χώρο είναι τοποθετημένοι πυροσβεστήρες και διακόπτες νερού για τυχόν πυρκαγιά. Κατά τη διάρκεια των μεγάλων πυρκαγιών που έπληξαν την Πελοπόννησο τον Αύγουστο του 2007, Αρχαιολογικοί χώροι και μουσεία βρέθηκαν σε μεγάλο κίνδυνο. Παρ' ότι τα χειρότερα αποτράπηκαν ο κίνδυνος έφτασε τόσο κοντά ώστε να σοκάρει βαθιά τη διεθνή κοινότητα γνώμη και τη μουσειακή κοινότητα³². Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας και ο αρχαιολογικός χώρος σώθηκε αν και καταστράφηκε το φυσικό τοπίο της περιοχής, το οποίο μαζί με τα αρχαιολογικά ευρήματα αποτελούσαν το πολιτιστικό τοπίο της αρχαίας Ολυμπίας.

³² Αλεξάνδρα Μπούνια, «Στα παρασκήνια του μουσείου», εκδόσεις: Πατάκη, 2009 σελ. 136

3.5 Οφέλη ηλεκτρονικών μουσείων

Τα αντικείμενα αρχικά είχαν μεγαλύτερη σημασία από τις πληροφορίες, κάτι που άλλαξε από τη δεκαετία του 80, όταν ειδικοί πρότειναν να δίνεται βάρος της κύριας απασχόλησης των μουσείων περισσότερο στις πληροφορίες παρά στα αντικείμενα. Μερικοί ακόμα, πιστεύουν ότι τα μουσεία θα πρέπει να θεωρούν πηγή τους όχι τα αντικείμενα αλλά τις πληροφορίες. Επομένως τα μουσεία έπαψαν πλέον να θεωρούνται αποθήκες αντικειμένων αλλά αποθήκες πληροφοριών και αντικειμένων εξίσου.

Οι επισκέπτες θεωρούν ότι οι πληροφορίες για τα αντικείμενα είναι πολύ σημαντικές καθώς χωρίς αυτές δεν μπορούν να κατανοήσουν τα μουσειακά αντικείμενα. Τα μουσεία δεν πρέπει να διαθέτουν την απλή παρουσίαση αντικειμένων, αλλά να στοχεύουν σε μία πιο ουσιαστική σύνδεση των επισκεπτών, των αντικειμένων και των πληροφοριών. Σύμφωνα με τον Glen H. Hoptman τα μουσεία εισάγουν τον όρο της συνδετικότητας.

Ο Hoptman ισχυρίζεται ότι το βασικό χαρακτηριστικό του ηλεκτρονικού μουσείου είναι η συνδετικότητα. Δηλαδή μέσα από αυτήν και με τη βοήθεια μέσω επιδιώκει την παρουσίαση πληροφοριών των αντικειμένων. Αυτό μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους όπως για παράδειγμα, με ψηφιακές αναπαραστάσεις έργων τέχνης μαζί με έργα του καλλιτέχνη, με καλλιτέχνες από τους οποίους έχει επηρεαστεί ή είναι της ίδιας περιόδου ή του ίδιου ύφους. Το ηλεκτρονικό μουσείο εκτός από τα πολυμέσα και την ψυχαγωγία που προσθέτει στον επισκέπτη, προσφέρει και πληροφορίες οι οποίες δεν μπορούν ή δεν έχουν διαδοθεί μέσω των παραδοσιακών μεθόδων. Ο χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση στα ηλεκτρονικά μουσεία με διάφορους τρόπους αλλά και να χρησιμοποιεί τις υπηρεσίες τους.

Χρησιμοποιούν:

- Ψηφιακές ξεναγήσεις κάθε επισκέπτη ξεχωριστά, δραστηριότητες με τη συμμετοχή επισκεπτών
- Η πρόσβαση στις πληροφορίες αλλά και η συμμετοχή στις δραστηριότητες είναι περιορισμένη
- Οι πληροφορίες οι οποίες διατίθενται online είναι είτε με συνδρομή είτε δωρεάν
- Επίσης όλα τα μουσεία μπορούν να εκδώσουν CD-ROMs, βιβλία, περιοδικά, έντυπα.

Το ηλεκτρονικό μουσείο έχει ως στόχο να επικεντρώσει το ενδιαφέρον του στο μουσειακό κοινό και όχι μόνο στις συλλογές.

Το internet παίζει σημαντικό ρόλο σε αυτόν το στόχο καθώς:

- Η ιστοσελίδα του μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας θα είναι ορατή σε παγκόσμια κλίμακα
- Η επικοινωνία με το κοινό αλλά και με ερευνητές θα είναι πιο γρήγορη αλλά και πιο εύκολη.
- Με τις ψηφιακές εκθέσεις ο επισκέπτης μπορεί να βλέπει υλικό το οποίο δεν είναι διαθέσιμο από κοντά είτε λόγω ελλείψεως χώρου, στο χώρο της έκθεσης, είτε συντήρησης ή μεταφοράς του εκθέματος.
- Επίσης το internet προσφέρει την απομακρυσμένη σύνδεση για ακαδημαϊκές έρευνες των συλλογών όπου οι πληροφορίες βρίσκονται καταλογογραφημένες στα πρότυπα μουσείων.

