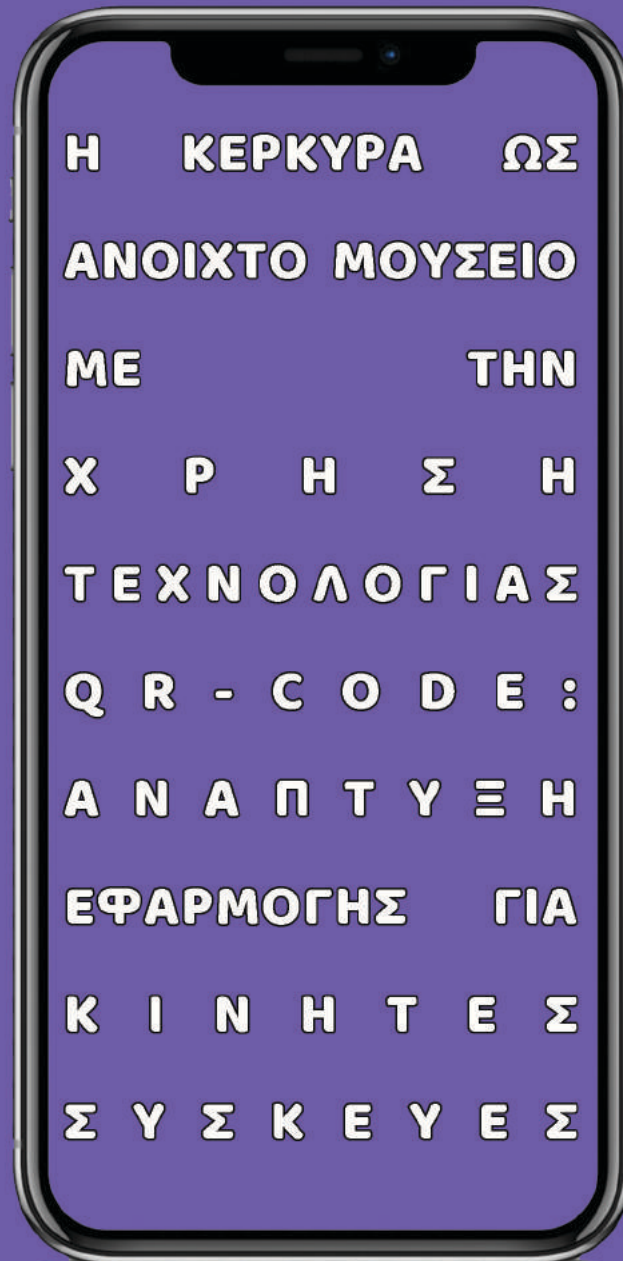




ΙΟΝΙΟ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ & ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ &

Μ Ο Υ Σ Ε Ι Ο Λ Ο Γ Ι Α Σ



Η Κέρκυρα ως ανοιχτό μουσείο με την χρήση τεχνολογίας QR-Code:
ανάπτυξη εφαρμογής για κινητές συσκευές.

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του συγγραφέα. Η έγγραφη συναίνεσή της είναι απαραίτητη για οποιαδήποτε χρήση της εργασίας από τρίτους. Ο συγγραφέας και ο επιβλέπων καθηγητής μπορούν να δημοσιοποιήσουν την εργασία για επιστημονικούς λόγους, υπό την προϋπόθεση της αναφοράς όλων των συντελεστών της.

Εξώφυλλο : Αθανάσιος Σιάνος

Κέρκυρα, Οκτώβριος 2021

Επιστήμη της Πληροφορίας και της Πληροφορικής

Τμήμα Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας, Μουσειολογίας

Φοιτητής: Αθανάσιος Σιάνος B2017105

Επιβλέπων Καθηγητής: Γεώργιος Παπαϊωάννου, Αναπληρωτής Καθηγητής Μουσειολογίας

Διμελής Εξεταστική Επιτροπή: Γεώργιος Παπαϊωάννου, Ελευθέριος Καλόγερος

Αρχικά θα ήθελα να ευχαριστήσω πολύ τον επιβλέποντα καθηγητή μου Γεώργιο Παπαϊωάννου για την εμπιστοσύνη και την καθοδήγηση που μου έδειξε, αλλά πάνω από όλα για την πολύτιμη βοήθειά του καθ' όλη την διάρκεια των σπουδών μου.

Φυσικά οφείλω ένα μεγάλο ευχαριστώ στην αδελφή μου Θεοδώρας Σιάνου, Αρχιτεκτόνισσα και Σημειολόγο που συνέβαλε καθοριστικά στην περάτωση της προσπάθειάς μου με την πολύτιμη βοήθειά της στην έρευνά μου αυτή, καθώς και για την ψυχολογική στήριξη κατά τη διάρκεια συγγραφής της πτυχιακής μου στον καιρό της πανδημίας.”

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους φίλους μου, που στάθηκαν στο πλευρό μου και με τη θετική τους σκέψη συνέβαλαν στην ολοκλήρωση της πολύμηνης προσπάθειάς μου. .”

ABSTRACT

The purpose of this thesis is to highlight the cultural heritage of the historic center of Corfu as an open museum with the help of QR-code technology. The main issue is the development of an application for mobile devices focusing on the visual result of the application by graphic design of models, with routes from the urban complex of the city center. The aim is to make a connection between the techniques and theoretical methods used by architecture, archeology and museology about the feeling and movement of the visitor in public space.

Nowadays, mobile devices are an integral part of information and entertainment. At the same time, they are used as an everyday practical tool in order to help users meet their information needs and make better decisions. This results in a huge increase in the development of applications with different functions and purpose, aiming to meet the needs of each user, both in terms of information and entertainment and in terms of consumption. This fact shows that users prefer the environment of an application as a means of being informed and getting updated. In other words, applications can offer a variety of information and entertainment opportunities to a user, meeting his needs, to help him complete a process faster.

The motivation for the development of the application was given by the fact that the visitor can combine walking both in an entertaining and informative way, within a natural environment with the help of QR code technology to achieve a complete experience, without being inside a museum. In addition, the application will be distributed free of charge; thus can be used by both locals and visitors who want to meet the culture of Corfu.

The work consists of (4) topic categories. The first chapter presents basic concepts and terms for the open museum, the public space and the operation of the QR code, towards a better understanding of the research on the development of the "Walk in Korçou" application. The second chapter presents the application "Walk in Korçou" by analyzing the reasoning and action plan of the applications of the historic center, deepening in the composition, the planning of routes of a specific area, in which an on-site research was carried out. In addition, the development of a graphic model at a visual level is analyzed in detail and an important reference to the GDPR of the application both from the perspective of a creator and a user, for the rights on personal data is made. The third and fourth chapters emphasize the value of the application for Corfu, presenting also similar applications and the conclusions (of the application). Finally, an important reference on the work of Lia Gioka (Assistant Professor of History and Theory of Art and Culture of the Department of Architecture of ATh) for the museum "shell" and on the research in the Third Area of the sociologist Ray Oldenburg is made.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	
ABSTRACT	
1.0 ΕΝΝΟΙΕΣ ΚΑΙ ΟΡΟΙ	
1.1. Το Μουσείο	
1.2. Το Υπαίθριο Μουσείο/Ανοιχτό Μουσείο.	
1.3. Το Οικομουσείο.	
1.4. Δημόσιος Χώρος.	
1.5. Τρίτος Χώρος..	
1.6. Κινητές συσκευές εφαρμογές για τον πολιτισμό	
1.7 Κωδικός QR code	
1.7.1. Η λειτουργία του κωδικού QR.	
1.7.2. Τύποι κωδικών QR.	
1.7.3 Δομή λειτουργίας κωδικού QR..	
1.7.4. Ανίχνευση κωδικού QR από 360 μοίρες.	
1.7.5 Μεταφορά του χρήστη με κωδικό QR.	
1.7.6 Φθορές στον κωδικό QR.	
2.0 ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ « Walk in Κορφου »	
2.1. Συλλογισμός Εφαρμογής	

2.2. Εύρεση Εφαρμογής	
2.3. Είδη κοινού	
2.4. Κανονισμός GDPR για εφαρμογές	
2.4.1 Βασικοί κανόνες GDPR.	
2.5. Σχέδιο δράσης.	
2.5. 1 days in CFU	
2.5.2 Green Corfu	
2.5.3 arChFU	
2.5.4 Αόρατα Μνημεία	
3.0 ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ «Walk in Κορφου»	
3.1 Παρόμοιες Εφαρμογές/Δράσεις	
4.0 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΣΥΖΗΤΗΣΗ « Walk in Κορφου »	
5.0 ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΜΑΚΕΤΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ « Walk in Κορφου »	

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ

ΞΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ

Εισαγωγή

Σκοπός της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι ανάδειξη της πολιτισμικής κληρονομιάς του ιστορικού κέντρου της Κέρκυρας ως ανοιχτό μουσείο με τη βοήθεια της τεχνολογίας QR-code. Βασικός πυλώνας είναι η ανάπτυξη εφαρμογής για κινητές συσκευές εστιάζοντας στο οπτικό αποτέλεσμα της εφαρμογής με γραφιστική αποτύπωση μακετών, με διαδρομές από το πολεοδομικό συγκρότημα του κέντρου της πόλης. Στόχος δε, είναι να γίνει μία σύνδεση των τεχνικών και των θεωρητικών μεθόδων που χρησιμοποιούνται από τις επιστήμες της αρχιτεκτονικής, της αρχαιολογίας και της μουσειολογίας σχετικά με την αίσθηση και την κίνηση του επισκέπτη στον δημόσιο χώρο.

Στη σημερινή εποχή οι κινητές συσκευές, αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι πληροφορίας αλλά και ψυχαγωγίας. Παράλληλα, χρησιμοποιούνται και ως πρακτικό εργαλείο στις καθημερινές ανάγκες των χρηστών με σκοπό την κάλυψη των πληροφοριακών τους αναγκών και την καλύτερη λήψη αποφάσεων. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα την τεράστια αύξηση της ανάπτυξης εφαρμογών με διαφορετικές λειτουργίες και σκοπό, στοχεύοντας στην κάλυψη των αναγκών του εκάστοτε χρήστη, τόσο σε πληροφοριακό και ψυχαγωγικό όσο και σε καταναλωτικό επίπεδο. Αυτό το γεγονός μας δείχνει, πως οι χρήστες προτιμούν το περιβάλλον μιας εφαρμογής ως μέσο ενημέρωσης και πληροφορίας. Οι εφαρμογές δηλαδή, μπορούν να προσφέρουν ποικίλες δυνατότητες πληροφόρησης και ψυχαγωγίας σε ένα χρήστη, καλύπτοντας τις ανάγκες του, ώστε να τον βοηθήσουν να ολοκληρώσει μια διαδικασία πιο γρήγορα.

Η αφορμή για την ανάπτυξη της εφαρμογής δόθηκε από το γεγονός ότι ο επισκέπτης μπορεί να συνδυάσει την κίνηση με την ψυχαγωγία και την πληροφόρηση σε ένα ζωντανό περιβάλλον με την βοήθεια της τεχνολογίας κωδικού QR για μια ολοκληρωμένη εμπειρία, χωρίς να βρίσκεται στα κλειστά πλαίσια ενός μουσείου. Επιπλέον η εφαρμογή θα διανέμεται δωρεάν και θα μπορεί να χρησιμοποιείται τόσο από ντόπιους, όσο και από επισκέπτες που θέλουν να γνωρίσουν τον πολιτισμό της Κέρκυρας.

Η εργασία αποτελείται από (4) θεματικούς άξονες. Στο πρώτο κεφάλαιο παρατίθενται βασικές έννοιες και όροι για το υπαίθριο/ανοιχτό μουσείο, τον δημόσιο αλλά και την λειτουργία του κωδικού QR, για την καλύτερη κατανόηση της έρευνας πάνω στην ανάπτυξη της εφαρμογής «Walk in Κορφου». Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται η παρουσίαση της εφαρμογής «Walk in Κορφου»

αναλύοντας τον συλλογισμό και το σχέδιο δράσης των εφαρμογών του ιστορικού κέντρου, εμβαθύνοντας στη σύνθεση, τον σχεδιασμό των διαδρομών της υφιστάμενης περιοχής, στις οποίες έγινε επιτόπια έρευνα. Επιπλέον αναλύεται λεπτομερώς η ανάπτυξη γραφιστικής μακέτας σε οπτικό επίπεδο βήμα προς βήμα και γίνεται σημαντική αναφορά στα GDPR της εφαρμογής ως δημιουργός και ως χρήστης, σχετικά με τα δικαιώματα στα προσωπικά δεδομένα. Στο τρίτο και τέταρτο κεφάλαιο δίνεται έμφαση στην αξία της εφαρμογής για την Κέρκυρα, ενώ παρουσιάζονται παρόμοιες εφαρμογές και τα συμπεράσματα της εφαρμογής. Τέλος γίνεται σημαντική αναφορά στο έργο της επίκουρης καθηγήτριας Ιστορίας και Θεωρίας της Τέχνης και του Πολιτισμού του Τμήματος Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του Α.Π.Θ Λία Γυιόκα για το μουσείο «κέλυφος» και στην έρευνα του Τρίτου Χώρου του κοινωνιολόγου Ray Oldenburg.

1.0 ΕΝΝΟΙΕΣ ΚΑΙ ΟΡΟΙ

1.1 Το Μουσείο

Έπειτα θα πρέπει να ορίσουμε το τι σημαίνει ο όρος «μουσείο». Ο ευρύτερα αναγνωρισμένος επαγγελματικός ορισμός του μουσείου παραμένει αυτός που δόθηκε το 2007 στον κανονισμό του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων (ICOM), που αναφέρει ότι το μουσείο αποτελεί ένα μόνιμο ίδρυμα στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξης της, ανοιχτό στο κοινό, που ερευνά τα υλικά αντικείμενα των ανθρώπων και του περιβάλλοντός τους, αποκτά αυτά τα αντικείμενα, τα διατηρεί, τα ερμηνεύει και πρωτίστως τα εκθέτει προς όφελος του κοινού, κυρίως μέσα από διαδικασίες μελέτης, εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας (Desvales κ.ά., 2010, σ. 89). Όλα τα αντικείμενα αποκτώνται και διατηρούνται, πράγμα φυσιολογικό και αναγκαίο, αλλά ταυτόχρονα και άκρως περιοριστικό, καθώς με αυτόν τον τρόπο κάθε τι που δεν είναι υλικό αντικείμενο (π.χ. μια τοπική δραστηριότητα μίας κοινότητας) ή κάτι που δεν μπορεί να αλλάξει εύκολα, έως και καθόλου, ιδιοκτησιακό καθεστώς (ICOM, χ.χ.). Για παράδειγμα η περίπτωση του κέντρου της Κέρκυρας ως ένα ανοιχτό μουσείο, προσβάσιμο για όλους, όπου τα μνημεία ανήκουν σε διάφορους οργανισμούς (μουσεία, δημόσιοι οργανισμοί, εκκλησία κ.α.) μπορούν να θεωρηθούν εκθέματα και ως εκ τούτου στο σύνολο τους δεν μπορούν να ενταχθούν σε ένα μουσείο καθώς ανήκουν στην ακίνητη παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά. Είναι εύλογο να θεωρηθεί ότι αυτός ο ορισμός ανταποκρίνεται κυρίως στις απαιτήσεις του παρελθόντος και όχι του σήμερα. Πλέον υπάρχει η ανάγκη για περισσότερα είδη εκθεμάτων, αλλά κυρίως για διαφορετικούς τρόπους αντιμετώπισης του μουσείου προς αυτά.

Βέβαια στην εποχή που διανύουμε με τον όρο μουσείο ονομάζουμε όλους τους χώρους όπου βρίσκονται συγκεντρωμένα τεκμήρια του ανθρώπινου πολιτισμού, υλικά κατάλοιπα, μάρτυρες της ιστορίας του ανθρώπου αλλά και του φυσικού κόσμου. Υπάρχουν πολλά διαφορετικά είδη μουσείων και χαρακτηρίζονται, τις περισσότερες φορές, ανάλογα με το είδος των αντικειμένων που συλλέγουν και εκθέτουν σε ένα χώρο. Έτσι, έχουμε στην Ελλάδα μουσεία αρχαιολογικά, λαογραφικά, ιστορικά, τεχνολογίας, τέχνης (μοντέρνας σύγχρονης) κ.λπ. Στον παραπάνω ορισμό εκτός των μουσείων μπορούν να συμπεριληφθούν και τα Ινστιτούτα συντήρησης και οι εκθεσιακοί χώροι που εξαρτώνται από βιβλιοθήκες και αρχεία, φυσικά τοπία, αρχαιολογικούς χώρους, ιστορικούς τόπους και μνημεία που έχουν χαρακτήρα μουσείων και αναπτύσσουν παρεμφερείς δραστηριότητες, χώρους όπου εκτίθενται ζωντανά δείγματα φυσικής ιστορίας όπως βοτανικοί και ζωολογικοί κήποι, ενυδρεία και εθνικοί δρυμοί. Με αυτόν τον ευρύ ορισμό, οι λειτουργίες του

μουσείου είναι αυτές που προσδιορίζουν την έννοια του και όχι το είδος των συλλογών του. Ως εκ τούτου, δίνεται έμφαση περισσότερο στο σκοπό του, δηλαδή την εξυπηρέτηση της κοινωνικής ευημερίας και ανάπτυξης. Το μουσείο δεν γίνεται αντιληπτό ως απλός θεματοφύλακας συλλογών, αλλά ως πολυσύνθετος θεσμός με επιστημονικό, εκπαιδευτικό, κοινωνικό και αναπτυξιακό ρόλο μέσα στην κοινωνία.

Σύμφωνα με την Λία Γυιόκα (χ.χ.) τόσο το παραδοσιακό μουσείο όσο και το παραδοσιακό μνημείο έχουν λειτουργίες αναμνηστικές, διδακτικές και επιπλέον επιτελούνται και στις δύο περιπτώσεις σε έναν χωροχρόνο αναπαράστασης, δηλαδή συνειδητά τεχνητό, έναν χωροχρόνο που αλληγορεί τον λεγόμενο πραγματικό και τον υποκαθιστά. Και οι δύο θεσμοί αφορούν στη διαφύλαξη ενός νοήματος από τη λήθη. Επιπλέον οι διαφορές μουσείου και μνημείου μπορεί αρχικά να τις δούμε ως ένα «κέλυφος» που περικλείει το μουσείο, με τον όρο να αναλύεται παρακάτω, το μουσείο εμπερικλείει τα αντικείμενα που έχουν ψυχολογική δύναμη, εσωτερική ζωή και βιογραφία, ιδιότητες οι οποίες εκδιπλώνονται και σημειολογούνται στην εξωτερική τους όψη και διατάσσονται ώστε να αφηγηθούν την ιστορία τους στον θεατή. Το μνημείο είναι το ίδιο, ένα τέτοιο εύγλωττο και εκφραστικό αντικείμενο μέσα στον περιβάλλοντα χώρο του ανθρώπου. Τα κελύφη βέβαια δεν είναι απαραίτητα απτά στην πραγματικότητα. Τα κελύφη μπορεί να μην φαίνονται με γυμνό μάτι, έχουν ωστόσο κάλλιστα υλική υπόσταση. Ίσως εκεί είναι μια ακριβέστερη και κρισιμότερη διαφορά πως το μουσείο είναι κέλυφος, έστω και αόρατο, ενώ το μνημείο μετατρέπει τον χώρο πέριξ του εαυτού του σε μουσείο. Με άλλα λόγια, στη νεωτερική του εκδοχή, στην εποχή του μουσείου από τον 18ο αιώνα και μετά, το μνημείο όταν γίνεται αντιληπτό ως «μάρτυρας» μιας διαφορετικής εποχής, καθιστά τον δημόσιο χώρο μουσειακό. Ο κτισμένος και έμπλεος συμβολισμών ανοιχτός δημόσιος χώρος έχει επενδυθεί με τα φαντασματικά νοήματα του μουσείου, οπότε, κοιτώντας κανείς ένα μνημείο, αντιλαμβάνεται πως η διάταξη των ιεραρχήσεων που θέτει το μουσείο ως η δεύτερη φύση που το περιβάλλει. Με αποτέλεσμα θέτεται το ερώτημα αν το ιστορικό κέντρο της Κέρκυρα μπορεί να θεωρηθεί ως ένα ανοιχτό μουσείο, χωρίς τα κλασικά πρότυπα του παρελθόντος με ένα επαναπροσδιορισμό του παραδοσιακού μουσείου, λόγο του μεγάλου όγκου των μνημείων μέσα στην πόλη.

Είναι γεγονός ότι το κέλυφος κάθε κτίσματος έχει πολλαπλό ρόλο. Καθορίζει τον ελεγχόμενο χώρο και τον διακρίνει από τον μη ελεγχόμενο δημόσιο περιβάλλοντα χώρο, όπως ιδιοκτησιακό καθεστώς, τις καιρικές συνθήκες και για λόγους ασφάλειας. Έτσι το κέλυφος είναι μία αόρατη τρισδιάστατη κατασκευή, η οποία καθορίζει τον ελεγχόμενο χώρο του μουσείου. Επιπλέον απευθύνει μηνύματα στον οποιονδήποτε εξωτερικό παρατηρητή είτε είναι προσερχόμενος

επισκέπτης είτε διερχόμενος πολίτης. Εστιάζοντας στα γεωμετρικά χαρακτηριστικά του ελεγχόμενου χώρου διακρίνουμε το ενιαίο σχήμα από το διασπασμένο. Το ενιαίο σχήμα του ελεγχόμενου χώρου αφήνει το δημόσιο χώρο στον εξωτερικό δακτύλιο και παρέχει δυνατότητα μόνο περιφερειακής επαφής του μουσείου με την υπόλοιπη πόλη. Αντιθέτως, η διάσπαση του ελεγχόμενου χώρου σε περισσότερα τμήματα προκαλεί την διείσδυση του δημόσιου χώρου, αυξάνοντας τις ευκαιρίες επικοινωνίας, ενθαρρύνοντας δηλαδή τις απρογραμματίστες συναντήσεις του πολίτη με το περιβάλλον του μουσείου και έξω από αυτόν (Μάντζιου, 2015).

1.2 Το Υπαίθριο Μουσείο/Ανοιχτό Μουσείο

Το Υπαίθριο Μουσείο ή αλλιώς ανοιχτό μουσείο (Open-air Museum) αποτελεί ένα παραδοσιακό μουσείο το οποίο διαχειρίζεται και προβάλλει μία συλλογή αντικειμένων και κτηρίων σε ένα ανοιχτό και ασφαλές περιβάλλον. Τα διάφορα αυτά παλιά κτίσματα, αφαιρούνται από το σημείο όπου βρίσκονται, συλλέγονται, ανακατασκευάζονται και επιπλώνονται με τα αντίστοιχα αντικείμενα σε αυτόν τον νέο τόπο για να δημιουργήσουν και να αναπαραστήσουν μία εικόνα της καθημερινής ζωής του παρελθόντος.

Την πρωταρχική ιδέα κατείχε ο δάσκαλος, λόγιος και λαογράφος Artur Immanuel Hazelius, ο οποίος άρχισε να μελετά την παλαιότερη λαϊκή αρχιτεκτονική με επιστημονική τεκμηρίωση. Ο Hazelius μέσα από αυτήν την διαδικασία ήθελε να τονίσει την σημασία της διατήρησης της αγροτικής παράδοσης απέναντι σε μία ολοένα και πιο βιομηχανοποιημένη κοινωνία. Το 1891 ιδρύθηκε το πρώτο υπαίθριο μουσείο στο λόφο Skansen στην Στοκχόλμη που αγοράστηκε από τον Hazelius γι' αυτό το σκοπό. Για πρώτη φορά το 1892 στο άρθρο μιας εφημερίδας χρησιμοποιήθηκε η ονομασία open air museum. Ο σουηδικός λαός αποκαλούσε το μουσείο «Μικρή Σουηδία» (Jakobsen and Burrow, 2015, σ. 7). Ο Hazelius βοήθησε το μουσείο του Skansen εξασφαλίζοντας για αυτό αγροτικά κτίρια από όλη τη Σουηδία που παρουσίαζαν την τοπική αρχιτεκτονική κατασκευή, δηλαδή απέκτησε ολόκληρα αγροκτήματα που ήταν διατεταγμένα στο παραδοσιακό τετράπλευρο σχέδιο (Hurt, 1978, σσ. 368-69). Έτσι, δημιουργήθηκε ένας υπαίθριος χώρος με κατοικίες, αγροτόσπιτα, δρόμους και ζώα. Σημαντικό στοιχείο αποτέλεσε η αναβίωση της παράδοσης, δηλαδή, η μουσική, ο χορός, τα ήθη και τα έθιμα των Σκανδιναβών (Παπαντωνίου και Σακαλή, 2005, σ. 596).

Τον 19ο αιώνα, υπήρχαν σημαντικές επιρροές του Ρομαντισμού που επηρέαζαν κάθε δημιουργική δραστηριότητα στον καλλιτεχνικό κόσμο και κάθε πτυχή της ανθρώπινης ζωής.

Βασικό χαρακτηριστικό του ρομαντισμού υπήρξε η νοσταλγία για το παρελθόν, την παράδοση και τις παλιές αξίες, η έμφαση στο συναίσθημα και στη φύση, η ροπή στον ιδεαλιστικό και αγνό κόσμο (Paardekooper, 2012, σ. 38). Το αίσθημα του εθνικισμού καλλιεργήθηκε ιδιαίτερα έντονα και μέσα σε αυτό το ιδεολογικό και πολιτικό περιβάλλον δημιουργήθηκαν τα υπαίθρια μουσεία στις Σκανδιναβικές χώρες, με λαογραφικό και εθνογραφικό χαρακτήρα. Εξάλλου, για πολλές δεκαετίες τα λαογραφικά υπαίθρια μουσεία (folk museums) ταυτίζονταν με τα ανοιχτά μουσεία (open air museums) (Παπαντωνίου και Σακαλή, 2005, σ. 596).

Τα μουσεία αυτά λοιπόν, αποτελούνται συνήθως από στοιχεία λαϊκής και προβιομηχανικής αρχιτεκτονικής, όπου μέσα από αυτό το μοντέλο πολιτιστικού και φυσικού περιβάλλοντος μιας καθορισμένης εθνοτικής ομάδας σε έναν καθορισμένο χρόνο, δίνουν μια ολοκληρωμένη ιδέα της ζωής και των παραδόσεων των διάφορων κοινωνικών στρωμάτων. Απώτερος σκοπός τους είναι διάσωση και η προστασία όλων αυτών των παραμελημένων κτιρίων και κατασκευών από την συνεχή φθορά του χρόνου, αλλά και μέσω της εναλλακτικής ερμηνείας αυτής της κληρονομιάς, τεκμηριώνονται οι παλαιότερες μορφές ζωής, οι τρόποι διαβίωσης, οι πολιτιστικές συνήθειες και τα λαογραφικά έθιμα κάθε τόπου. Μάλιστα κατα τον Alexander Davydov (2013), το υπαίθριο μουσείο είναι ένα μοντέλο της εθνόσφαιρας, ως μία συγκεκριμένη μορφή φυσικού και πολιτιστικού περιβάλλοντος το οποίο περιέχει έναν τόπο, μία λαϊκή αρχιτεκτονική και τους αντίστοιχους εσωτερικούς χώρους, χρώματα, μυρωδιές, ήχους, αλλά και ζωντανές διαδικασίες διαχείρισης της φύσης και πρότυπα συμπεριφοράς (171-191). Μέσα από αυτήν την διατήρηση και προβολή όλων αυτών των υλικών και άυλων εκθεμάτων, στόχος είναι να ενισχυθεί η πολιτιστική ταυτότητα αυτών των τόπων που παρουσιάζονται, αλλά και να καταλάβουν και να κατανοήσουν οι επισκέπτες την πλούσια και σημαντική κληρονομιά τους.

1.3 Το Οικομουσείο

Από την άλλη πλευρά, το Οικομουσείο (Ecomuseum) εμφανίστηκε ως όρος εναν αιώνα αργότερα, το 1970 από τον αρχαιολόγο και μουσειολόγο Hugues de Varine και το πρώτο οικομουσείο "Le Creusot-Monte-creau" δημιουργήθηκε το 1971 στην Γαλλία από τον μουσειολόγο Georges Henri Rivière, ογδόντα χρόνια ακριβώς από τη δημιουργία του πρώτου υπαίθριου μουσείου. Ο Hugues de Varine με το οικομουσείο πίστευε ότι έτσι θα αναπτύσσονταν η συλλογική μνήμη και η συλλογική ταυτότητα του τόπου. Αναλυτικότερα οι κύριοι τομείς δράσης του Οικομουσείου είναι: ο άνθρωπος και το περιβάλλον που τον περικλύει, η βιομηχανική εξέλιξη, ο κοινωνικός βίος, η κοινωνικοοικονομική ιστορία και ο λαϊκός πολιτισμός (Αρχαιολογία και Τέχνες, 2011). Αυτό το

είδος μουσείου έχει σαν βασικό χαρακτηριστικό ότι απευθύνεται στις τοπικές κοινωνίες και διευθύνεται από αυτές, στοχεύοντας στην ανάδειξη και προστασία στοιχείων της ιδιαίτερης φυσικής και πολιτισμικής κληρονομιάς μιας περιοχής.

Το οικομουσείο σε αντίθεση με το υπαίθριο μουσείο, δεν συγκεντρώνει τα εκθέματά του σε ένα νέο περιβάλλον, αλλά τα διατηρεί στις αυθεντικές τους θέσεις και επικεντρώνεται στην ταυτότητα του εκάστοτε τόπου τα οποία αυτά βρίσκονται. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω του σεβασμού της διαφύλαξης και ερμηνείας της τοπικής πολιτισμικής ταυτότητας, της καταγραφής και μετάδοσης της ιστορικής μνήμης, της αναβίωσης τοπικών εκδηλώσεων και της ανάδειξης και προστασίας του φυσικού περιβάλλοντος. Τα εκθέματα αυτά αποτελούν επιλεγμένα στοιχεία στον ανοιχτό χώρο και μπορούν να είναι κινητά, ακίνητα, υλικά και άυλα αγαθά, τοπία, δάση, άλση, σπίτια με τα εσωτερικά τους αντικείμενα, αγροικίες, όπως επίσης και φολκλορικά στοιχεία και έθιμα.

Γενικότερα τα οικομουσεία συμπεριλαμβάνουν τη σχέση ανάμεσα στην ανθρωπότητα και το περιβάλλον και τα εκθέματα που προβάλλει, δεν συλλέγονται ούτε και διατηρούνται με την παραδοσιακή μουσειολογική έννοια. Στην περίπτωση ενός οικομουσείου μπορεί να μην υπάρχει κοινό καθώς μπορεί να απευθύνεται κυρίως στις τοπικές κοινωνίες όπου και βρίσκεται (χωρία κωμοπόλεις). Σκοπός του είναι η ανάδειξη και η προστασία όλων αυτών των στοιχείων της ιδιαίτερης φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς της περιοχής που παρουσιάζεται με τέτοιο τρόπο ώστε οι κοινότητες να μπορούν να ερμηνεύσουν και να δώσουν αξία στην υλική και άυλη κληρονομιά τους μέσα από την μελέτη και την εξήγηση της ιστορίας του τόπου τους. Τέλος εξίσου βασική διαφορά των οικομουσείων και των ανοιχτών μουσείων είναι ότι τα πρώτα βασίζονται στην τοπική συμμετοχή. (VJOSA AOOS, χ.χ).

1.4 Δημόσιος Χώρος

Η χρήση του δημόσιου χώρου αποτελεί δικαίωμα του πολίτη, για την άσκηση του οποίου η απρόσκοπτη πρόσβαση αποτελεί ασφαλώς ουσιώδες προαπαιτούμενο. Ωστόσο δεν θα πρέπει να συγχέεται η έννοια του δημόσιου (που είναι ευρύτερη) με εκείνη του κοινόχρηστου. Δημόσιος είναι τόσο ο χώρος που από τη νομοθεσία προορίζεται για κοινή χρήση (ιδίως οι δρόμοι, οι πλατείες, τα άλση, ο αιγιαλός, η παραλία, τα λιμάνια, οι όχθες λιμνών και ποταμών, τα δημόσια δάση) όσο και αυτός που κατά τη λειτουργία του είναι ανοιχτός και προσβάσιμος σε αναρίθμητο αριθμό ατόμων

είτε χωρίς έλεγχο (μεγάλα εμπορικά κέντρα, πάρκα, χώροι αναψυχής, μουσεία κ.λπ.) είτε με ελεγχόμενη είσοδο (αεροδρόμια, σταθμοί μετρό κ.λπ.) (Αστικός κώδικας, χ.χ. σ.136).

Ως δημόσιος χώρος νοείται ο δομημένος ή άκτιστος (κενός) χώρος της πόλης που βρίσκεται έξω από την ιδιωτική περιοχή και αποδίδεται στην κοινή χρήση. Επομένως, ο δημόσιος χώρος εσωτερικός ή υπαίθριος, διαμορφώνεται με τέτοιο τρόπο ώστε να εξυπηρετεί και να εκφράζει το κοινωνικό σύνολο από το οποίο κιόλας παράγεται. Η δημιουργία του δημόσιου χώρου είναι γεμάτος μνήμες, που προκύπτει από διαφορετικούς τομείς: την επιστήμη, την τέχνη, τη φιλοσοφία και τις κοινωνικές ανάγκες. Ο δημόσιος χώρος είναι μια έννοια που προσλαμβάνεται και ερμηνεύεται διαφορετικά από τον καθένα. Διαφέρει ανάλογα με τα άτομα, τις ομάδες και τον πολιτισμό, ενώ επηρεάζεται από τις αντιλήψεις και τον τρόπο ζωής. Οι τύποι των αστικών υπαίθριων χώρων αναδύονται μέσα από τις αντιλήψεις και τα πρότυπα πολεοδομικής οργάνωσης και καθημερινής ζωής που επικρατούν σε μία δεδομένη χρονική στιγμή. Ο ρόλος τους μέσα στο περιβάλλον της πόλης εξαρτάται από τον χαρακτήρα και τη λειτουργία της πόλης καθώς και το κοινωνικό, οικονομικό και πολιτισμικό πλαίσιο μέσα στο οποίο αυτή αναπτύσσεται. Μάλιστα ο δημόσιος χώρος, σε σχέση με τον ιδιωτικό, είναι περισσότερο διάχυτος και διασκορπισμένος, ενώ ο ιδιωτικός περισσότερο συγκεντρωμένος και εστιασμένος σε σημεία. Ο δημόσιος χώρος είναι «κενός», αποτελώντας πεδίο φαντασίας, σε αντιδιαστολή με τον ιδιωτικό που είναι «γεμάτος», αποτελούμενος από αντικείμενα και μνήμες. Ο δημόσιος χώρος είναι πηγή πληροφορίας και μνήμης, ο ιδιωτικός είναι έκφραση γνώμης (Soriano, 2003, σ. 561).