3.6 Ηλεκτρονικά μουσεία και παραδοσιακά μουσεία

Στις μέρες μας έχει παρατηρηθεί ότι τα μουσεία που διαθέτουν site, έχουν περισσότερους επισκέπτες απ' ό,τι οι πραγματικές επισκέψεις. Είναι ευκολότερο για τα μουσεία να προσελκύσουν τους επισκέπτες στο ψηφιακό μουσείο, σε σχέση με την επίσκεψή τους σε αυτό. Οι άνθρωποι έχουν τη δυνατότητα να διδαχθούν περισσότερα από μια ψηφιακή επίσκεψη παρά από τη πραγματική, λόγω του ότι δεν καταφεύγουν εύκολα στην προσωπική αναζήτηση.

Τα μουσεία αντιμετώπιζαν πάντα τεράστια προβλήματα στην έκθεση υλικού, για παράδειγμα για να στηθούν οι εκθέσεις απαιτούν μεγάλα χρηματικά ποσά, τα έργα τέχνης είναι δύσκολα να μεταφερθούν και επικίνδυνο γι' αυτά. Επίσης η μεταφορά τους απαιτεί μεγάλο αριθμό σε ανθρώπινο δυναμικό. Ακόμα οι κατάλογοι των μουσείων παραμένουν απύλητοι στα βιβλιοπωλεία, ή ακόμη χειρότερα στις αποθήκες. Αντιθέτως το web είναι εύκολο στη χρήση, η τεχνολογία του server και της σύνδεσης είναι σχετικά φθηνή. Με αυτόν τον τρόπο τα μουσεία μπορούν να συμμετέχουν στο περιβάλλον της μαζικής επικοινωνίας.

Η επίσκεψη σε ένα μουσείο μπορεί να μεταβάλλεται κάθε φορά. Επομένως τίθεται το ερώτημα αν μέσω του ψηφιακού περιβάλλοντος υπάρχει η αίσθηση της επίσκεψης, ο τρόπος με τον οποίο το φως, η διάταξη, η συνέχεια των αντικειμένων οδηγούν στην ευχαρίστηση της μουσειακής εμπειρίας. Ένα πλεονέκτημα είναι ότι τα ψηφιακά μουσεία διαθέτουν πληροφορίες σε επισκέπτες, οι οποίοι είναι αδύνατον να επισκεφτούν το μουσείο είτε λόγω του ότι βρίσκονται σε άλλη χώρα είτε λόγω προβλημάτων υγείας.

Η ιδέα της ψηφιοποίησης μπορεί να μην είναι σωστή για ορισμένα μουσεία, κυρίως για τα μουσεία τέχνης. Η εξέλιξη αυτή όμως είναι αναπόφευκτη εξαιτίας της αυξανόμενης ψηφιοποίησης της πολιτιστικής κληρονομιάς και για την εύκολη και μεγαλύτερη πρόσβαση στις συλλογές. Παρόλα αυτά το Ηλεκτρονικό μουσείο δεν αποτελεί ανταγωνιστή για το πραγματικό μουσείο καθώς εξαιτίας της ψηφιακής φύσης του, δεν μπορεί να προσφέρει πραγματικά αντικείμενα στους επισκέπτες³³.

4. Το Σύστημα κράτησης εισιτηρίων στα μουσεία

Αποτελεί μία εφαρμογή web, η οποία μπορεί να λειτουργήσει ως ιστοχώρος ή ως συνάρτημα και σχετίζεται με την ψυχαγωγία μέσα από τα μουσεία και κυρίως την επίσκεψη σε αυτά. Η εφαρμογή υποστηρίζει δύο επίπεδα λειτουργιών, αρχικά του χρήστη και του διαχειριστή του συστήματος.

Όσον αφορά το επίπεδο διαχειριστή, αυτός μπορεί να διαχειρίζεται τους κωδικούς η ακόμα την σωστή διαδρομή για την είσοδο των κωδικών και των στοιχείων του χρήστη. Στη σελίδα του μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας διαχειρίζεται και το σύστημα κρατήσεων εισιτηρίων. Επίσης η τροποποίηση της σελίδας, όπως η διαγραφή, η ενημέρωση η προσθήκη μίας καρτέλας στη σελίδα ή μίας πληροφορίας, είναι δραστηριότητα του διαχειριστή. Ακόμα και η τροποποίηση στοιχείων που αφορούν τις πληροφορίες για τα μουσεία και τα αντικείμενα. Ο διαχειριστής της σελίδας έχει τη δυνατότητα αλλαγής σχεδιασμού του συστήματος κρατήσεων ακόμα και χρωμάτων, έχει τη δυνατότητα ακύρωσης ή ενημέρωσης κρατήσεων με επιθυμία του πελάτη.