1.5 Τρίτος Χώρος

Σύμφωνα με τον αμερικάνο κοινωνιολόγο Ray Oldenburg (1999) ο όρος του Τρίτου Χώρου πρωτοεμφανίστηκε στο βιβλίο του «The Great Good Place» (1989) ως αίτημα αναβίωσης της έννοιας της κοινότητας υπό όρους του αστικού σχεδιασμού και κατ'επέκταση για να προσδιορίσει τα πεδία που έχουν ως αίτημα τον εκδημοκρατισμό της κοινωνίας και την συμμετοχή των πολιτών στα κοινά δρώμενα. Αρχικά «Πρώτο Χώρο» ο Oldenburg παρουσιάζει το περιβάλλον της κατοικίας, αυτόν τον προσωπικό και οικείο χώρο ο οποίος είναι σταθερός, προβλέψιμος και προσφέρει ασφάλεια στον άνθρωπο, αφού ο ίδιος εκεί μπορεί να διαχωριστεί από την παρουσία ενός ξένου και να αποκτήσει την ιδιωτικότητα του. Από την άλλη πλευρά ως «Δεύτερος Χώρος», δηλώνεται ο εργασιακός, όπου κατά την διάρκεια της εργασίας του ο άνθρωπος έρχεται σε επαφή με συγκεκριμένα άτομα και αποκτά έναν πολύ συγκεκριμένο ρόλο. Ο άνθρωπος αφιερώνει την

μέρα του σε αυτούς τους δύο χώρους και στερείται αυτόν του Τρίτου Χώρου στον οποίο επικρατεί η κοινωνικότητα και η διασκέδαση (22).

Επομένως ο «Τρίτος Χώρος» είναι ένας ουδέτερος άτυπος δημόσιος χώρος ο οποίος είναι ανοιχτός προς όλες τις κοινωνικές ομάδες και μπορεί να τον επισκεφτεί ο οποιοσδήποτε πολύ εύκολα εφόσον το επιθυμεί και χωρίς να του το έχει επιβάλει κάποιος, όπως επίσης και να αποχωρήσει από αυτόν αντίστοιχα χωρίς κάποιο άγχος και προγραμματισμό. Οι χώροι αυτοί μπορούν να εντοπιστούν σε όλους τους μεγάλους και σημαντικούς πολιτισμούς, είναι αυτοί όπου ο άνθρωπος περνάει τον περισσότερο χρόνο που έχει στην διάθεσή του μεταξύ της οικίας και της εργασίας του, το μέρος αυτό (πχ. πλατεία, αιγιάλος, άλσος) στο οποίο μπορεί να χαλαρώσει, να συναντήσει οικεία πρόσωπα ή και να γνωρίσει νέα. Αυτοί οι χώροι είναι φιλικά προσβάσιμοι και καλλιεργούν ουσιαστικές κοινωνικές εμπειρίες μεταξύ διαφορετικών ανθρώπων (Oldenburg, 1999, σ. 22).

Σε αυτούς τους χώρους συναντά κοινωνική ισότητα και η ανεπίσημη οικειοθελής συμμετοχή στα κοινά, όπου ο καθένας έχει ελευθερία στην έκφραση και στην ανταλλαγή ιδεών μεταξύ των παρευρισκομένων. Στο τέλος μιας επίσκεψης σε έναν τέτοιο χώρο, οι επισκέπτες που έχουν αλληλεπιδράσει με ποικίλους τρόπους, όπως να χτίσουν σχέσεις, να καλλιεργηθούν πνευματικά και σίγουρα να έχουν ενδυναμωθεί ψυχολογικά, τόσο σε ατομικό όσο και σε συλλογικό επίπεδο. Τα παραπάνω χαρακτηριστικά που προαναφέρθηκαν στην εικόνα ενός Τρίτου Χώρου κατά τον Oldenburg είναι πως αποτελεί ένα ουδέτερο έδαφος, έναν εξισωτικό χώρο, έναν χώρο ανοιχτό και προσβάσιμο για όλους, έναν χώρο όπου ο διάλογος και η δράση αποτελούν τις βασικές δραστηριότητες (Oldenburg, 1999, σ. 33). Ο τρίτος χώρος έχει την αίσθηση του σπιτιού με χαλάρωση και ψυχαγωγική διάθεση, δηλαδή χαρακτηριστικά που εντοπίζουμε στην δράση της εφαρμογής «Walk in Κορφυ».

1.6. Κινητές συσκευές εφαρμογές για τον πολιτισμό

Με την ραγδαία εξέλιξη των νέων τεχνολογιών και του διαδικτύου, δίνεται η δυνατότητα στους πολιτιστικούς οργανισμούς να προσελκύσουν μεγαλύτερο αριθμό κοινού, είτε στο παραδοσιακό φυσικό τους χώρο, είτε σε ψηφιακά περιβάλλοντα μέσω εφαρμογών και ιστοσελίδων. Αυτό θα συνεισφέρει στη παροχή πολιτιστικών γνώσεων τόσο σε τοπικές όσο και σε παγκόσμιες κοινότητες μέσω της αντίστοιχης διαδικτυακής πληροφορίας (Di Franco, 2016, σσ.179-187). Παράλληλα, η παροχή διαδικτυακής πολιτιστικής πληροφορίας συμβάλλει καταλυτικά στην βέλτιστη εμπειρία και

διάδραση με τα πολιτιστικά αντικείμενα στο φυσικό κόσμο της κοινωνίας. Για παράδειγμα, οι χρήστες μπορούν να αποκομίσουν περαιτέρω πληροφορίες από μια εφαρμογή ή ιστοσελίδα για ένα έκθεμα/αξιοθέατο βελτιώνοντας έτσι σημαντικά τη γνώση και την ερμηνεία τους γι' αυτό (Marty, 2007, σσ. 337-360).

Έτσι από τα παραπάνω προκύπτουν πως οι νέες τεχνολογικές μέθοδοι που υιοθετούνται στο χώρο των ανθρωπιστικών επιστημών και ως εκ τούτου στη διάχυση της γνώσης από τους πολιτιστικούς οργανισμούς, επεκτείνουν τις μέχρι τώρα παραδοσιακές μεθόδους που ξέραμε σε ότι αφορά τη διατήρηση και τη προστασία της κληρονομιάς (Lykourantzou, 2019, σσ.91-98). Αυτό δίνει τη δυνατότητα να υπάρξει η μεταπήδηση από τον παραδοσιακό λόγο ύπαρξης των οργανισμών (φύλαξη και έκθεση) στην δημιουργία και αύξηση νέων εμπειριών διάδρασης των χρηστών με την πολιτιστική πληροφορία που διαθέτουν οι πολιτιστικοί οργανισμοί. Πιο συγκεκριμένα, μέσω της ψηφιοποίησης του υλικού των πολιτιστικών οργανισμών και τη διάδοση τους στο κοινό, στοχεύουν στη βελτιστοποίηση των γνώσεων αλλά και την αύξηση ενδιαφέροντος για τα έργα τέχνης των ιδρυμάτων. Επιπλέον, με τη διαδικασία ψηφιοποίησης και κατ' επέκταση δημιουργίας κινητών εφαρμογών των πολιτιστικών ιδρυμάτων, επιτυγχάνεται η μετάδοση της ιστορικής σημασίας ενός φυσικού χώρου/μνημείου αλλά και η παροχή γνώσεων και βασικών πληροφοριών σε ό,τι αφορά τον χώρο που τον περιβάλλει ή τον οργανισμό/φορέα που ανήκει.

Μάλιστα, αξίζει να σημειωθεί η πρόοδος στους επιστημονικούς κλάδους όπως αυτόν της επαυξημένης πραγματικότητας (augmented reality AR) όπου η αξιοποίηση τους από τις κινητές εφαρμογές αναδύει νέες ευκαιρίες για την ανάδειξη του πολιτιστικής πληροφορίας. Η επαυξημένη πραγματικότητα για κινητές συσκευές ξεκίνησε από τα μέσα του 1990 (Kourouthanassis κ.ά., 2015, σσ.71-87) και πλέον έχουν γίνει προσπάθειες χρήσης της στον κλάδο του τουρισμού (Han, Dieck, & Jung, 2018, σ. 46) και γενικά σε οτιδήποτε αφορά τη πολιτιστική κληρονομιά. Σύμφωνα με έρευνες, έγινε νύξη χρήσης της AR σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς (μουσεία, ιδρύματα) κάτι το οποίο όμως για να γίνει εφικτό, θα πρέπει να υπολογιστούν οι οικονομικοί παράγοντες. Η AR έχει χρησιμοποιηθεί με βάση δύο μεθόδους, με την πρώτη να βασίζεται στο GPS της συσκευής και η δεύτερη ενεργοποιείται όταν ο χρήστης σκανάρει έναν κώδικα QR (Han κ.ά., 2018, σ. 61).

Σύμφωνα με τους Chang κ.ά. (2015), υπάρχουν 3 παράγοντες που θα μπορούσαν να κερδίσουν την εμπιστοσύνη των χρηστών στη χρήση της AR στις κινητές εφαρμογές πολιτιστικής κληρονομιάς. Το πρώτο αφορά την «προθυμία» του κοινού στη χρήση της εφαρμογής, και δεύτερον

η οπτική ελκυστικότητα, και τρίτων οι συνθήκες χρήσης της εφαρμογής, δηλαδή κατά το πόσο ο χρήστης θα μπορεί με ευκολία να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή (σσ. 678-690). Κατά αυτό το τρόπο η AR εξακολουθεί να αναπτύσσεται ως τρόπος χρήσης των εφαρμογών πολιτιστικής κληρονομιάς στους πολιτισμούς. Βέβαια, ενέχει περαιτέρω ανάπτυξης και τελειοποίησης με αποτέλεσμα να δημιουργούνται προβλήματα (Chung, Han, & Joun, 2015, σσ. 588-589) που μπορεί να αφορούν το οικονομικό κόστος αλλά και τη διαθεσιμότητα του λογισμικού που απαιτείται.

1.7 Ο κωδικός QR

Το 1994 εφευρέθηκε το σύστημα κωδικών QR¹ από τον ιάπωνα Masahiro Hara από την ιαπωνική εταιρεία Denso Wave. Μέχρι τότε χρησιμοποιούσαν τους γραμμωτούς κώδικες 1D, όπου οι πληροφορίες κωδικοποιούνται μόνο προς μία κατεύθυνση (Deer, 2021). Με τους 2D δισδιάστατους κωδικούς από την άλλη πλευρά, οι πληροφορίες κωδικοποιούνται σε δύο κατευθύνσεις: απέναντι και πάνω/κάτω. Έτσι αναπτύχθηκε ένας κώδικας που θα μπορούσε να διαβαστεί εύκολα καθώς και να είναι ικανός να κρατήσει περισσότερες πληροφορίες. Σύμφωνα με την ιστοσελίδα της Denso Wave (χ.χ) ο Masahiro Hara ξεκίνησε να αναπτύσσει έναν νέο 2D κώδικα, όμως πριν την ανακοίνωση του υπήρχε προβληματισμός αν θα γινόταν πραγματικά αποδεκτός ως δισδιάστατος κώδικας, για να μπορεί να αντικαταστήσει τους γραμμωτούς κώδικες. Μάλιστα υπήρχε σιγουριά ως προς τη λειτουργικότητα και την απόδοση του κώδικα στην μαζική αγορά, αλλά και προθυμία για τις παρουσιάσεις στις ενδιαφερόμενες εταιρείες και βιομηχανικές οργανώσεις με την ελπίδα ότι θα γίνει γνωστός στο ευρύ κοινό και θα χρησιμοποιηθεί από όσο το δυνατόν περισσότερους ανθρώπους. Άλλος ένας παράγοντας που συνέβαλε πολύ στη διάδοση της χρήσης του κώδικα, ήταν η απόφαση της εταιρίας Denso Wave να δημοσιοποιήσει τις προδιαγραφές του κώδικα QR, ώστε να μπορεί να το χρησιμοποιεί ο καθένας ελεύθερα (Denso Wave, χ.χ.).

Επιπλέον η Denso Wave θα διατηρούσε τα δικαιώματα ευρεσιτεχνίας στον κώδικα QR, δηλώνοντας όμως ότι δεν θα τα ασκούσε. Αυτή η πολιτική ίσχυε από την αρχή της ανάπτυξης του κώδικα, τιμώντας την πρόθεση των προγραμματιστών ότι ο κωδικός QR θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί από όσο το δυνατόν περισσότερους ανθρώπους. Έτσι, ο κώδικας QR, ο οποίος θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί χωρίς κόστος και χωρίς να υπάρχει ανησυχία για πιθανά προβλήματα, εξελίχθηκε σε έναν «δημόσιο κώδικα» που χρησιμοποιείται από ανθρώπους σε όλο τον κόσμο.

¹ Quick Response Code: Κωδικός Γρήγορης Ανταπόκρισης.

Το 2002 η χρήση του κώδικα έγινε ευρέως διαδεδομένη στο ευρύ κοινό της Ιαπωνίας. Αυτό που διευκόλυνε αυτήν την τάση ήταν το μάρκετινγκ κινητών τηλεφώνων με δυνατότητα ανάγνωσης κώδικα QR. Τα κινητά τηλέφωνα επιτρέπουν στους χρήστες να έχουν πρόσβαση σε έναν ιστότοπο ή να λάβουν ένα κουπόνι σαρώνοντας απλά ένα περίεργο, εντυπωσιακό μοτίβο. Η απόλυτη ευκολία βοήθησε να αυξηθεί γρήγορα η δημοτικότητα του κώδικα στο ευρύ κοινό (Denso Wave, χ.χ.). Πλέον ο κωδικός έχει καταστεί ένα απαραίτητο εργαλείο για όλες τις επιχειρήσεις και την καθημερινή ζωή των ανθρώπων, καθώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί με ποικίλους τρόπους, συμπεριλαμβανομένης της έκδοσης καρτών ονομάτων, ηλεκτρονικών εισιτηρίων και σε συστήματα έκδοσης εισιτηρίων πτήσης που εφαρμόζονται στα αεροδρόμια. Δεδομένου ότι ο κωδικός QR είναι ένας ανοιχτός κώδικας που επιτρέπεται σε οποιονδήποτε να χρησιμοποιήσει, ξεκίνησε μαζικά να χρησιμοποιείται όχι μόνο στην Ιαπωνία, αλλά και σε χώρες σε όλο τον κόσμο. Τέλος μια άλλη ώθηση στη χρήση κωδικών QR ήρθε το 2017, όταν τα τελευταία κινητά τηλέφωνα δεν απαιτούσαν πλέον ξεχωριστή εφαρμογή για την ανάγνωση κωδικών QR. Με τα iOS 11 και Android 8 το 2017 και το 2018, οι δυο εταιρίες Apple και Android πρόσθεσαν σάρωση εγγενούς κώδικα QR στα κινητά τηλέφωνα για ευκολία χρήσης (Deer, 2021).

1.7.1 Η λειτουργία του κωδικού QR

Ο κωδικός QR λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως ένα barcode² στο λιανικό εμπόριο. Πολύ απλά, ένας κωδικός QR είναι ένα κωδικοποιημένο κομμάτι δεδομένων, όπου ο κωδικός QR μπορεί να εμπεριέχει αλφαριθμητικά, αριθμητικά, δυαδικά ή Kanji³. Έτσι ο QR κωδικός είναι μια εικόνα που μπορεί να σαρωθεί από κινητή συσκευή και μπορεί να διαβαστεί αμέσως χρησιμοποιώντας μια κάμερα Smartphone. Κάθε κωδικός QR αποτελείται από έναν αριθμό μαύρων τετραγώνων και κουκκίδων από κωδικοποιημένες πληροφορίες που έχουν εισαχθεί. Όταν η κινητή συσκευή (smartphone) σαρώνει αυτόν τον κώδικα, μεταφράζει αυτές τις πληροφορίες εμφανίζοντας αυτές στην συσκευή σε μορφή που ο άνθρωπος μπορεί να δει ή διαβάσει ανάλογα σε τι μορφή έχει επιλέγει ο να εμφανίζεται (Macdonald, 2012, σ. 276).