Όσον αφορά το χρήστη, αυτός έχει τη δυνατότητα να επιλέξει το μουσείο που θα επισκεφτεί, την ημέρα που επιθυμεί να κάνει την επίσκεψή του, το αν θα έχει ξεναγό ή όχι για την ενημέρωση του. Επίσης μπορεί να ενημερώνεται για τυχόν έργα στο μουσείο, δηλαδή αν όλοι οι χώροι του μουσείου είναι ανοιχτοί προς το κοινό. Στη συνέχεια θα γίνεται μία εισαγωγή των στοιχείων του ως χρήστης για να μπορεί αν ολοκληρωθεί η κράτηση του εισιτηρίου. Επίσης ο χρήστης θα παραλαμβάνει την απόδειξή του ηλεκτρονικά και όποτε εκείνος επιθυμεί θα γίνεται και η εκτύπωση αυτής.

³³ Δρακουλόγκωνας, Π., "Ο ρόλος των νέων τεχνολογιών στα μουσεία, και ανάπτυξη προτάσεων- λύσεων ξενάγησης επισκεπτών σε μουσεία", (2012)

4.1 Τα οφέλη της εφαρμογής ενός συστήματος κρατήσεων εισιτηρίων στο μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας

Είναι γνωστό ότι σήμερα πολλά μουσεία δουλεύουν με μικρή κλίμακα, τοπικού χαρακτήρα και στηρίζονται κυρίως στον τουρισμό της περιοχής. Ένα μικρό ποσοστό στηρίζεται στους τακτικούς επισκέπτες του μουσείου οι οποίοι μπορεί να είναι είτε ερευνητές, είτε αρχαιολόγοι, μουσειολόγοι κ.α.

Λαμβάνοντας υπ'οψιν τα παραπάνω αντιλαμβανόμαστε ότι η κατασκευή μιας ιστοσελίδας του μουσείου και παράλληλα μίας διαδικτυακής εφαρμογής θα βοηθούσε στην αύξηση των τοπικών επισκεπτών αλλά και των τουριστών. Γι αυτό η παρούσα εργασία προσπαθεί να καταγράψει και να αξιολογεί συστηματικά την επισκεψιμότητα του μουσείου, τον τρόπο εκθέσεις των εκθεμάτων. Επιδιώκει να κάνει έρευνα κοινού και να σχεδιάσει μία εφαρμογή που θα μπορούσε να καλύψει τα ζητήματα του χρόνου αλλά και των χρημάτων.

Ο τομέας των μουσειακών χώρων μπορεί να αποκομίσει πολύπλευρα οφέλη από την ενσωμάτωση των Τεχνολογιών Πληροφορικής στη λειτουργία του. Τα οφέλη αυτά αντικατοπτρίζονται στους ειδικούς στόχους που περιλαμβάνουν τη μείωση του χρόνου πραγματοποίησης μιας κράτησης, τον περιορισμό της απώλειας παραγωγικού χρόνου, στην προβολή της επιχείρησης, καθώς και στη βελτίωση της επιχειρηματικότητας και παραγωγικότητας.

Η συλλογή, συστηματοποίηση και εκμετάλλευση πληροφορίας και η χρήση τηλεπικοινωνιακών δικτύων μεταφοράς, αυξάνουν σημαντικά την αποδοτικότητα και τη λειτουργικότητα των υποδομών των μουσειακών χώρων. Χωρίς να υποκαθιστά τη δημιουργία νέων υποδομών, η προσέγγιση αυτή εστιάζεται στη βελτιστοποίηση της εκμετάλλευσης των υφισταμένων. Η εκμετάλλευση των σύγχρονων τεχνολογιών στον τομέα των μουσειακών χώρων προϋποθέτει υποδομή και τεχνογνωσία τόσο σε επίπεδο συστήματος όσο και σε επίπεδο χρήστη.

Οι στόχοι της εφαρμογής του συστήματος κρατήσεων εισιτηρίων είναι:

- η πραγματοποίηση κρατήσεων μέσω διαδικτύου για όλο το εύρος των υπηρεσιών και προϊόντων των μουσειακών μονάδων,
- στην αναβάθμιση της ποιότητας των υπηρεσιών και της ανταγωνιστικότητας των μουσειακών χώρων
- η ποιοτική και ολοκληρωμένη παρουσίαση των μουσειακών χώρων καθώς και της τοποθεσίας στην οποία βρίσκονται,

- στην μείωση του κόστους
- η προσέλκυση νέων επισκεπτών και η διατήρηση πελατών μέσω της παροχής ολοκληρωμένων ηλεκτρονικών και μη υπηρεσιών από τις τους μουσειακούς χώρους
- την εισαγωγή και προώθηση νέων, καινοτομικών τρόπων κράτησης και πώλησης των υπηρεσιών των μουσειακών χώρων, με γνώμονα την διευκόλυνση της πρόσβασης στο κοινό στην πληροφορία και τα εισιτήρια και την ενίσχυση των επιχειρήσεων

4.2 Τα Οφέλη και οι σκοποί του συστήματος κρατήσεων εισιτηρίων στο μουσείο της Αρχαίας Ολυμπίας

Με την παρούσα πτυχιακή πετύχαμε τον αρχικό στόχο, δηλαδή την εξάλειψη του χρόνου αναμονής στην έκδοση εισιτηρίων των μουσείων και την μη άσκοπη χρήση του πολύτιμου χρόνου. Με την εφαρμογή των online εισιτηρίων θα καλύπτονται οι βασικές λειτουργίες που γίνονται για την κράτηση ενός εισιτηρίου. Βέβαια κερδίζεται χρόνος σε αντίθεση με την κράτηση τους από το χώρο του μουσείου. Αποτέλεσμα αυτού είναι η αύξηση των επισκεπτών σ ένα μουσείο και κυρίως τουριστών αλλά και η διευκόλυνση επισκεπτών οι οποίοι χρειάζεται να επισκεφτούν το μουσείο μια συγκεκριμένη στιγμή για κάποιο σκοπό είτε για έρευνα είτε για επίσκεψη και το οποίο βρίσκεται σε μία άλλη πόλη.

Δυνατότητες για το μέλλον

Η συγκεκριμένη εφαρμογή και η ιστοσελίδα του μουσείου προσφέρει την δυνατότητα για:

- I. Τη συλλογή πληροφοριών όπως για παράδειγμα το ιστορικό επισκεψιμότητας στο μουσείο, ή αλλιώς την έρευνα κοινού
- II. Την διατήρηση συγκεκριμένων επισκεπτών όπως επιστήμονες που επισκέπτονται το μουσείο για έρευνα, αρχαιολόγοι ακόμα και τακτικούς επισκέπτες.
- III. Διατήρηση τουριστών μέσω καλύτερης εξυπηρέτησης όσον αφορά τα ωράρια λειτουργίας των μουσείων, τους ξεναγούς αλλά και έργα που γίνονται στο μουσείο.
- IV. Επίσης η επισκέπτες μέσω της σελίδας της μπορούν να επικοινωνούν με το μουσείο και με το τμήμα πωλητηρίου για να μπορούν να αγοράζουν online εκμαγεία,

- V. Μπορεί το μουσείο να συνεργάζεται με άλλα μουσεία και μέσα στην τιμή του εισιτηρίου για το συγκεκριμένο μουσείο να συμπεριλαμβάνεται και επίσκεψη σε ένα τμήμα άλλου μουσείου.
- VI. Αξιοποίηση των στοιχείων για την έρευνα κοινού, πόσοι είναι οι τακτικοί επισκέπτες, πόσοι οι μόνιμοι
- VII. Έχουν τη δυνατότητα να στείλουν e-mail στο τμήμα πληροφοριών του μουσείου και να ζητήσουν πληροφορίες είτε για έρευνα είτε για σχολική/πτυχιακή εργασία

Επίσης μπορούμε να προσθέσουμε μελλοντικά και άλλες δυνατότητες όπως:

- Μία σελίδα για τα νέα του μουσείου, τις περιοδικές εκθέσεις,
- Αυτόματες εφαρμογές για αποστολή απαντητικών e-mail για συγκεκριμένες ερωτήσεις ή περιστάσεις.

Μεταξύ των πλεονεκτημάτων της δημιουργίας μιας ιστοσελίδας στο μουσείο καθώς και του συστήματος κρατήσεων εισιτηρίων συμπεριλαμβάνονται η αύξηση της επισκεψιμότητας καθώς θα έχει τη δυνατότητα να αναφέρεται σε ένα ευρύτερο κοινό, η εξοικονόμηση χρόνου, εφόσον ο επισκέπτης μπορεί τόσο να προβεί σε σύντομο χρονικό διάστημα στην κράτηση εισιτηρίων ηλεκτρονικά όσο και στην πραγματοποίηση μιας ηλεκτρονικής επίσκεψης των εκθεμάτων του μουσείου μέσα από εικόνες και βίντεο. Τέλος με αυτό τον τρόπο παρέχεται στους ερευνητές η δυνατότητα άντλησης πληροφοριακού υλικού ηλεκτρονικά.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η εν λόγω δημιουργία της ιστοσελίδας καθώς και η εφαρμογή του συστήματος κρατήσεων εισιτηρίων του μουσείου της Αρχαίας Ολυμπίας αποτελούν δυνητικές εφαρμογές. Καθώς στην ιστοσελίδα μπορούν να ενσωματωθούν επιλογές που να περιέχουν τις περιοδικές εκθέσεις του μουσείου, λίστα με τις ανακοινώσεις, τα νέα προγράμματα και τις δραστηριότητες που πραγματοποιούνται στο χώρο του μουσείου. Όπως και με τη δημιουργία αυτόματων εφαρμογών για την αποστολή απαντητικών e-mail για συγκεκριμένες ερωτήσεις ή περιστάσεις.

Παράρτημα I



[Αρχική](#) [Ιστορία](#) [Συλλογές](#) [Εκθέσεις](#) [Εκπ. προγράμματα](#) [Εισπήρια](#) [Επικοινωνία](#)

Ιστορία

Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας, από τα σημαντικότερα της Ελλάδας, παρουσιάζει τη μακραίωνη ιστορική εξέλιξη ενός από τα λαμπρότερα ιερά της αρχαιότητας, που ήταν αφιερωμένο στον πατέρα των θεών και των ανθρώπων, τον Δία, και αποτέλεσε την κοιτίδα των Ολυμπιακών Αγώνων. Περιλαμβάνει τη μόνιμη έκθεση ευρημάτων από τις ανασκαφές στον ιερό χώρο της Άλτεις, τα οποία χρονολογούνται από τα προϊστορικά έως και τα πρώτα χριστιανικά χρόνια. Από το σύνολο των, ανεκτίμητης αξίας, εκθεμάτων σημαντικότερη είναι η έκθεση των γλυπτών, για την οποία είναι κυρίως γνωστό το μουσείο, καθώς και η συλλογή χάλκινων αντικειμένων, που είναι η πλουσιότερη στον κόσμο και απαρτίζεται από όπλα, ειδώλια και άλλα αντικείμενα, ενώ ιδιαίτερα σημαντικά είναι και τα ευρήματα της μεγάλης πηλοπλαστικής.