² Barcode : Γραμμωτός Κώδικας

³ Kanji : Το Kanji είναι μια μορφή κινεζικών χαρακτήρων που χρησιμοποιούνται στο σύγχρονο ιαπωνικό σύστημα γραφής. Ως συμβολολογία που αναπτύχθηκε στην Ιαπωνία, το QR Code είναι ικανό να κωδικοποιεί JIS Επίπεδο 1 και Επίπεδο 2 σύνολο χαρακτήρων kanji. Στην περίπτωση των Ιαπωνικών, ένας χαρακτήρας Kana ή Kanji πλήρους πλάτους κωδικοποιείται αποτελεσματικά σε 13 bit, επιτρέποντας στον Κώδικα QR να συγκρατεί περισσότερα από 20% δεδομένα από άλλες δισδιάστατες συμβολολογίες. (Denso Wave, χ.χ.)

Αυτή είναι η τεχνική εξήγηση για το πώς λειτουργεί ένας κωδικός QR. Όμως είναι εύλογο να αναφερθεί πως το γεγονός ότι οι κωδικοί QR μπορούν να σαρωθούν με το πάτημα ενός κουμπιού από εκατοντάδες εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο που χρησιμοποιούν smartphone συσκευή σε καθημερινή βάση. Αυτό τα καθιστά εξαιρετικά εύκολο για τους εμπόρους αλλά και για όλους τους χρήστες ηλεκτρονικών κινητών συσκευών, καθώς έχουν γρήγορα πληροφορίες με το πάτημα ενός κουμπιού. Εάν έχετε σαρώσει ποτέ έναν κωδικό QR με το smartphone σας, πιθανότατα θα έχετε παρατηρήσει ότι μπορούν να σαρωθούν εξαιρετικά γρήγορα περίπου μέσα σε 2 με 3 δευτερόλεπτα. Αποτέλεσμα έχει να καθιστά τους κωδικούς QR έναν εξαιρετικά απλό τρόπο πρόσβασης σε αποθηκευμένες πληροφορίες σε μια στιγμή, ο οποίος με τη σειρά του, τους καθιστά μια τέλεια λύση για όλους (Denso Wave, χ.χ.).

1.7.2 Τύποι κωδικών QR

Σε σύγκριση με τους γραμμωτούς κώδικες 1D, οι περισσότεροι κώδικες εικόνας 2D κωδικοποιούν δεδομένα υψηλής πυκνότητας για να αντιπροσωπεύουν μεγαλύτερο όγκο δεδομένων σε μικρότερο μέγεθος, αλλά οι κωδικοί 2D εικόνας έχουν πιο πολύπλοκες δομές κώδικα. Ο πιο αντιπροσωπευτικός κώδικας 2D εικόνας όσον αφορά την υπηρεσία διαδικτύου για κινητά είναι ο κωδικός QR (Okazaki, 2012, σ. 94.). Ενώ η χρήση του κωδικού QR εξαπλώθηκε σε παγκόσμιο επίπεδο, δημιουργήθηκαν το ένα μετά το άλλο νέοι τύποι QR Code για την κάλυψη νέων αναγκών στις τόσο στις επιχειρήσεις, όσο και στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων. Οι αρχικοί κωδικοί QR είναι το QR Code Model 1 και Model 2, με τη μεγαλύτερη έκδοση να χωράει έως και 7.089 αριθμούς (Denso Wave, χ.χ.). Παρακάτω θα αναλυθούν λεπτομερώς οι τύποι κωδικών QR όπως τα παραθέτει η επίσημη ιστοσελίδα της Denso Wave (χ.χ.) για τους τύπους κωδικών QR.

Ο αρχικός κωδικός QR Model 1 είναι ένας κωδικός ικανός να κωδικοποιεί 1.167 αριθμούς με τη μέγιστη έκδοση του να είναι 14 (73 x 73 μονάδες). Έπειτα δημιουργήθηκε ο κωδικός QR Model 2 για την βελτίωση του Μοντέλου 1, έτσι ώστε αυτός ο κώδικας να μπορεί να διαβαστεί ομαλά ακόμα κι αν έχει παραμορφωθεί με κάποιο τρόπο (βλέπε 1.7.5). Οι κωδικοί QR που εκτυπώνονται σε μια καμπύλη επιφάνεια ή των οποίων οι εικόνες ανάγνωσης παραμορφώνονται λόγω της γωνίας ανάγνωσης μπορούν να διαβαστούν αποτελεσματικά με αναφορά σε ένα μοτίβο ευθυγράμμισης

που είναι ενσωματωμένο σε αυτούς. Αυτός ο κωδικός μπορεί να κωδικοποιήσει έως και 7.089 αριθμούς με τη μέγιστη έκδοση του να είναι 40⁴.

Ο micro QR Code είναι ένας τύπος κωδικού QR που τυποποιήθηκε στην Ιαπωνία το 2004. Σημαντικό χαρακτηριστικό του Micro QR Code⁵ είναι ότι έχει μόνο ένα μοτίβο ανίχνευσης θέσης, σε σύγκριση με τον κανονικό κώδικα QR που απαιτεί μια συγκεκριμένη περιοχή, επειδή τα μοτίβα ανίχνευσης θέσης βρίσκονται στις τρεις γωνίες ενός συμβόλου. Επιπλέον, ο κώδικας QR απαιτεί τουλάχιστον ένα ευρύ περιθώριο τεσσάρων μονάδων γύρω από ένα σύμβολο, ενώ ένα ευρύ περιθώριο δύο μονάδων είναι αρκετό για τον Micro QR Code. Αυτή η διαμόρφωση του Micro QR Code επιτρέπει την εκτύπωση σε περιοχές ακόμη μικρότερες από τον κλασικό κώδικα QR.

Το iQR⁶ Code κυκλοφόρησε το 2008 και είναι ένας δισδιάστατος κώδικας τύπου matrix που επιτρέπει την εύκολη ανάγνωση της θέσης και του μεγέθους του. Αυτός ο κωδικός επιτρέπει ένα ευρύ φάσμα μεγεθών κωδικών από μικρότερους από τον παραδοσιακό κώδικα QR και Micro QR Code έως μεγάλους που μπορούν να αποθηκεύσουν περισσότερα δεδομένα από αυτούς. Αυτός ο κωδικός μπορεί επίσης να εκτυπωθεί ως ορθογώνιος κωδικός, κωδικός αναστροφής, ασπρόμαυρος κωδικός αντιστροφής ή κωδικός μοτίβου κουκκίδας, επιτρέποντας ένα ευρύ φάσμα λειτουργιών σε διάφορους τομείς.

Ένας απλός κωδικός QR μπορεί να μεταφέρει δημόσια δεδομένα και ιδιωτικά δεδομένα. Τα ιδιωτικά δεδομένα μπορούν να διαβαστούν μόνο με έναν αποκλειστικό αναγνώστη που διαθέτει το κρυπτογραφικό κλειδί, το οποίο παρέχει προστασία δεδομένων. Δεδομένου ότι το SQRC φαίνεται ακριβώς το ίδιο με τον κανονικό κώδικα QR, μπορεί να αποτρέψει την πλαστογραφία και την παραποίηση. Η διαφορά μεταξύ QR και SQRC είναι πως, ο κωδικός QR εξοικονομεί χώρο και έχει μεγάλη χωρητικότητα. Ωστόσο, δεδομένου ότι οποιαδήποτε συσκευή μπορεί να διαβάσει τις ίδιες πληροφορίες, συμπεριλαμβανομένων ιδιωτικών και διαβαθμισμένων πληροφοριών, δεν είναι ασφαλής. Από την άλλη με τον κωδικό SQRC είναι δυνατό να κάνει κάποιος τις πληροφορίες ιδιωτικές κρύβοντάς τις με ένα κρυπτογραφικό κλειδί και να περιορίσετε τους τύπους συσκευών

⁴ 177 x 177 μονάδες

⁵ Ο πιο περιορισμένος αριθμός μονάδων είναι 11 x 11. Οι μικροκώδικες QR επεκτείνουν μια επιλογή εξοικονόμησης χώρου σε γραμμικούς γραμμικούς κώδικες για εφαρμογές όπου επαρκούν 35 χαρακτήρες ή λιγότεροι (Denso Wave, χ.χ.).

⁶ Το iQR Code είναι σήμα κατατεθέν της DENSO WAVE INCORPORATED στην Ιαπωνία και σε άλλες χώρες.

που μπορούν να διαβάσουν τις πληροφορίες, έτσι ώστε μόνο ορισμένα άτομα να μπορούν να τις σαρώσουν, και έπειτα να τις διαβάσουν.

Το «FrameQR» εμφανίστηκε το 2014 και έχει μια κενή λευκή περιοχή ή ένα πλαίσιο για τη διατήρηση μιας εικόνας (π.χ. λογότυπο εταιρίας). Δεδομένου ότι το σχήμα και το χρώμα του πλαισίου μπορούν να αλλάξουν ευέλικτα, ο κώδικας έχει μια ποικιλία εφαρμογών.

Τύποι κωδικών QR

Κωδικός QR



Κωδικός iQR



**Κωδικός iQR
(ορθογώνιος τύπος)**



Κωδικός micro QR



Κωδικός SQRC



Κωδικός Frame QR



Τύποι κωδικών QR

1.7.3 Ανίχνευση QR από 360 μοίρες

Ο κωδικός QR είναι ικανός για ανάγνωση 360 μοιρών (πανκατευθυντική), υψηλής ταχύτητας. Ο κωδικός QR ολοκληρώνει αυτήν την εργασία μέσω μοτίβων ανίχνευσης θέσης που βρίσκονται στις τρεις γωνίες του συμβόλου. Αυτά τα μοτίβα ανίχνευσης θέσης εγγυώνται σταθερή ανάγνωση υψηλής ταχύτητας, παρακάμπτοντας τις αρνητικές επιπτώσεις της παρεμβολής στο φόντο (Denso Wave, χ.χ.). Αποτέλεσμα έχει την εύκολη σάρωση κάθε κωδικού QR, από κάθε κινητή συσκευή.



Σημεία ανίχνευσης κωδικού QR

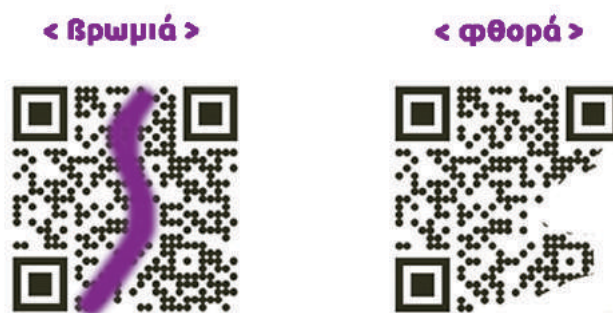
1.7.4 Πού θα μπορούσε να μεταφέρει τον χρήστη ένα QR;

- Σε λογαριασμούς μέσω κοινωνικής δικτύωσης (Instagram, Facebook, Vimeo)
- Σε οδηγίες εγκατάστασης ή συναρμολόγησης
- Σε χάρτη με συγκεκριμένη τοποθεσία (Google Maps)
- Σε κουπόνια προσφορών
- Σε κριτικές και reviews προϊόντων
- Σε δωρεάν MP3 αρχεία/ebooks
- Σε φόρμες επικοινωνίας ή εγγραφής στο newsletter κτλ.
- Σε ιστοσελίδες μέσω κοινωνικών δικτύωσης
- Σε εφαρμογή προς εγκατάσταση
- Σε url ιστοσελίδων
- Σε κείμενο

1.7.5 Φθορές στο QR κωδικό

Ο κωδικός QR έχει δυνατότητα διόρθωσης σφαλμάτων. Τα δεδομένα μπορούν να αποκατασταθούν ακόμη και αν το σύμβολο είναι μερικώς βρόμικο ή κατεστραμμένο. Το μέγιστο 30% των κωδικών

λέξεων⁷ μπορεί να αποκατασταθεί⁸. Η διαδικασία αναγνώρισης γραμμικού κώδικα έχει πέντε βήματα: την ανίχνευση άκρων, την ανίχνευση σχήματος, την αναγνώριση της γραμμής ελέγχου γραμμικού κώδικα, την αναγνώριση του προσανατολισμού, των διαστάσεων και της πυκνότητας bit του γραμμικού κώδικα χρησιμοποιώντας τη γραμμή ελέγχου και τέλος τον υπολογισμό της τιμής του γραμμικού κώδικα (Denso Wave, χ.χ.).



Παράδειγμα έγχρωμης κωδικοποιημένης έκδοσης QR από το Voutia sto avgo

1.7.6 Δομή λειτουργίας QR

Παρακάτω παρατηρείτε παράδειγμα μιας έγχρωμη κωδικοποιημένης έκδοσης κωδικού QR από τον λογαριασμό της εταιρίας Voutia sto avgo στην πλατφόρμα μέσω κοινωνικής δικτύωσης του Instagram. Οι επισημασμένες περιοχές εμφανίζουν διάφορα μέρη του κώδικα QR που δεν μπορούν να αλλάξουν. Ακολουθεί αναλυτική επεξήγηση για κάθε χρωματισμένη περιοχή του κώδικα.

Μπλε: Τα τρία τετράγωνα στις γωνίες του κώδικα QR που έχουν επισημανθεί με μπλε χρώμα θα υπάρχουν σε κάθε κωδικό QR που συναντάτε. Αυτά είναι ουσιαστικά δείκτες θέσης και η δουλειά τους είναι να λένε στον σαρωτή πού βρίσκονται οι άκρες του κωδικού QR.

Κίτρινες λωρίδες: Οι δύο κίτρινες λωρίδες εμφανίζουν εναλλασσόμενες ασπρόμαυρες κουκκίδες. Η δουλειά αυτών των λωρίδων είναι να λένε στον σαρωτή πού τοποθετούνται οι στήλες και οι σειρές ασπρόμαυρων κουκκίδων. Ακολουθούν το όνομα των μοτίβων χρονισμού.

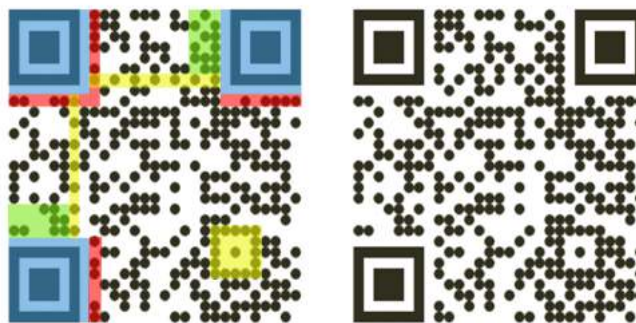
⁷ Η κωδική λέξη είναι μια μονάδα που κατασκευάζει την περιοχή δεδομένων. Στην περίπτωση του QR Code, μία κωδική λέξη ισούται με 8 bit.

⁸ Η αποκατάσταση δεδομένων ενδέχεται να μην εκτελεστεί πλήρως ανάλογα με την ποσότητα βρωμιάς ή ζημιάς.

Κόκκινο: Οι κόκκινες περιοχές του κώδικα QR λένε στον σαρωτή τι είδους πληροφορίες θα κωδικοποιηθούν (π.χ. διεύθυνση URL ιστότοπου, μήνυμα SMS, πληροφορίες vCard, αλφαριθμητικές, αριθμητικές κ.ο.κ.).

Πράσινο: Οι πράσινες περιοχές αντιπροσωπεύουν τον αριθμό έκδοσης του κωδικού QR. Αυτά χρησιμοποιούνται σε κωδικούς QR με αριθμούς έκδοσης που κυμαίνονται από 6 έως 40. Εάν η έκδοση του κωδικού QR σας είναι κάτω από 6, ο σαρωτής δεν χρειάζεται να έχει καθορισμένη την έκδοση, καθώς θα είναι σε θέση να την επεξεργαστεί από τις μεμονωμένες περιοχές του κωδικού QR.

Κίτρινο τετράγωνο: Το κίτρινο τετράγωνο είναι επίσης ένα σταθερό μέρος κάθε κώδικα QR καθώς λειτουργεί ως δείκτης ευθυγράμμισης. Σε μερικούς μεγαλύτερους κωδικούς QR, ενδέχεται να δείτε μερικούς από αυτούς καθώς ο σαρωτής χρησιμοποιεί περισσότερα για να εξασφαλίσει μια πιο ακριβή ευθυγράμμιση. εφεύρεση γραμμικών κωδικών έδωσε μια λύση σε αυτό το πρόβλημα.



Παράδειγμα έγχρωμης κωδικοποιημένης έκδοσης QR από το Voutia sto avgo

2.0 Εφαρμογή «Walk in Korfou»

Αφού κατανοήθηκαν σημαντικές έννοιες και όροι για την λειτουργία του κωδικού QR, την έννοια του χώρου και τα χαρακτηριστικά του ανοιχτού μουσείου, στο δεύτερο κεφάλαιο ακολουθεί η παρουσίαση της εφαρμογή «Walk in Korfou», στην οποία αναλύονται τα χαρακτηριστικά της. Επιπλέον για την καλύτερη κατανόηση του αναγνώστη, παρακάτω θα παρουσιαστεί το οπτικό αποτέλεσμα της εφαρμογής, εστιάζοντας στην γραφιστική αποτύπωση των μακετών: λογότυπο, το εσωτερικό της εφαρμογής, χάρτες διαδρομών από το ιστορικό κέντρο της Κέρκυρας και το υπόμνημα.

2.1 Η Κέρκυρα

Η Κέρκυρα είναι το βορειότερο νησί και ίσως το πιο γνωστό νησί των Ιόνιων νησιών, ένα από τα δημοφιλέστερα στη Μεσόγειο για τις αυθεντικές ομορφιές της. Πόλος έλξης εκατοντάδων χιλιάδων επισκεπτών κάθε χρόνο, αλλά και πηγή έμπνευσης για όλες τις καλές τέχνες, με τεράστια πολιτιστική κληρονομιά, διαθέτει ιδιαίτερη αίγλη, η οποία, σε συνδυασμό με τις φυσικές και καταπράσινες ομορφιές, το θαυμάσιο κλίμα, τις παραλίες και τα ενδιαφέροντα αξιοθέατα, την καθιστά έναν από τους πιο ελκυστικούς προορισμούς για Έλληνες και ξένους ταξιδιώτες (GEECE, χ.χ.).

Η στρατηγική θέση του στη Μεσόγειο τράβηξε στο πέρασμα των αιώνων το ενδιαφέρον πολλών κατακτητών που δεν παρέλειψαν να αφήσουν τα αποτυπώματα τους στην αρχιτεκτονική της πόλης. Με αποτέλεσμα η ομώνυμη πρωτεύουσα του νησιού είναι μια πόλη-μουσείο με μεγάλη καλλιτεχνική παράδοση και διαφόρων ευρωπαϊκών επιρροών, αποτελώντας το πιο επιτυχημένο παράδειγμα συγκερασμού ελληνικής και δυτικής αρχιτεκτονικής. Το ιδιαίτερο διατηρημένο ιστορικό της κέντρο έχει κηρυχτεί μνημείο παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς της UNESCO από το 2007 χάρις την μεγάλη αρχιτεκτονική της αξία. Το εντυπωσιακό παρελθόν της Κέρκυρας αποτυπώνεται έντονα στα σημαντικά αξιοθέατα της πόλης που αντικρίζει ο επισκέπτης όπου και να επισκεφτεί το πολιτιστικό κέντρο του νησιού γεμάτο εμπειρίες και αξέχαστες αναμνήσεις. Έτσι η πρακτική της εφαρμογής « Walk in Korfou » αποσκοπεί στην ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς του νησιού και την εμπειρία του χρήστη μέσα από αυτή.

2.2 Συλλογισμός

Η αφορμή για την ανάπτυξη της παρούσας πολυμεσικής εφαρμογής δόθηκε από το γεγονός ότι η Κέρκυρα δε νοείται να περιοριστεί στα κλειστά πλαίσια μερικών μουσείων, καθώς το ιστορικό κέντρο της Κέρκυρας είναι ένα «ανοιχτό μουσείο» για όλους, με το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό αυτού του είδους μουσείων είναι ότι συμπεριλαμβάνουν τη ζωντανή ιστορία του τόπου αυτού (Artatouille, 2014).

Ο επισκέπτης μέσα από την εφαρμογή θα έχει τη δυνατότητα να επιλέξει μία ή περισσότερες διαδρομές από τις τέσσερις προκαθορισμένες, ανάλογα με τις προτιμήσεις και το χρόνο που θα έχει στη διάθεση του. Κατα τη διάρκεια της διαδρομής ο επισκέπτης θα μπορεί με τη βοήθεια της τεχνολογίας κωδικού QR να σκανάρει τους κωδικούς με την κινητή του συσκευή για γρήγορες πληροφορίες των τοποθεσιών (πχ. πλατείες, σημαντικά πρόσωπα, αρχαιολογική χώροι κλπ). Οι κωδικοί QR θα είναι τοποθετημένοι εξωτερικά των τοποθεσιών και των μνημείων της Κέρκυρας σε μορφή πινακίδας ή στένσιλ με σύμβολα στο δρόμο, με χρωματικούς συνδυασμούς για καλύτερο αισθητικό αλλά και ευδιάκριτο αποτέλεσμα. Οι πληροφορίες που θα περιέχουν οι κωδικοί θα είναι σε μορφή μικρού κειμένου, ιστοσελίδες ή από τοπικά άρθρα σε δύο γλώσσες, την αγγλική και την ελληνική. Με την σάρωση των κωδικών θα υπάρχει η δυνατότητα επιλογής αποθήκευσης των πληροφοριών εντός της εφαρμογής, ώστε ο χρήστης να μπορεί να ξαναδιαβάσει τις πληροφορίες ανεξαρτήτου χρόνου.

2.3 Εύρεση Εφαρμογής

Πρόσβαση στην εφαρμογή θα μπορούν να έχουν όλοι οι χρήστες που διαθέτουν συσκευή smartphones ή tablet με την προϋπόθεση πως θα υπάρχει εγκατεστημένη μία εφαρμογή σάρωσης QR Code ή η κάμερα της κινητής συσκευής να μπορεί να διαβάζει τους κωδικούς QR (πχ. iPhone) και τέλος με την δημιουργία λογαριασμού, εντός της εφαρμογής μέσω του email τους. Ο επισκέπτης θα έχει τη δυνατότητα να κατεβάσει δωρεάν την εφαρμογή χωρίς κανένα κόστος στην κινητή του συσκευή με δύο τρόπους. Είτε να ψάξει την εφαρμογή στο app store ή το play store, αναλογα με το λογισμικό που είναι εγκατεστημένο στην κινητή του συσκευή, είτε να σκανάρει έναν από τους πέντε εγκατεστημένους κωδικούς QR σε επιλεγμένα σημεία της Κέρκυρας. Τα επιλεγμένα σημεία που θα τοποθετηθούν οι κωδικοί QR είναι στην έξοδο των επιβατών του Αερολιμένα της Κέρκυρας «Ιωάννης Καποδίστριας», στην έξοδο του Νέου λιμανιού κόντα στον

κυκλικό κόμβο, στον Σταθμό Υπεραστικών Λεωφορείων Κέρκυρας (Green Buses), στην πλατεία Σαρρόκο (San Rocco Square) έναντι της στάσης αστικών λεωφορείων (Blue buses) και τέλος στην πλατεία Σπιανάδα. Οι συγκεκριμένες επιλογές τοποθεσιών έγιναν με βάση την μεγάλη εισροή τουριστών και ντόπιων κατοίκων, καθώς αποτελούν σημεία κίνησης προς όλο το κέντρο της Κέρκυρας.

2.4 Είδη κοινού

Η χρήση της εφαρμογής ενδείκνυται για τις ηλικίες 17 και άνω που μπορούν να χρησιμοποιήσουν ηλεκτρονική κινητή συσκευή. Οι διαδρομές έχουν σχεδιαστεί για πολύωρο περπάτημα με τακτά διαλείμματα ολιγόλεπτης ξεκούρασης (πχ. σε χώρους πρασίνου, αγορά, μνημεία) μέσα στην πόλη με αποτέλεσμα να χρειάζεται αρκετά καλή φυσική κατάσταση και αντοχή. Έτσι το κοινό που έχει οριστεί για τις προκαθορισμένες διαδρομές είναι 17-75 ετών. Αξίζει να αναφερθεί πως η εφαρμογή είναι κατάλληλα σχεδιασμένη για τουρίστες λόγω του όγκου των διαθέσιμων πληροφοριών στα διάφορα αξιοθέατα και για οικογένειες με παιδιά, διότι οι διαδρομές είναι σαν παιχνίδι εξερεύνησης. Επιπρόσθετα οι διαδρομές είναι κατάλληλες για πεζοπόρους και ειδικότερα η διαδρομή «Green Corfu» για φυσιολάτρες, που αναλύεται παρακάτω.

2.5 Κανονισμός GDPR για εφαρμογές

Στην Ευρώπη στις 25 Μαΐου του 2018 τέθηκε σε ισχύ ο νόμος του Ευρωπαϊκού Γενικού Κανονισμού για την Προστασία των Δεδομένων (GDPR), ο οποίος αφορά τη συλλογή, τη χρήση και την αποθήκευση των προσωπικών δεδομένων των χρηστών σε λογαριασμούς (πχ. mobile εφαρμογές, e-shops κ.α.). Το σημαντικότερο βέβαια είναι ότι με τον GDPR καθορίζονται αυστηρά οι υποχρεώσεις φορέων και εταιρειών γύρω από την συλλογή, χρήση και αποθήκευση των προσωπικών δεδομένων αλλά και τα δικαιώματα των πολιτών/ χρηστών των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Κανελλόπουλος, 2018).

Οι εταιρείες που επεξεργάζονται προσωπικά δεδομένα, πρέπει να παρέχουν σαφείς πληροφορίες για ποιους σκοπούς τα χρησιμοποιούν, για πόσο χρονικό διάστημα τα αποθηκεύουν, σε ποιους άλλους τα κοινοποιούν και εάν τα δεδομένα θα διαβιβασθούν εκτός της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Επιπλέον οι εταιρείες πρέπει να παρέχουν στοιχεία επικοινωνίας των υπεύθυνων για την

επεξεργασία και προστασία των δεδομένων. Όλες αυτές οι πληροφορίες θα πρέπει να διατυπώνονται με απόλυτη σαφήνεια και τη κατανόηση του χρήστη. Ταυτόχρονα κάθε εταιρεία που χρησιμοποιεί, επεξεργάζεται η αποθηκεύει τέτοια δεδομένα θα πρέπει να είναι έτοιμη να παραδώσει ή να τροποποιήσει ή να σβήσει προσωπικά δεδομένα οποιουδήποτε χρήστη, όταν ζητήσει (ΓΚΠΔ, 2021).

2.5.1 Βασικοί κανόνες του GDPR

Σύμφωνα με την ιστοσελίδα της Αρχής Προστασίας Δεδομένων (χ.χ.) οι βασικοί κανόνες για τα δικαιώματα του χρήστη στο πλαίσιο του ΓΚΠΔ είναι:

1. Συναίνεση χρήσης προσωπικών δεδομένων

α) Αρχή περιορισμού του πεδίου εφαρμογής: τα προσωπικά δεδομένα θα πρέπει να συλλέγονται μόνο για συγκεκριμένους, ρητούς και νόμιμους σκοπούς και δε θα πρέπει να επεξεργάζονται περαιτέρω κατά τρόπο ασύμβατο με αυτούς τους σκοπούς

β) Αρχή της ελαχιστοποίησης των προσωπικών δεδομένων: Μόνο τα προσωπικά δεδομένα που είναι αναγκαία για τους αρχικούς σκοπούς θα πρέπει να υπόκεινται σε επεξεργασία

2. Δικαίωμα εναντίωσης και δικαίωμα διαγραφής δεδομένων αφορά το δικαίωμα του χρήστη να ζητήσει την διαγραφή ή την τροποποίηση των προσωπικών δεδομένων του

3. Δικαίωμα μεταφοράς δεδομένων αφορά το δικαίωμα του χρήστη να ζητήσει μεταφορά των δεδομένων του όπου επιθυμεί.

4. Ενημέρωση της Αρχής Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων εντός 72 ωρών εάν εντοπιστεί παραβίαση δεδομένων αφορά την υποχρέωση κάθε εταιρίας ή Οργανισμού να ενημερώσει εντός 72 ωρών την Αρχή Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων σε περίπτωση που εντοπίσει παραβίαση του Αρχείου δεδομένων είτε μέσω hacking είτε με οποιοδήποτε άλλο τρόπο.

- 5.** Αυξημένες υποχρεώσεις συμμόρφωσης για τους υπεύθυνους επεξεργασίας οι οποίοι θα πρέπει να ελέγχουν κατά πόσο οι λειτουργίες της εταιρίας ή του φορέα τηρούν τους κανονισμούς του GDPR.

Ειδικότερα στις mobile εφαρμογές πρέπει να υπάρχει γρήγορη ανταπόκριση άμεσα, ολοκληρωμένα και δωρεάν στα παρακάτω αιτήματα του χρήστη, για τα προσωπικά του δεδομένα σύμφωνα με τον επίσημο ιστότοπο της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την Προστασία Δεδομένων (χ.χ.) στα πλαίσια του ΓΚΠΔ :

- Συγκατάθεση τήρησης δεδομένων ή ενημέρωσης των χρηστών (άρθρο 12-14 ΓΚΠΔ)
- Πρόσβαση στα δεδομένα (άρθρο 15 ΓΚΠΔ)
- Διόρθωση των δεδομένων (άρθρο 16 ΓΚΠΔ)
- Διαγραφή των δεδομένων (δικαίωμα στη λήθη) (άρθρο 17 ΓΚΠΔ)
- Περιορισμό της επεξεργασίας (άρθρο 18 ΓΚΠΔ)
- Μεταφορά των δεδομένων σε άλλο φορέα (άρθρο 20 ΓΚΠΔ)
- Δικαίωμα εναντίωσης (άρθρο 21 ΓΚΠΔ)
- Δικαίωμα στη μη αυτοματοποιημένη ατομική λήψη αποφάσεων, συμπεριλαμβανομένης της κατάρτισης προφίλ (άρθρο 22 ΓΚΠΔ)

Τέλος κατα τη δημιουργία λογαριασμού στην εφαρμογή «Walk in Korfou» στην αρχική σελίδα θα υπάρχει πεδίο όπου θα ενημερώνει τον χρήστη για τους όρους χρήσης της εφαρμογής καθώς και την αποθήκευση ή διαχείριση προσωπικών του δεδομένων. Επιπλέον θα υπάρχει ένα δεύτερο πεδίο με τους όρους Προστασίας του χρήστη με την εξασφάλιση αυστηρών μέτρων προστασίας εντός της εφαρμογής των προσωπικών του δεδομένων για ασφαλή χρήση.

2.6 Σχέδιο Δράσης

Αφού ο επισκέπτης σκανάρει και κατεβάσει την εφαρμογή στην κινητή του συσκευή, θα του εμφανιστεί η αρχική σελίδα με το λογότυπο της εφαρμογής, δυο επιλογές με τις

επιγραφές «Σύνδεση σε λογαριασμό», «Δημιουργία λογαριασμού» και ένα πεδίο με τους όρους χρήσης της εφαρμογής. Μάλιστα θα υπάρχει η επιλογή αλλαγής γλώσσας στην αγγλική ή την ελληνική στην επάνω δεξιά πλευρά της εφαρμογής. Ο νέος χρήστης θα πρέπει να συμπληρώσει τα πεδία με το όνομα χρήστη, κωδικό της επιλογής του, την ηλικία του και τέλος το email του. Αμέσως μετά την εγγραφή του, θα σταλθεί αυτόματα ένα email την για επιβεβαίωση του λογαριασμού του. Έπειτα, αφού συνδεθεί με τα στοιχεία που έχει βάλει, θα του εμφανιστούν πέντε πεδία με τέσσερις προκαθορισμένες διαδρομές και ένα πεδίο με την επιλογή διαδρομής με εκ νέου τοποθεσίες της επιλογής του. Πέραν αυτού ο χρήστης θα έχει την δυνατότητα να επιλέξει παραπάνω από μία διαδρομές να ακολουθήσει.

Οι τέσσερις προκαθορισμένες διαδρομές εντός της εφαρμογής είναι οι εξής :

- > 2 days in CFU
- > Green Corfu
- > arChFU
- > Αόρατα μνημεία

Οι τοποθεσίες που περιέχουν οι διαδρομές, επιλέχθηκαν με βάση σημαντικούς σκοπούς για την ολοκληρωμένη εμπειρία του επισκέπτη στο νησί, με γνώμονα την ανάδειξη του πολιτιστικού πλούτου της Κέρκυρας και συνάμα την ψυχαγωγία του. Σημαντικό είναι, πως οι διαδρομές δεν αποτελούν αυστηρή ακολούθηση, επομένως ο επισκέπτης μπορεί να ακολουθήσει ελεύθερα μία δική του διαδρομή με βάση όποιες τοποθεσίες θέλει να επισκεφθεί στο κέντρο της Κέρκυρας ανάλογα με τον χρόνο που διαθέτει.

2.6.1 days in CFU

Με την έλευση πολλών κρουαζιερόπλοιων και γενικότερα τουριστών χρειάστηκε η δημιουργία μιας διαδρομής με τα σημαντικότερα μνημεία της Κερκυρας. Αποτέλεσμα είχε η δημιουργία της διαδρομής «2 days in CFU», με την προσήλωση της ειδικά στους τουρίστες αλλά και για επισκέπτες που έχουν απο μία έως δύο ημέρες στη διάθεση τους,

ώστε να περιηγηθούν στο κέντρο της Κέρκυρας. Μάλιστα οι διαδρομές είναι χωρισμένες σε 24 και 48 ώρες, ανάλογα με το χρονικό όριο που διαθέτουν οι επισκέπτες για μια σφαιρική γνωριμία με την τοπική ιστορία και τις επιρροές που είχε η Κέρκυρα ανά τους αιώνες. Θα έλεγε κανείς πως όλη η ιστορία της Κέρκυρα έχει συμπιεχθεί μέσα σε δύο διαδρομές.