Το κτηριακό συγκρότημα του Μουσείου αποτελείται από εκθεσιακούς, βοηθητικούς και αποθηκευτικούς χώρους. Ο εκθεσιακός χώρος περιλαμβάνει τον προθάλαμο και δώδεκα αίθουσες, που όλες φιλοξενούν τη μόνιμη έκθεση ευρημάτων, προερχομένων από την ιερή Άλτι. Οι βοηθητικοί-λειτουργικοί χώροι για την εξυπηρέτηση των επισκεπτών (αναψυκτήριο, χώροι υγιεινής κ.ά.) βρίσκονται στην ανατολική πτέρυγα του Μουσείου, ενώ το πωλητήριο λειτουργεί σε ξεχωριστό οικοδόμημα, ανάμεσα στο μουσείο και στον αρχαιολογικό χώρο. Το Μουσείο διαθέτει αποθηκευτικούς χώρους, που καταλαμβάνουν τμήμα της ανατολικής πτέρυγας και του υπογείου, καθώς και εργαστήρια συντήρησης πήλινων, χάλκινων, λίθινων αντικειμένων, ψηφιδωτών και μικροευρημάτων.

Το Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας, που εποπτεύεται από τη Ζ' Εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων, αποτελεί ένα ζωντανό οργανισμό, ο οποίος, ιδιαίτερα μετά την αναμόρφωσή του το 2004, με την ευκαιρία των Ολυμπιακών Αγώνων της Αθήνας, φιλοδοξεί να παρουσιάσει στον επισκέπτη τη μακραίωνη ιστορία του ιερού, σύμφωνα με τις νέες μουσειολογικές αντιλήψεις.

Συντάκτης

Ολυμπία Βικάτου, αρχαιολόγος



[Αρχική](#) [Ιστορία](#) [Συλλογές](#) [Εκθέσεις](#) [Εκπ. προγράμματα](#) [Εισπήρια](#) [Επικοινωνία](#)

Ιστορία

Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας, από τα σημαντικότερα της Ελλάδας, παρουσιάζει τη μακραίωνη ιστορική εξέλιξη ενός από τα λαμπρότερα ιερά της αρχαιότητας, που ήταν αφιερωμένο στον πατέρα των θεών και των ανθρώπων, τον Δία, και αποτέλεσε την κοιτίδα των Ολυμπιακών Αγώνων. Περιλαμβάνει τη μόνιμη έκθεση ευρημάτων από τις ανασκαφές στον ιερό χώρο της Άλτεις, τα οποία χρονολογούνται από τα προϊστορικά έως και τα πρώτα χριστιανικά χρόνια. Από το σύνολο των, ανεκτίμητης αξίας, εκθεμάτων σημαντικότερη είναι η έκθεση των γλυπτών, για την οποία είναι κυρίως γνωστό το μουσείο, καθώς και η συλλογή χάλκινων αντικειμένων, που είναι η πλουσιότερη στον κόσμο και απαρτίζεται από όπλα, ειδώλια και άλλα αντικείμενα, ενώ ιδιαίτερα σημαντικά είναι και τα ευρήματα της μεγάλης πηλοπλαστικής.

Το κτηριακό συγκρότημα του Μουσείου αποτελείται από εκθεσιακούς, βοηθητικούς και αποθηκευτικούς χώρους. Ο εκθεσιακός χώρος περιλαμβάνει τον προθάλαμο και δώδεκα αίθουσες, που όλες φιλοξενούν τη μόνιμη έκθεση ευρημάτων, προερχομένων από την ιερή Άλτι. Οι βοηθητικοί-λειτουργικοί χώροι για την εξυπηρέτηση των επισκεπτών (αναψυκτήριο, χώροι υγιεινής κ.ά.) βρίσκονται στην ανατολική πτέρυγα του Μουσείου, ενώ το πωλητήριο λειτουργεί σε ξεχωριστό οικοδόμημα, ανάμεσα στο μουσείο και στον αρχαιολογικό χώρο. Το Μουσείο διαθέτει αποθηκευτικούς χώρους, που καταλαμβάνουν τμήμα της ανατολικής πτέρυγας και του υπογείου, καθώς και εργαστήρια συντήρησης πήλινων, χάλκινων, λίθινων αντικειμένων, ψηφιδωτών και μικροευρημάτων.

Το Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας, που εποπτεύεται από τη Ζ' Εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων, αποτελεί ένα ζωντανό οργανισμό, ο οποίος, ιδιαίτερα μετά την αναμόρφωσή του το 2004, με την ευκαιρία των Ολυμπιακών Αγώνων της Αθήνας, φιλοδοξεί να παρουσιάσει στον επισκέπτη τη μακραίωνη ιστορία του ιερού, σύμφωνα με τις νέες μουσειολογικές αντιλήψεις.