Παρακάτω αναλύεται η διαδρομή «**2 days in CFU**» 24 ώρες:

2 days in CFU

- Σπιανάδα
- Παλαιό Φρούριο/Φάρος
- Λιστόν
- Μουσείο Ασιατικής Τέχνης
- Κήπος του Λαού
- Αρχαιολογικό Μουσείο Κέρκυρας
- Μουσείο Σολωμού
- Δημοτική Πινακοθήκη
- Άγιος Σπυρίδωνας
- Καντούνια

Για την διαδρομή «2 days in CFU» έχουν οριστεί 4 σημεία εκκίνησης, τα οποία όπως αναλύσαμε παραπάνω (βλέπε 2.4), ο επισκέπτης θα έχει τη δυνατότητα να ξεκινήσει αναλογα με την τοποθεσία που βρίσκεται. Για παράδειγμα αν ο επισκέπτης επιλέξει την 24ωρη διαδρομή «2 days in CFU» με σημείο εκκίνησης τον Αερολιμένα της Κέρκυρας «Ιωάννης Καποδίστριας», θα του εμφανιστεί στον χάρτη ως πρώτος σταθμός το Αρχαιολογικό Μουσείο της Κέρκυρας, με την προκαθορισμένη διαδρομή προς τον πρώτο προορισμό. Μόλις φτάσει στην είσοδο της πύλης του μουσείου, θα υπάρχει τοποθετημένη πινακίδα με τον κωδικό QR, όπου ο επισκέπτης με τη βοήθεια της τεχνολογίας QR θα σαρώσει στην κινητή του συσκευή τον αναγραφόμενο κωδικό της πινακίδας μεταφέροντας τον χρήστη στην ιστοσελίδα του Αρχαιολογικού Μουσείου Κέρκυρας, με όλες τις πληροφορίες για τις μόνιμες εκθέσεις, το κτήριο κ.α.. Έπειτα από την επίσκεψη στο μουσείο, όπου μυήθηκε στην αρχαία ιστορία του νησιού, ακολουθώντας τον χάρτη θα περπατήσει μερικά λεπτά

παραπλεύρος της παραλιακής. Κατα τη διάρκεια της ολιγόλεπτης διαδρομής στην μαρμαροστρωμένη παραλία, ο επισκέπτης θα θαυμάσει το μαγευτικό τοπίο με θέα τη θάλασσα μέχρι να φτάσει στον δεύτερο προορισμό, την κεντρική πλατεία του νησιού «Σπιανάδα». Εκεί θα συναντήσει μία πινακίδα με κωδικό QR τοποθετημένη περίπου στην μέση της πλατείας, μαθαίνοντας για το Περιστύλιο του Μαίτλαντ, τη σημασία και την ιστορία της πλατείας τους τελευταίους δύο αιώνες. Αμέσως μετά ακολουθώντας τον χάρτη της εφαρμογής, θα κατευθυνθεί στην δυτική άκρη της Σπιανάδας με τρίτο προορισμό την πλατεία Λίστόν, όπου μπορεί να μάθει για την αρχιτεκτονική, τη χρησιμότητα και την ιστορία της πλατείας. Στην εφαρμογή θα υπάρχει ένδειξη με σήμα ένα «πιρούνι και ένα φλιτζάνι καφέ», ενημερώνοντας τον χρήστη ότι στο συγκεκριμένο σημείο μπορεί να ξεκουραστεί ή να γευματίσει στις πληθώρες επιλογές μαγαζιών που υπάρχουν στην πλατεία Λίστόν.

Ο τέταρτος προορισμός που ακολουθεί, είναι το Παλαιό Φρούριο μαθαίνοντας τη χρησιμότητα και την ιστορία του ανα τους αιώνες με το πάτημα ενός κλικ, σαρώνοντας τον κωδικό QR στην είσοδο της μεγάλης πύλης. Στην εφαρμογή θα υπάρχει ένδειξη με το σήμα του ευρώ καθώς υπάρχει ένα μικρό κόμιστρο για την είσοδο στον ιστορικό χώρο του Παλαιού Φρουρίου. Μετά την είσοδο του Φρουρίου, θα μπορεί να επισκεφτεί τη μικρή αίθουσα με βυζαντινά φορητά έργα καθώς και το πωλητήριο του. Έπειτα θα κατευθυνθεί για να δει την ιδιαίτερη εκκλησία του Αγίου Γεωργίου και ακολουθώντας το μονοπάτι μέχρι την κορυφή του Φρουρίου θα καταλήξει στο Φάρο του Φρουρίου, ένα από τα όμορφότερα σημεία της πόλης με τη μαγευτική πανοραμική θέα, όλου του κέντρου της Κέρκυρας. Μετά τη κατάβαση του μονοπατιού έχει σειρά για ολιγόλεπτη ξεκούραση στον «κήπο του Λαού» με τα όμορφα γλυπτά μοντέρνων καλλιτεχνών, όπου μπορεί να συνδυάσει την επίσκεψη του στο πρωτότυπο για τα ελληνικά δεδομένα Σινοϊαπωνικό Μουσείο της Κέρκυρας και την Δημοτική Πινακοθήκη Κέρκυρας. Στις σκάλες του κτηρίου Αγίων Μιχαήλ και Γεωργίου όπου στεγάζονται τα δύο μουσεία θα βρίσκονται δύο πινακίδες με κωδικούς των ιστοσελίδων των μουσείων με πληροφορίες για το κτήριο που στεγάζονται, τις μόνιμες και περιοδικές εκθέσεις κ.α.. Έτσι ο επισκέπτης θα έχει την ευκαιρία να γνωρίσει έναν ακόμη πολιτισμό και να πάρει μια γεύση της τοπικής λαϊκής τέχνης του νησιού.

Στους δύο τελευταίους προορισμούς ο επισκέπτης θα έχει την επιλογή να γνωρίσει καλύτερα την τοπική ιστορία με την επίσκεψη του στο Μουσείο Σολωμού και την όμορφη διαδρομή μέσα από τα καντούνια⁹ με τελικό προορισμό την Εκκλησία του Αγίου Σπυρίδωνα, τον πολιούχο του νησιού με το πιο ψηλό καμπαναριό των Ιόνιων Νήσων. Στις εισόδους των δύο κτηρίων, οι επισκέπτες θα

⁹ Τα κερκυραϊκά καντούνια στην τοπική διάλεκτο είναι τα στενά μονοπάτια της Παλαιάς πόλης της Κέρκυρας

μπορούν με τη σάρωση του κωδικού QR να μάθουν ιστορικές πληροφορίες για αυτούς τους δύο σημαντικούς σταθμούς της Κέρκυρας.

Οι επόμενη διαδρομή των 48 ωρών «2 days in CFU» έχει βασιστεί στις τοποθεσίες της 24ωρης διαδρομής, όμως έχει εμπλουτιστεί με νέες τοποθεσίες μέσα στην κέντρο της πόλης. Στην διαδρομή των 48 ωρών εκτός των τοποθεσιών που προαναφέρθηκαν στην 24ωρη, ο επισκέπτης θα έχει την δυνατότητα να γνωρίσει ένα ακόμα κομμάτι της ιστορίας του νησιού, με την επίσκεψη στο νεότερο από τα δύο φρούρια του νησιού, το Νέο Φρούριο (ή Fortezza Nuova), κτισμένο τον 16ο αιώνα από τους Βενετσιάνους, στο λόφο του Αγίου Μάρκου με σημαντική ιστορία και αρχιτεκτονική σημασία, που μπορεί να μάθει σκαναρώντας τον κωδικό QR στην είσοδο του φρουρίου. Έπειτα από ολιγόλεπτο περπάτημα, θα συναντήσει το εμβληματικό κτήριο της Ιεράς Μητρόπολης. Λίγο πριν την είσοδο στο ιερό, θα υπάρχει ένα διακριτικό στένσιλ κωδικού QR με πληροφορίες της Μητρόπολης (ιστορικές, το πρόγραμμα της εκκλησίας κ.α.) προς ενημέρωση του επισκέπτη. Μετά τον σταθμό της Μητρόπολης ο επισκέπτης θα κατευθυνθεί βόρεια του κέντρου, προς τα καντούνια, απολαμβάνοντας τη γραφική ομορφιά τους. Στην εφαρμογή θα του εμφανιστεί σήμανση με ένα κουμ-κουάτ που θα πληροφορεί τον χρήστη ότι στην περιοχή μπορεί να αγοράσει τοπικά προϊόντα στην τουριστική αγορά του νησιού .

Αφού περιηγηθεί στα καντούνια, ακολουθώντας τον χάρτη της εφαρμογής ώστε να μη χαθεί, θα κατευθυνθεί προς την παραλιακή λεωφόρο της Γαρίτσας. Στην αρχή της παραλιακής, όπου βρίσκεται η κολώνα του Ντούγκλα¹⁰ θα υπάρχει κωδικός QR σε μορφή στένσιλ με πληροφορίες της κολώνας, ώστε να μην εμποδίζει την ορατότητα των επιβατηγών στον κόμβο. Ο επισκέπτης θα μπορεί να περπατήσει στο όμορφο άλσος της Γαρίτσας μέχρι να φτάσει στον επόμενο σταθμό το άλσος του Ανεμόμυλου. Με την εμφάνιση της σήμανσης του κουμ-κουάτ, η εφαρμογή θα ενημερώνει τον χρήστη ότι μπορεί απολαύσει τοπικά εδέσματα. Μακριά από την πολυκοσμία της πόλης, θα έχει την ευκαιρία να γευματίσει σε μία από τις φημισμένες ταβέρνες της παραλιακής με τοπική Κερκυραϊκή κουζίνα ή να συνεχίσει στην όμορφη μαρμαροστρωμένη διαδρομή της λεωφόρου δίπλα από τη θάλασσα.

2.6.2 Green Corfu

Η φυσιολατρική διαδρομή «Green Corfu» είναι ιδανική για άτομα που λατρεύουν το πράσινο και το υγρό στοιχείο της φύσης, καθώς και για πεζοπόρους, που τους αρέσει το περπάτημα σε όμορφες

¹⁰ Οβελίσκος του Ντάγκλας. Προς τιμή του άγγλου Ύπατου Αρμοστή στην Κέρκυρα Χαουάρντ Ντάγκλας (Howard Douglas)

τοποθεσίες. Η διαδρομή έχει οικολογικό χαρακτήρα και η πραγματοποίηση μίας ασφαλούς, οικονομικής διαδρομής με στόχο τη γαλήνη και την πνευματική ξεκούραση του επισκέπτη από το πολύωρο ταξίδι ή τους γρήγορους ρυθμούς της αστικής ζωής. Φιλική προς το περιβάλλον, με την δυνατότητα του επισκεπτη να περιηγηθεί με τα πόδια ή με εναλλακτικούς τρόπους, που έχουμε αναφέρει παραπάνω. Μέσα τους χώρους πρασίνου του κέντρου της Κέρκυρας ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να γνωρίσει το άλλο πρόσωπο της μακριά από την πολυκοσμία.

Παρακάτω αναλύεται η διαδρομή της εφαρμογής «**Green Corfu**» :

Green Corfu

- Σπιανάδα
- Παλαιό Φρούριο
- Μποσκέτο/Durrell
- Κήπος του Λαού
- Φαληράκι
- Άλσος Γαρίτσας
- Άλσος Ανεμόμυλου
- Mon Repo
- Καρδάκι

Ο πρώτος και ο δεύτερος σταθμός της φυσιολατρικής διαδρομής είναι η Πλατεία Σπιανάδα και το Παλαιό Φρούριο για τους οποίους έχουν προαναφερθεί στην 24ωρη διαδρομή «2days in CFU». Έτσι στον σταθμό του Παλαιού Φρουρίου, ο επισκέπτης θα έχει τη δυνατότητα τους θερινούς μήνες να κάνει μια γρήγορη βουτιά στον ΠΟΙΑΘ¹¹ εντός του Φρουρίου, σε μια μικρή όαση βλάστησης, απολαμβάνοντας την θάλασσα. Βγαίνοντας από την έξοδο του Φρουρίου, ο επισκέπτης έχει σειρά να επισκεφτεί το Μποσκέτο¹², έναν μικρό δημόσιο κήπο με λουλούδια και όμορφη θέα μεταξύ της βορεινής τάφρου του Παλαιού Φρουρίου. Η πινακίδα με τον κωδικό QR θα βρίσκεται στις δύο εισόδους του κήπου, με πληροφορίες για την ιστορία του κήπου και των φιλελλήνων που έζησαν στο νησί. Αυτό ο κήπος είναι ιδανικός για οικογένειες με μικρά παιδιά,

¹¹ Ο ΠΟΙΑΘ είναι ο Πανελλήνιος Όμιλος Ιστιοπλοΐας Ανοιχτής Θάλασσας

¹² Μποσκέτο από την ιταλική γλώσσα (bucetto) και σημαίνει μικρό άλσος.

καθώς στο εσωτερικό του κήπου υπάρχει περιφραγμένη παιδική χαρά και δημόσια όργανα γυμναστικής.

Ο τέταρτος σταθμός βρίσκεται λίγα μέτρα δίπλα από τον κήπο του Μποσκέτο, ο κήπος του Λαού. Η εξαιρετική θέα στην θάλασσα από τον Κήπο του Λαού, η ηρεμία και η χαλάρωση που προσφέρει, τον κάνουν ιδιαίτερα δελεαστικό για όσους επιθυμούν μία ήσυχη βόλτα. Μέρος για χαλαρό διάβασμα, ή απλώς για να αγναντέψει ο επισκέπτης την γαλήνια θάλασσα, κάτω από την φυσική σκιά των ψηλών δέντρων. Έπειτα από την έξοδο της πλευράς του ανακτόρου, ο επισκέπτης θα περπατήσει λίγα λεπτά μέχρι την παραλία Φαληράκι, όπου διαθέτει μια μεγάλη προβλήτα ιδανική για ηλιοθεραπεία και για μια γρήγορη βουτιά. Στην εφαρμογή θα υπάρχει η σήμανση με το φλιτζάνι και το πιρούνι που θα ενημερώνει τον χρήστη, πως στην μικρή παραλία θα μπορεί να απολαύσει τον καφέ ή το γεύμα στα καφέ μπαρ της παραλίας με θέα τον νησάκι Βίδο.

Μετά από τους παραπάνω σταθμούς, θα εμφανιστούν δύο σημάνσεις στην εφαρμογή, με ένα ποδήλατο και ένα παπούτσι, όπου θα προειδοποιεί ότι ο επόμενος σταθμός βρίσκεται σε μεγαλύτερη απόσταση από τους προηγούμενους σταθμούς και θα χρειαστεί καλά και άνετα παπούτσια για ασφαλή περπάτημα (π.χ. ορειβατικά, αθλητικά παπούτσια). Το ποδήλατο θα τον ενημερώνει πως μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιο από τα εναλλακτικά μέσα μεταφοράς που έχουμε προαναφέρει για εξικονόμηση χρόνου. Είναι σημαντικό να αναφερθεί πως η απόσταση της διαδρομής από την Πλατεία Σπινάρδα μέχρι το κτήμα Μον Ρεπό είναι ιδανική διαδρομή φιλική προς τους ποδηλάτες. Οι επόμενοι δύο σταθμοί είναι το Άλσος Γαρίτσας και το Άλσος του Ανεμόμυλου. Δυο καταπράσινα άλση μέσα στην πόλη, ιδανικά για βόλτα όπως έχουμε αναλύσει στην διαδρομή των 48 ωρών «2 days in CFU». Σε αυτούς του σταθμούς θα υπάρχει η σήμανση προμήθειας νερού με μία σταγόνα, καθώς δεν θα υπάρχει η πρόσβαση σε πόσιμο νερό σε αυτές τις τοποθεσίες.

Στη συνέχεια αφού διανύσει όλη την παραλιακή λεωφόρο της Γαρίτσας, ο επισκέπτης θα φτάσει στην είσοδο του κτήματος Μον Ρεπό. Εξωτερικά της μεγάλης εισόδου, θα βρίσκεται πινακίδα με κωδικό QR, με την ιστορία της βασιλικής οικογένειας και άλλες πληροφορίες του κτήματος με τη χρήση του έως σήμερα. Ο επισκέπτης αφού εισέλθει στο κτήμα, θα αντικρίσει ένα καταπράσινο μέρος γεμάτο βλάστηση. Μακριά από τους γρήγορους ρυθμούς της πόλης, μπορεί να περπατήσει και χαλαρώσει στα ήσυχα μονοπάτια του κτήματος. Στο εσωτερικό του κτήματος βρίσκεται το Μουσείο Παλαιάπολης Κέρκυρας. Στον κήπο του μουσείου θα βρίσκεται πινακίδα με κωδικό QR με πληροφορίες για την ιστορία του μικρού ανάκτορου και τη μόνιμη έκθεση του μουσείου. Γύρω του ο επισκέπτης θα αντικρίσει πως δίπλα από τα φυτά και τα δέντρα υπάρχουν μερικές μικρές

πινακίδες με τις ονομασίες από τα σπάνια φυτά και δέντρα που έχουν φυτευτεί ανα χρόνια στο κτήμα. Ύστερα ακολουθώντας ένα από τα καταπράσινα μονοπάτια του κτήματος θα βρεθεί στον τελευταίο σταθμό της διαδρομής το Καδράκι. Εκεί θα μπορεί να κάνει πικνίκ στα τραπέζια πικνίκ που έχει διαθέσει ο δήμος Κέρκυρας απολαμβάνοντας τη θέα. Επιπλέον μπορεί να κατέβει στην πέτρινη προβλήτα για ηλιοθεραπεία και μία βουτιά στα γαλαζοπράσινα νερά.

2.6.3 arChFU

Το ιστορικό κέντρο της Κέρκυρας φημίζεται για την ενετική αρχιτεκτονική και τη βυζαντινή παράδοση, με τα μνημεία της Κέρκυρας να αποτελούν επιτυχημένη συναίρεση των διαφορετικών στοιχείων της ελληνικής και δυτικής αρχιτεκτονικής, κατασκευασμένα σύμφωνα με την τοπική ελληνική αντίληψη σε δυτική μορφολογία αρχιτεκτονικής και την ιδιαιτερότητα κάθε εποχής. Η διαδρομή «arChFU» είναι αφιερωμένη σε σημαντικά αρχιτεκτονικά οικοδομήματα που κοσμούν το κέντρο της Κέρκυρας. Σκοπός της διαδρομής είναι να προάγει τις πληροφορίες για τα διαφορετικά αρχιτεκτονήματα και την ευσθητοποίηση ως προς την πολιτιστική κληρονομιάς της Κέρκυρας.

Παρακάτω αναλύεται η διαδρομή «arChFU»:

arChFU

- Παλαιό Φρούριο
- Ανάκτορο Αγίων Μιχαήλ και Γεωργίου
- Πεντοφάναρο/Λιστόν
- Άγιος Σπυρίδωνας
- Ναός Αγίου Ιακώβου (Duomo)
- Καντούνια (βενετσιάνικες πολυκατοικίες, αρχοντικά)
- Άγιοι Ιάσωνας και Σωσίπατρος

Οι πρώτοι τέσσερις σταθμοί της διαδρομής ArChFU είναι το Παλαιό Φρούριο, το ανάκτορο των Αγίων Μιχαήλ και Γεωργίου, το Πεντοφάναρο με την πλατεία Λιστόν και η εκκλησία του Αγίου Σπυρίδωνα, που έχουμε αναλύσει παραπάνω στην διαδρομή 2 days in CFU 24 ωρών (βλέπε 2.6.1). Ο πέμπτος στην σειρά σταθμός που θα επισκεφτεί ο χρήστης της εφαρμογής είναι ο εμβληματικός Ναός του Αγίου Ιακώβου (Duomo) που θυμίζει πολύ τους ναούς της Ιταλίας, όπου βρίσκεται στην πλατεία Δημαρχείου, λίγα λεπτά από την Εκκλησία του Αγίου Σπυρίδωνα. Εξωτερικά της εισόδου του ναού, θα υπάρχει πινακίδα κωδικού QR με πληροφορίες για την αρχιτεκτονική και την ιστορία

ανοικοδόμησης του ναού. Ο επισκέπτης θα έχει την ευκαιρία να παρακολουθήσει κάποια από τις προγραμματισμένες λειτουργίες ή να θαυμάσει το εσωτερικό του ναού, με τα σημαντικά κειμήλια εκκλησιαστικής τέχνης. Έπειτα μπορεί να κατευθυνθεί προς τα καντούνια της παλαιάς Πόλης σύμφωνα με τον χάρτη της εφαρμογής, ώστε να θαυμάσει τον πολύχρωμο βενετσιάνικο πολυκατοικίες στα στενά της πόλης και τα εντυπωσιακά παλιά αρχοντικά, με τις διάφορες αρχιτεκτονικές παρεμβάσεις από τον μεσαίωνα μέχρι σήμερα.

Ο τελικός σταθμός της εφαρμογής είναι η σημαντικότερη Βυζαντινή εκκλησία της Κέρκυρας, η εκκλησία των Αγίων Ιάσωνος και Σωσιπάτρου στην περιοχή του Ανεμόμυλου. Στην διαδρομή της εφαρμογής θα του εμφανιστεί σήμανση με ένα ποδήλατο, που θα παροτρύνει τον χρήστη, να χρησιμοποιήσει εναλλακτικά μέσα μετακίνησης, διότι η διαδρομή μέχρι τον τελικό σταθμό θα είναι 30 λεπτά περπάτημα από τον σταθμό, ανάλογα με τη θέση του επισκέπτη στα καντούνια της Παλαιάς Πόλης. Ο επισκέπτης όταν φτάσει στην εκκλησία των Αγίων Ιάσωνος και Σωσιπάτρου, θα υπάρχει πινακίδα QR στον εσωτερικό προαύλιο χώρο της εκκλησίας. Με τη δυνατότητα σάρωσης στην ηλεκτρονική του συσκευή θα μάθει πληροφορίες για την ανοικοδόμηση της εκκλησίας τον 11 αιώνα μ.Χ., την σημαντικότητα της ανα τους αιώνες και τέλος ενδιαφέρουσες πληροφορίες για το εσωτερικό της διάκοσμο.

2.6.4 Αόρατα Μνημεία

Λόγω του σύγχρονου αστικού ιστού και της διαμόρφωσης του, πολλά μνημεία παίρνανε απαρατήρητα στην καθημερινότητα του ανθρώπου. Στόχος αυτής της διαδρομής είναι η γνωστοποίηση των μνημείων, η επαναφορά τους στην επικαιρότητα και η σημασία που παρουσιάζουν αυτά τα αόρατα μνημεία, μεγάλης ή μικρής αισθητικής αξίας για τη συνολική ανάδειξη και ένταξη των κρυμμένων μνημείων μέσα στην πόλη. Έτσι η διαδρομή αυτή είναι σχεδιασμένη ιδανικά για τους ντόπιους κατοίκους που θέλουν να γνωρίσουν σε βάθος την Κέρκυρα μέσα από τα απλά στοιχεία που βρίσκονται στο κέντρο της πόλης. Οι χρήστες αποκτούν προσωπικές εμπειρίες, δηλαδή μια μικρή προσωπική μνήμη σε σχέση με το αόρατο παρελθόν της πόλης με τη βοήθεια της τεχνολογίας κωδικού QR.

Παρακάτω αναλύεται η διαδρομή «**Αόρατα Μνημεία**»:

Αόρατα Μνημεία

- Η Παναγία του Rosario
- San Giacomo
- Φιλαρμονική Μάντζαρος

- Annunziata
- Εβραϊκή Κοινότητα
- Σπηλιά (Μαρκάς)
- Παλιό Λιμάνι
- Μνημείο Μενεκράτη

Ξεκινώντας από την πλατεία Σπιανάδα ως αφετηρία της διαδρομής, ο χρήστης θα κατευθυνθεί βορειοδυτικά της πλατείας προς το τρίγωνο του Πεντοφάναρου έναντι του Λιστόν. Εκεί θα παρατηρήσει μία πινακίδα με κωδικό QR. Σαρώνοντας τον κωδικό θα του εμφανιστεί φωτογραφικό υλικό της παλιάς τοποθεσίας. Αμέσως θα καταλάβει πως βρίσκεται ακριβώς στο σημείο όπου βρίσκονταν τα ερείπια της Παναγίας του Rosario. Από τις πληροφορίες που θα περιέχει ο κωδικός QR θα μάθει για την ιστορία της αδελφότητας Rosario, τις δυσκολίες που συνάντησαν αλλά και την βοήθεια που παρείχαν στο νήσι της Κέρκυρας. Για τον δεύτερο σταθμό θα χρειαστεί να περπατήσει μερικά μέτρα προς την πλατεία Δημαρχείου. Εκεί θα συναντήσει το ιδιαίτερο κτήριο, το θέατρο San Giacomo με μία πινακίδα QR έξω από την είσοδο του κτηρίου. Ο χρήστης θα πληροφορηθεί για την ίδρυση του θεάτρου, τις επτανησιακής μουσικής Σχολής και για τις ποικίλες оперέτες της εποχής. Στο διπλανό στενό του θεάτρου Giacomo, στη συμβολή των οδών Βουλγάρεως και Βραχλιώτη, βρίσκεται το καμπαναριό της Annunziata, πανευρωπαϊκής σημασίας. Στο σημείο επί της οδού Βουλγάρεως θα βρίσκεται τοποθετημένη πινακίδα QR με πληροφορίες για την Καθολική εκκλησία και την σύνδεση της με την Ναυμαχία της Ναυπάκτου το 1571.

Έπειτα ο τέταρτος σταθμός είναι η Φιλαρμονική Μάντζαρος, εκ των οποίων είναι μια από τις σημαντικότερες φιλαρμονικές στην Ελλάδα μέχρι σήμερα. Μέσα στην βουή της παλιάς πόλης εκεί που μόνο αν ακούσεις μουσικά όργανα θα καταλάβεις ότι βρίσκεται η φιλαρμονική εταιρεία, θα υπάρχει χρωματιστή πινακίδα QR ώστε να είναι ευδιάκριτη σε κάθε επισκέπτη, με πληροφορίες της ιστορικής φιλαρμονικής εταιρείας. Στη συνέχεια θα έχει την ευκαιρία να επισκεφτεί την κεντρική αγορά της πόλης και έπειτα να συνεχίσει προς τον επόμενο σταθμό, την Εβραϊκή κοινότητα της Κέρκυρας. Εξωτερικά της συναγωγής θα υπάρχει πινακίδα QR με την ιστοσελίδα της Ισραηλιτικής Κοινότητας Κέρκυρας, με ιστορικό αφήγημα και φωτογραφίες της παλιάς συνοικίας. Ο έκτος σταθμός είναι η αγορά της Σπηλιάς κατά της οποίας επισκέπτης, μόλις βρει και σαρώσει τον κωδικό της πινακίδας θα του εμφανιστούν πληροφορίες, φωτογραφίες και μερικές κατόψεις από το κατεδαφισμένο κτήριο της παλιάς αγοράς «Μαρκάς» με την ιδιόμορφη ιστορία του.

Λίγα μέτρα βορειοδυτικά, ο επισκέπτης θα αντικρίσει το παλιό λιμάνι της Κέρκυρας. Κετβαίνοντας τα σκαλιά προς την ενιαία προβλήτα θα αντικρίσει μία μεγάλη πινακίδα QR στο

κέντρο του υπαίθριου χώρου, με ιστορικές πληροφορίες για τη χρήση του λιμανιού απο τον 16ο-19ο αιώνα. Στην εφαρμογή θα εμφανιστούν τρεις σημάνσεις με το φλιτζάνι καφέ, το πιρούνι και το κουμ-κουάτ, όπου ο επισκέπτης θα έχει την δυνατότητα ξεκούρασης αλλά και να δοκιμάσει τοπικά ψάρια στα ταβερνάκια της περιοχής. Μετά την ξεκούραση, έχει σειρά ο τελευταίος σταθμός, το Μνημείο του Μενεκράτη. Επειδή ο σταθμός θα βρίσκεται 35 λεπτά με τα πόδια απο το Παλίο Λιμάνι της Κέρκυρας, στην εφαρμογή θα υπάρχει σήμανση για την επιλογή εναλλακτικού μέσου μεταφοράς προς εξοικονόμηση χρόνου. Μόλις φτάσει στην επιδιωκόμενη τοποθεσία σύμφωνα με τον χάρτη, θα υπάρχει τοποθετημένη πινακίδα QR εξωτερικά του μνημείου. Ο χρήστης θα έχει την ευκαιρία εκτός απο τις πληροφορίες για το μνημείο, να μάθει για την ιδιαίτερη ιστορία και το θάνατο του Μενεκράτη.

3.0 ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ «Walk in Korfou»

Η εφαρμογή «Walk in Korfou» αξιοποιεί μία ολόκληρη πόλη ως ένα ανοιχτό μουσείο, προβάλλοντας την ανάδειξη της πολιτισμικής κληρονομιάς της Κέρκυρας ανά τους αιώνες στο σύγχρονο πολεοδομικό συγκρότημα της, με το πάτημα ενός κουμπιού, για την γρήγορη διάθεση πληροφοριών στον ενδιαφερόμενο χρήστη. Μέσα από αυτήν την διαδικασία «εξερεύνησης» η εφαρμογή παρουσιάζει τις ποιότητες και την ιστορία ενός τόπου και «διασώζει» κάθε έργο που προβάλλει, αφού αυτομάτως μέσα από αυτήν την διαδικασία της τεχνολογίας QR, το μετατρέπει σε έκθεμα και αποτελεί πλέον άξιο αντικείμενο παρατήρησης και θαυμασμού. Επίσης προβάλλονται οι διάφορες σχέσεις ανθρώπου κληρονομιάς και ανθρώπου αρχιτεκτονικής όπως επίσης και η καθημερινότητα αυτών των μνημείων ανα τους αιώνες ως κτήρια που εξακολουθούν να είναι ζωντανοί οργανισμοί μέσα στην πόλη. Μέσα από αυτήν την εφαρμογή γίνονται όλοι ένα μεταξύ τους, μαθαίνουν μέσα από αυτήν την διαδικασία να σέβονται τον μνημειακό και φυσικό πλούτο γύρω τους και πως στην γρήγορη καθημερινότητα να μην αδιαφορούμε για τον περιβάλλοντα χώρο.

Η εφαρμογή αποβλέπει σε μια εύκολη και λειτουργική χρήση για όλες τις ηλικιακές ομάδες με απλές κατευθυντήριες οδηγίες εντός της εφαρμογής ακόμα και για τα άτομα με ελάχιστη τεχνολογική εμπειρία. Μάλιστα η εφαρμογή «Walk in Korfou » είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για τον Δήμο Κέρκυρας, καθώς αναδεικνύει πλήρως τον πολιτιστικό πλούτο της, με την βοήθεια της τεχνολογίας κωδικού QR. Οι προκαθορισμένες διαδρομές προσφέρουν διάφορες εμπειρίες ξεναγώντας τον επισκέπτη με τα πόδια, παρουσιάζεται μια διαφορετική ματιά της πόλης μέσω της αρχιτεκτονικής από διαφορετικές σκοπιές προκαλώντας έτσι το ενδιαφέρον του.

Σημαντικός παράγοντας είναι η άμεση επαφή με το φυσικό περιβάλλον και τον αστικό ιστό της πόλης, καθώς οι χαρτογραφημένες διαδρομές προάγουν έναν οικολογικό και φιλικό τρόπο μετακίνησης, παροτρύνοντας τους χρήστες να χρησιμοποιήσουν εναλλακτικούς τρόπους μετακίνησης στο νησί (πχ. ποδήλατο, ηλεκτρικό ποδήλατο, ηλεκτρικά πατίνια) χωρίς την χρήση μέσων μαζικής μεταφοράς ή αυτοκίνητο. Παράλληλα ο χρήστης συνδυάζει τη σωματική άσκηση, την ψυχαγωγία και την πληροφόρηση, υπό το πρίσμα της εξερεύνησης. Επιπλέον με τη δημιουργία της εφαρμογής, επιχειρείται η προσπάθεια ενεργοποίησης των ντόπιων κατοίκων τόσο στην σωματική άσκηση, όσο και στην σωστή πληροφόρηση του πολιτιστικού πλούτου του νησιού.

Από την άλλη πλευρά αποβλέπει στον προβληματισμό και την ευαισθητοποίηση της τοπικής κοινότητας στο χρόνιο ζήτημα των υποδομών του κέντρου (πεζοδρόμια, παραλιακή οδός), καθώς και τη μη φιλική προσβασιμότητα για άτομα με ειδικές ικανότητες (προβλήματα όρασης, αμαξίδια κ.α.) στον αστικό ιστό της πόλης.

Με βασικό κρητήριο την οικολογία, η εφαρμογή παροτρύνει τους χρήστες σε ένα πράσινο αίσθημα ενναλλακτικών μέσων μεταφοράς μέσα στην πόλη και την χαλάρωση των επισκεπτών στα πράσινα άλση της Κέρκυρας. Η εφαρμογή «Walk in Κορφου» είναι αυτό το ιδανικό μοντέλο μουσείου που παρουσιάζει την πόλη ως ένα ενιαίο ανοιχτό μουσείο ως εκθέμα. Επίσης είναι απαραίτητη για την ευσθήτοποίηση της τοπικής κοινότητας για την ελλιπή συντήρηση των μνημείων, καθώς τα ίδια πρέπει να διασώζονται από τον βέβαιο θάνατό ώστε να μην δημιουργηθούν κενά στην ιστορία που θα παραδώσει στις επόμενες γενιές. Μάλιστα πρόβλημα της καθημερινότητας είναι η μη ασφαλή πρόσβαση σε οδοστρώματα και δρόμους στο κέντρο της Κέρκυρας καθώς και η δυσκολία σε άτομα με ειδικές ικανότητες

3.1 Παρόμοιες Εφαρμογές/Δράσεις

Από την έλευση του κωδικού QR στην Ελλάδα αρκετοί οργανισμοί, το ένταξαν ως εργαλείο σε διάφορες δράσεις. Στα ελληνικά μουσεία κατέστη χρήσιμο και απαραίτητο εφόδιο, ακολουθώντας τα μεγάλα πρότυπα μουσείων του εξωτερικού και τις σύγχρονες απαιτήσεις στην εμπειρία του επισκέπτη και την πληροφόρηση του. Πρώτοι χώροι εφαρμογής των κωδικών QR ήταν το Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο της Αθήνας, καθώς και το Αρχαιολογικό Μουσείο στη Μεσαιωνική πόλη της Ρόδου, όπου ο επισκέπτης αφού συνδεθεί στο δωρεάν δίκτυο wifi των μουσείων, έπειτα μπορεί να σαρώσει τους κωδικούς που βρίσκονται σε μερικά εκθέματα της μόνιμης συλλογής τους, μαθαίνοντας σύνολο πληροφοριών για τα εκθέματα που έχουν μπροστά τους.