Συντάκτης

Ολυμπία Βικάτου, αρχαιολόγος



Ιστορία

Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας, από τα σημαντικότερα της Ελλάδας, παρουσιάζει τη μακραίωνη αρχαιότητα, που ήταν αφιερωμένο στον πατέρα των θεών και των ανθρώπων, τον Δία, και αποτελεί τη μόνη έκθεση ευρημάτων από τις ανασκαφές στον ιερό χώρο της Άλτεις, τα οποία χρονολογούνται από 4000 χρόνια. Από το σύνολο των ανεκτίμητης αξίας εκθεμάτων σημαντικότερη είναι η έκθεση των γλυπτών, για την οποία συλλογή χάλκινων αντικειμένων, που είναι η πλουσιότερη στον κόσμο και απαρτίζεται από όπλα, ειδώλια και ευρήματα της μεγάλης πελοποννησιακής.

Το κτηριακό συγκρότημα του Μουσείου αποτελείται από ενθρονικούς, βοηθητικούς και αποθηκευτικούς προθάλαμο και δώδεκα αίθουσες, που όλες φυλάσσουν τη μόνη έκθεση ευρημάτων, προσεχόμενων από εξειδίκευση των επισκεπτών (αναψυκτήρια, χώροι υγιεινής κ.α.) βρίσκονται στην ανατολική πλευρά του οικοδομήματος, ανάμεσα στο μουσείο και στον αρχαιολογικό χώρο. Το Μουσείο διαθέτει αποθηκευτικούς χώρους πάργου και του υπογείου, καθώς και εργαστήρια συντήρησης πέτρων, χάλκινων, λίθινων αντικειμένων.

Το Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας, που εποπτεύεται από τη Ζ' Εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων, ιδρύθηκε μετά την αναμόρφωση του το 2004, με την ευκαιρία των Ολυμπιακών Αγώνων της Αθήνας, φέρνοντας στην ιστορία του ιερού, σύμφωνα με τις νέες μουσειολογικές αντιλήψεις.

Συντάκτης:

Ολυμπία Βαϊκού, αρχαιολόγος

Αίθουσα 1

Αίθουσα 2

Αίθουσα 3

Αίθουσα 4

Αίθουσα 5

Αίθουσα 6

Αίθουσα 7

Αίθουσα 8

Αίθουσα 9

Αίθουσα 10

Αίθουσα 11

Αίθουσα 12

την πρότερα ιερά της Ολυμπίας. Περιλαμβάνει τη μακραίωνη χριστιανική παράδοση, καθώς και η μακραίωνη ιστορία.

Λαμβάνει τον χαρακτήρα του λειτουργικού χώρου για την αποθήκευση των ευρημάτων της ανατολικής Ολυμπίας.

Επίσης, το Μουσείο αποτελεί το κεντρικό σημείο του οργανισμού, ο οποίος διοργανώνει εκθέσεις στην Ολυμπία.



Εκπ. προγράμματα άρθρο

«ΟΛΥΜΠΙΑ: Αρχαιολογικός Χώρος – Μουσείο»(Πρόγραμμα «ΜΕΛΙΝΑ»)

Δευτέρα, 14 Απριλίου 2014

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα με τίτλο "ΟΛΥΜΠΙΑ: Αρχαιολογικός Χώρος – Μουσείο" (Πρόγραμμα Μελίνα) απευθύνεται σε μαθητές της Γ' και Δ' τάξης Δημοτικού και στους δασκάλους τους. Μέσω αυτού γίνεται περιγραφή του Ιερού του Διός και προτείνεται διαδρομή ανάμεσα στα μνημεία με διάφορες δραστηριότητες. Από το Μουσείο περιγράφονται τα σημαντικότερα εκθέματα και προτείνονται δραστηριότητες σε τέσσερις αίθουσες (προθάλαμος – αίθουσα αρχιτεκτονικών μελών και αίθουσα Νίκης Παιονίου).

Συγκεκριμένα οι δραστηριότητες στοχεύουν στην σύνδεση και αξιοποίηση μέσα στον αρχαιολογικό χώρο της σχολικής προετοιμασίας (δηλαδή συλλογή και επεξεργασία στοιχείων για Σχέδιο Εργασίας διαθεματικής-διεπιστημονικής δραστηριότητας - Τύπου project) των μαθητών.

Παραδείγματα αποτελούν

η συλλογή στοιχείων σχετικών με τον θεσμό της Εκεχειρίας στον χώρο του Ηραίου και την ίδρυση και διεξαγωγή των Ολυμπιακών Αγώνων στην "Κρυπή Οδό" και το Στάδιο,

το παιχνίδι ρόλων (Ελληνοθύες, αθλητές και αντίστοιχα αθλήτριες των Ηραίων, έρετα Δήμητρας Χαμίνης, κήρυκας νικητή) στο χώρο διεξαγωγής των αγώνων (Στάδιο) και το χώρο στέγης του νικητή (ναό του Διός),

η δραστηριότητα ζωγραφικής (αναπαράσταση της κάτοησης του Ιερού, που βρίσκεται στο φυλλάδιο του μαθητή) στον χώρο του Γυμνασίου,

η δραστηριότητα ζωγραφικής (αποκατάσταση αρχιτεκτονικών μελών σελ.5 του φυλλαδίου του μαθητή) στο χώρο της αίθουσας του Μουσείου που είναι αφιερωμένη στο γραπτό αρχιτεκτονικό διάκοσμο, κλπ.

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα έχοντας ως υποστηρικτικό δανειστικό υλικό δύο φυλλάδια, του εκπαιδευτικού και του μαθητή, προετοιμάζει, κατευθύνει και διευκολύνει το δάσκαλο και τους μαθητές στην επίσκεψή τους στην Ολυμπία, στον Αρχαιολογικό χώρο και στο Μουσείο. Οι δραστηριότητες που προτείνονται έχουν στόχο να βοηθήσουν τους μαθητές να γνωρίσουν το αρχαίο Πανελλήνιο Ιερό, να πάρουν τις βασικές γνώσεις για το Χώρο και το Μουσείο, να μάθουν να παρατηρούν και να αναπτύξουν τη φαντασία τους.

Παρέχονται βασικές ιστορικές και τοπογραφικές πληροφορίες για προτεινόμενη διαδρομή σχετική με τα σημαντικότερα μνημεία της

Εισιτήρια

ΔΩΣΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΑΣ

Όνομα:

Επίθετο:

Πατρώνυμο:

Τηλέφωνο:

e-mail:

Πόλη:

Χώρα:

Κωδικό:

ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΤΗΝ ΗΜΕΡΑ ΚΑΙ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΤΩΝ ΕΙΣΗΤΗΡΙΩΝ

04 ▼ Απρίλιος ▼ 2014 ▼

Αριθμός Εισητηρίων: Οικογένεια

Αριθμός Εισητηρίων: Ομάδες

Αριθμός Εισητηρίων: Κανένα

Αριθμός Εισητηρίων: Αναπηρία

Επικοινωνία άρθρο

Με νέα, διευρυμένο ωράριο, λειτουργούν από χθες Δελπέρα ο αρχαιολογικός χώρος και τα Μουσεία της Ολυμπίας, κατόπιν και των προλήψεων του επαρχικού προσωπικού.

Αρχαιολογικός Χώρος: Δελπέρα έως Παρασκευή 8:00-20:00, Σάββατο-Κυριακή 8:00-15:00

Αρχαιολογικό Μουσείο: Δελπέρα 10:00-17:00, Τρίτη έως Παρασκευή 8:00-20:00, Σάββατο-Κυριακή 8:00-15:00.

Μουσείο Ιστορίας Ολυμπιακών Αγώνων Αρχαιότητας (Παλιό Μουσείο) και Μουσείο Ιστορίας Ανασκαφών (Παλιό Εφορεία): Δελπέρα 10:00-17:00, Τρίτη έως Παρασκευή 8:00-15:00, Σάββατο-Κυριακή κλειστά.

Ημέρες ελεύθερας εισόδου

6 Μαρτίου - Μνήμη Μελένης Μερκούρη

5 Ιουνίου - Παγκόσμια ημέρα περιβάλλοντος

18 Απριλίου - Διεθνής ημέρα μνημείων

18 Μαΐου - Διεθνής ημέρα μουσείων

Το τελευταίο Σαββατοκύριακο Σεπτεμβρίου κάθε έτους (Ευρωπαϊκές ημέρες πολιτιστικής κληρονομιάς)

Κάθε πρώτη Κυριακή του μήνα από 1 Νοέμβρη έως 31 Μαρτίου

Διαδικτυακές πληροφορίες

Ζ' εφορεία Προϊστορικών αρχαιοτήτων και Κλασικών Αρχαιοτήτων

Αρχαία Ολυμπία, τ.κ. 27 065, Ολυμπία (νομός Ηλείας)

Τηλέφωνο: 26240 22742



Συλλογή Κεραμικών



Συλλογή Χαλκών

Συλλογή Χαλκών



Συλλογή Γλυπτών

Κλασική Γλυπτική
Συλλογή Καλών
Ελληνική Γλυπτική
Ελληνική γλυπτική του 19ου αιώνα



Συλλογή από τους Ολυμπιακούς Αγώνες



Αίθουσα 1

Αίθουσα 1

Στις προθήκες εκτίθενται ευρήματα της προϊστορικής εποχής, από την νεολιθική περίοδο έως τους μυκηναϊκούς χρόνους. Το κέντρο της αίθουσας φιλοξενεί το μακέτα του μεγάλου τύμβου του Πελόπιου της ΠΕΙΙ-III περίπου 1500 π.χ. Δεξιά στον εισερχόμενο στην αίθουσα εκτίθενται σφυρήλα με διάφορες παραστάσεις ανθρώπων και ζώων που χρονολογούνται από την τελική

Προθήκες

Μουσείο

Αίθουσα 1

Αίθουσα 2

Αίθουσα 3

Αίθουσα 4

Αίθουσα 5

Αίθουσα 6

Αίθουσα 7

Αίθουσα 8

Αίθουσα 9

Αίθουσα 10

Αίθουσα 11

Αίθουσα 12

από την τελική
καταλαμβάνει η
τρεις προθήκες
κίνα ελάσματα
π. π.χ.



Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

- Νάκου Ε. (2001) "Μουσεία: Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός", εκ. νήσος, σελ: 111-112
- Δρ.Μιχαήλ Β.Δουλιγερίδης "Το Μουσείον", εκ.: Αγγελάκη, Αθήνα 2006
- Ντόρα Κόνσολα, "Η διεθνής προστασία της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς", εκ.: Παπαζήση, Αθήνα 1995
- Μαρία Οικονόμου, "Μουσείο:Αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός", εκ.: Κριτική, Αθήνα, 2003
- Δημήτρης Παπαγεωργίου, Νίκος Μπουμπάρης, Ελένη Μυριβήλη, "Πολιτιστική Αναπαράσταση", εκ. Κριτική, Αθήνα 2006
- Νίκος Λέανδρος, "Επιχειρηματικές στρατηγικές στη βιομηχανία των Μέσων", εκ.: Καστανιώτη, Αθήνα 2008, σελ.: 21-30
- Αλεξάνδρα Μπούνια, "Στα παρασκήνια του μουσείου", εκ. Πατάκη, Αθήνα, Σεπτέμβριος 2009
- Γεώργιος Β. Ξυλωμένος, Γεώργιος Κ. Πολύζος, "Τεχνολογία πολυμεσικών εφαρμογών και πολυμεσικές επικοινωνίες", εκ.: Κλειδάριθμος, Αθήνα 2009
- Βεσκούκης, Β. "Τεχνολογία Λογισμικού Ι.", Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Πάτρα, (2000)
- Αγγελική Κόκκου, "Η μέριμνα για τις αρχαιότητες στην Ελλάδα και τα πρώτα μουσεία", (Doctoral dissertation, these), εκ.: Καπον, Αθήνα (2009)
- Σεμερτάκη, Ε. "Κατευθυντήριες οδηγίες ορθής πρακτικής για αρχεία, βιβλιοθήκες, και μουσεία πολιτιστικές εφαρμογές τα τοπικά ιδρύματα μεσολαβούν για την πρόσβαση σε ηλεκτρονικές πηγές", Δημόσια κεντρική βιβλιοθήκη Βέροιας, Βέροια
- Δρακουλόγκωνας, Π., "Ο ρόλος των νέων τεχνολογιών στα μουσεία, και ανάπτυξη προτάσεων- λύσεων ξενάγησης επισκεπτών σε μουσεία", (2012)
- Laura Lemay, "Πλήρες εγχειρίδιο της HTML 4", εκ. Μόσχος Γκιούρδας, Αθήνα 2008
- Φώτιος Κοντομίχος, Σημειώσεις μαθήματος "Τεχνολογία Υπρεμέσων", Πύργος 2014

- Μανώλης Μαρκατσέλας-Κώστας Ξαρχάκος, “Μαθαίνετε εύκολα Joomla 2.5”, εκ.: Ξαρχάκος,

Ξενόγλωσση

- Falk H.I., Dierking D.L. “The museum experience”, Whalesback Books Washington, (1992)
- Chobot M.C. “Public libraries and museums”, B.S.Merriam, P.M. Cunningham (eds), Handbook of Adult and Continuing Education, San Francisco: Jossey-Bass Publishers, (1989)
- Graham Black, «Το ελκυστικό μουσείο», Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς 2009
- Eilean Hooper Greenhill, “Το μουσείο και οι πρόδρομοί του”, εκ.: Πολιτιστικό ίδρυμα ομίλου Πειραιώς, Αθήνα 2006
- Ian Sommerville, M.K. “Software engineering” Pearson Educational Limited, (2008)
- Melony, J.C. PHP, MySQL και Apache M. Γκιούρδας,(2000)
- Pierre Levy, “Δυνητική πραγματικότητα (realite virtuelle, Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου)”, εκ.:Κριτική, Αθήνα 2001
- Andre Persidsky, “Macromedia Director 6 for Windows”, εκ: Peachpit Press, Οδηγός εκμάθησης της έκδοσης 6 του εργαλείου συγγραφής Director της εταιρίας Macromedia

Διαδικτυακοί τόποι

- ICOM, Development of the Museum definition according to ICOM statutes (1946-2001) διαθέσιμο στο <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>
- <http://odysseus.culture.gr/>
- http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=7126
- <http://www.in2greece.com/english/opinions/2009/01/olympia.html>
- <http://www.in2greece.com/english/opinions/2009/01/olympia.html>
- Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης: <http://www.emst.gr/>
- Μουσείο Μπενάκη: <http://www.benaki.gr/>
- Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού: <http://www.ime.gr/>
- PhpMyAdmin: <http://el.wikipedia.org/wiki/PHP>
- Joomla: <http://el.wikipedia.org/wiki/Joomla>
- Adope Director:
http://help.adobe.com/en_US/Director/11.0/director_11_help.pdf
- Php My Admin:
<http://www.hostnous.com/clients/knowledgebase.php?action=displayarticle&id=48>

Άρθρα

- Slater M. Usoh M. “Modelling in immersive virtual environments: a case for science of VR” στο R.A. Earnshaw/J. A. Vince/H. Jones (επιμ.), Virtual Reality Applications, Academic Press, σελ. 50-70