Επίσης η εφαρμογή «Amusing Museum» του Μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού Θεσσαλονίκης για Android κινητές συσκευές. Είναι ένα παιχνίδι με εκπαιδευτικό χαρακτήρα για τον χρήστη. Με διαδραστικό τρόπο περνάει πληροφορίες για τα εκθέματα του μουσείου και για τον Βυζαντινό πολιτισμό. Η εφαρμογή καθοδηγεί τον χρήστη από την μία αίθουσα του μουσείου στην άλλη, με την σειρά χωρίς την ελεύθερη κίνηση του επισκέπτη μέσα στις αίθουσες του μουσείου. Σε κάθε αίθουσα που επισκέπτεται, πρέπει να βρει δύο συγκεκριμένα εκθέματα και να σαρώσει τους κωδικούς QR που βρίσκονται κάτω από τα εκθέματα αυτά. Οι κωδικοί QR εμπεριέχουν πληροφορίες για τα εκθέματα και αν χρειαστεί εμφανίζονται στον χρήστη και σε εικόνες. Με την σάρωση του κωδικού του πρώτου εκθέματος σε κάθε αίθουσα, παίζει ένα ολιγόλεπτο Quiz με ερωτήσεις σχετικές με τον Βυζαντινό πολιτισμό, ενώ με την σάρωση του δεύτερου, παίζει έναν Puzzle game, το οποίο διαφέρει από την μια αίθουσα στην άλλη.

Επίσης σημαντική είναι η δράση του Open House Worldwide είναι ένας από τους σημαντικότερους διεθνής θεσμούς για την ανάδειξη και προώθηση της αρχιτεκτονικής μη κερδοσκοπικών φεστιβάλ αρχιτεκτονικής, σε 47 πλέον πόλεις σε όλες τις Ηπείρους του κόσμου. Τα δημόσια και ιδιωτικά κτίρια ανοίγουν τις πύλες τους δωρεάν στο κοινό για ένα σαββατοκύριακο το χρόνο, με αποτέλεσμα οι πόλεις αυτές να μετατρέπονται σε μεγάλα μουσεία με εκθέματα τα ίδια τους τα κτίρια και την αρχιτεκτονική τους. Η δράση του Open House έχει ως στόχο να προσφέρει στους πολίτες όλου του κόσμου ένα μοναδικό τρόπο για να απολαύσουν, να συζητήσουν και να μάθουν τις πόλεις στις οποίες ζουν με την κύρια ιδέα να βρίσκεται στην άμεση επαφή και εμπειρία με τα ίδια τα κτίρια τα οποία θα είναι ανοιχτά προς όλους δωρεάν. Η δράση αυτή δε χρησιμοποιεί κάποια εφαρμογή για κινητές συσκευές, παραμόνο ένα χάρτη της πόλης διαμορφωμένο με τα κτήρια που μπορεί να επισκεφτεί. Ετσι όλη η πόλη γίνεται αυτόματα ένα «ανοιχτό μουσείο» με τα κτήρια να είναι τα ίδια τα εκθέματα που μπορεί να δει ο επισκέπτης.

4.0 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Η συγκεκριμένη εργασία ασχολήθηκε με την ανάπτυξη εφαρμογής στην οποία ο χρήστης μαθαίνει για την πολιτιστική κληρονομία του ιστορικού κέντρου της Κέρκυρας ως ένα ανοιχτό μουσείο προσβάσιμο για όλους με την βοήθεια της τεχνολογίας QR code. Πάνω στις δομημένες διαδρομές της εφαρμογής, βασικός πυλώνας ήταν η εμπειρία του επισκέπτη μέσα απο τον συνδιασμό της μάθησης και της ψυχαγωγίας. Μάλιστα στην συγκεκριμένη εφαρμογή μπορούν να προστεθούν και άλλες πόλεις, με τις ίδιες διαδρομές εφόσον αλλάξουν οι τοποθεσίες τους. Η έρευνα έγινε έπειτα απο κατανόηση των εννοιών του «ανοιχτού μουσείου» και του «δημόσιου χώρου» της Κέρκυρας και ως έργο που πλησιάζει περισσότερο σε έργο τέχνης παρά σε απλό υλικό προϊόν της καθημερινότητας. Η πόλη της Κέρκυρας έχει μια ιστορία, είναι έργο μιας ιστορίας δηλαδή ανθρώπων και ομάδων ανα τους αιώνες και πώς για έναν επισκέπτη στο νησί η ανάδειξη της κουλτούρας και της ιστορία της Κέρκυρας θα χρησιμοποιηθεί για την καλύτερη εμπειρία υπό το πρίσμα της ανάδειξης, κατανόησης και τον σεβασμό προς τα μνημεία αυτού του τόπου.

Τα μουσεία έχουν πολλαπλές αξίες αλλά και την ανάγκη της παρουσίας και της θέσης τους στα σύγχρονα κοινωνικά ζητήματα που αφορούν την κοινωνία, αν και πολλά από αυτά τα πράττουν ήδη. Δεν θα υπάρξει ποτέ μία και μοναδική απάντηση για το ποια είναι η κοινωνική αποστολή, ο ρόλος και η θέση ενός μουσείου. Δεν μπορεί να θεωρηθεί ως κάτι ενιαίο που απαντάει σε διάφορους τρόπους αγνοώντας το εκάστοτε κοινωνικό πολιτισμικό και ιστορικό πλαίσιο. Οι δημόσιοι χώροι της Κέρκυρας είναι ο ιδανικός τρίτος χώρος, όπου μέσω των μνημείων προσφέρει διάφορες εμπειρίες και δραστηριότητες και φέρνει στο επίκεντρο μαζί με τα εκθέματα και τον ίδιο τον άνθρωπο. Έτσι το ανοιχτό μουσείο ειδικότερα και το μουσείο γενικότερα, πρέπει να αποτελεί αυτόν το τρίτο χώρο που βρίσκεται χρονικά και χωρικά ανάμεσα από την οικία και την εργασία του ανθρώπου. Ο χώρος αυτός όπου ενισχύεται η κοινωνικοποίηση, ενθαρρύνεται η εμπλοκή μεταξύ των επισκεπτών του, που προσφέρει μία ασφάλεια και σαφώς είναι καθολικά προσβάσιμος.

Τα ανοιχτά μουσεία (υπαίθρια μουσεία) και τα οικομουσεία είναι αυτά που ταυτίζονται περισσότερο με το πολιτιστικό κέντρο της Κέρκυρα ως ένα ανοιχτό μουσείο με την λειτουργία και την ανάπτυξη της εφαρμογής «Walk in Korfou». Είναι αυτά που έχουν προσθέσει στην σφαίρα της μουσειολογίας την προβολή διάφορων ειδών εκθεμάτων, εναλλάξιμων, που παρουσιάζονται εκτός του αυστηρού ορίου των τεσσάρων κλειστών τειχών ενός μουσείου και δεν είναι απαραίτητα κτήμα του ίδιου. Είναι αυτά που έχουν δώσει την περισσότερη ευκαιρία στον άνθρωπο για να συμμετέχει στον σκοπό και την λειτουργία τους.

5.0 ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΜΑΚΕΤΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ « Walk in Κορφου »

Παρακάτω ακολουθεί η γραφιστική απόδοση της εφαρμογής « Walk in Κορφου » βήμα προς βήμα, όπως αναλύθηκε στο κεφάλαιο 2.0. Απο την θεωρία στην πράξη δημιουργήθηκαν το λογότυπο και τα εικονίδια της εφαρμογής, εντάχθηκαν οι πληροφορίες των σταθμών και διαδρομών της παρακάτω εφαρμογής. Επιπλέον στην δεύτερη σελίδα της μακέτας παρουσιάζονται τα χρώματα και η γραμματοσειρά που χρησιμοποιήθηκε στην γραφιστική μακέτα, καθώς και ένα δείγμα του χάρτη εντος της εφαρμογής με τους πρώτους δύο σταθμούς της διαδρομής « 2 days in CFU ».

Logo



.....



Typography

Aa

Aka-Acid-BalooPaaji

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll

Mm Nn Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Regular / Semi Bold

Web Colours

#99cccc

#6666cc

#ffffcc

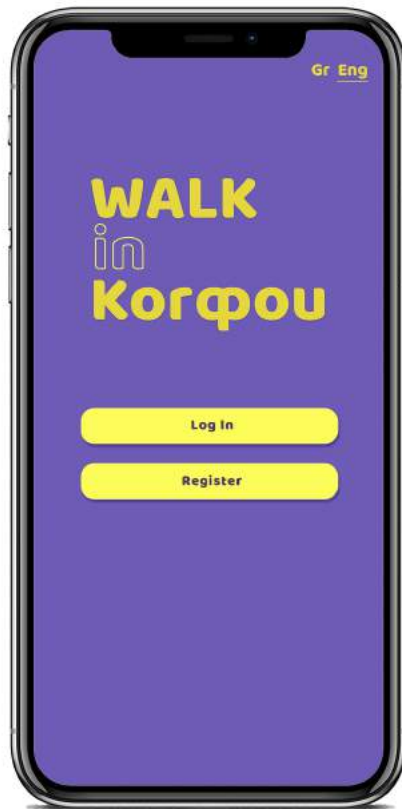
#ffff66

#ffff00

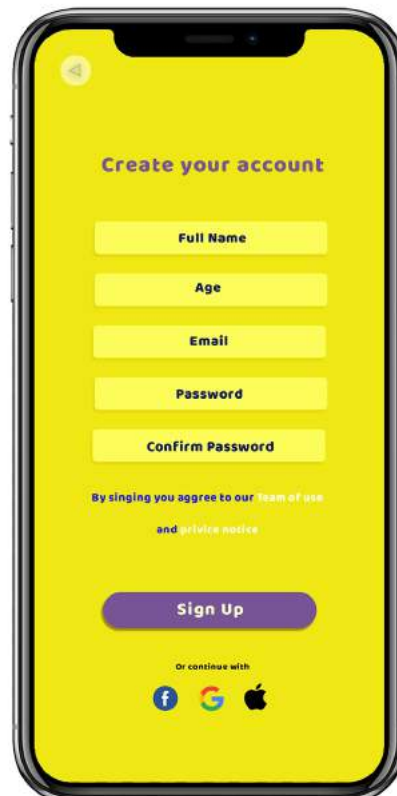
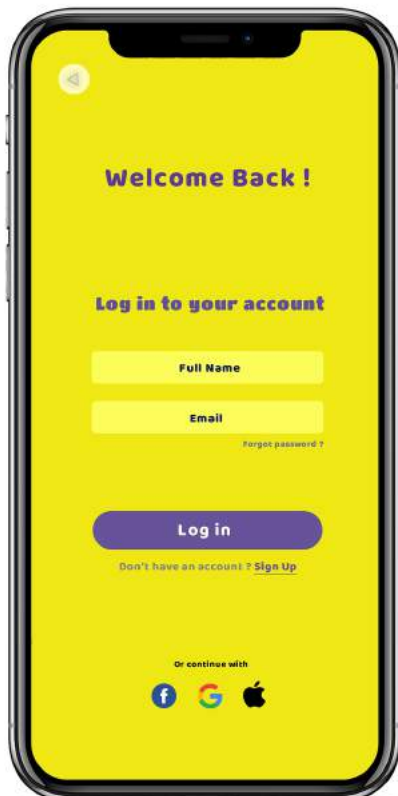
#ffcccc

#000000

Design



Η αρχική σελίδα της εφαρμογής με δύο επιλογές για σύνδεση σε υπάρχων λογαριασμό και δημιουργία νέου.





**Μενού προκαθορισμένων
διαδρομών και επιλογή
δημιουργίας νέας διαδρομής**

**Σταθμοί επιλεγμένης
διαδρομής με πληροφορίες
(πάνω δεξιά)**





Loading...

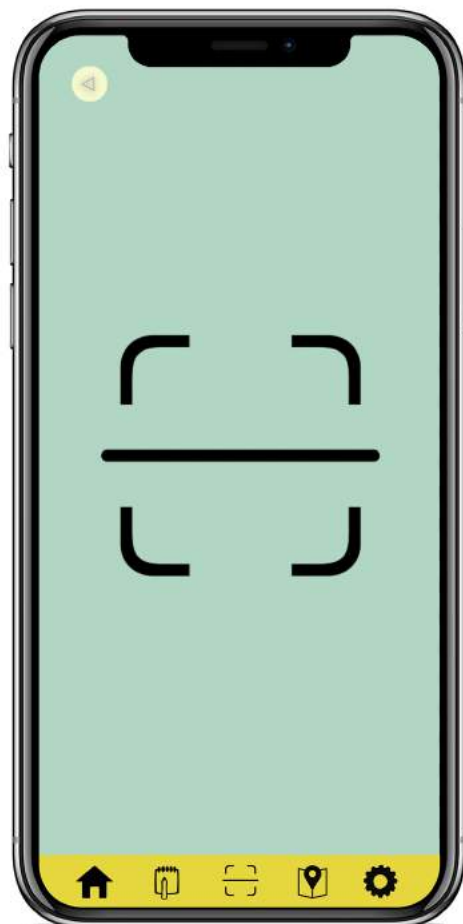


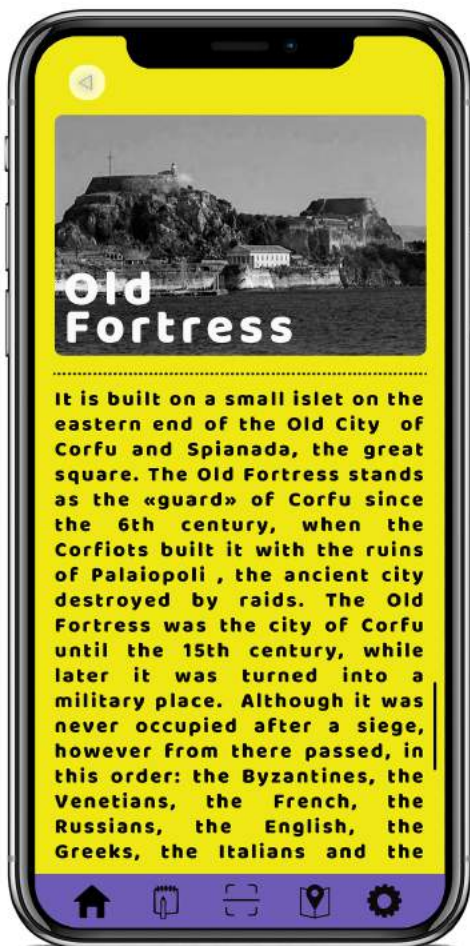


**Χάρτης με θέση εκκίνησης
(εικονίδιο με τον χάρτη)
και τον πρώτο σταθμό της
διαδρομής.**



**Σάρωση QR κωδικών
(εικονίδιο με σκάνερ)**

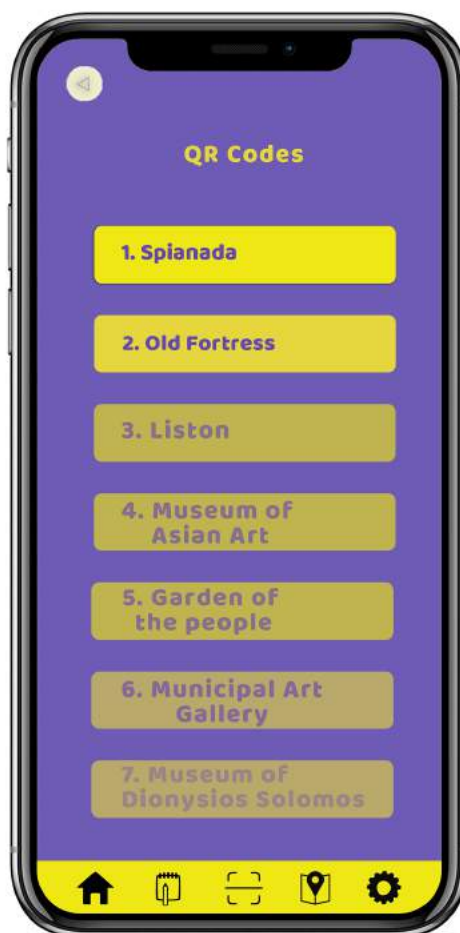




**Πληροφορίες μετά την
σάρωση QR κωδικού κατά
την είσοδο του δεύτερου
σταθμού.**



**Αυτόματη αποθήκευση
διαδρομών έπειτα απο
την σάρωση QR κωδικών
(εικονίδιο με το
σημειωματάριο και το μολύβι)**



Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία-Δικτυογραφία

Bytescout (n.d.). QR code. History and Purpose. Retrieved in 16/11/21 <https://bytescout.com/blog/2013/10/qr-code-history-and-purpose.html>

Chang, C.,C. (2015). Exploring mobile application customer loyalty: the moderating effect of use contexts. Telecommunications Policy. 39, 678–690. Retrieved in 16/11/21 <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2015.07.008>

Chung, N., Han, H., & Joun, Y. (2015). Tourists' intention to visit a destination: The role of augmented reality (AR) application for a heritage site. Elsevier. 50, 588–599. Retrieved in 16/11/21 <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.068>

Davydov, A. (2017). International Yearbook 2013 Open-air Museums, Postmodern Choreographing of the Past, Open-air Museums Dancing with Communities, Krstović, N. (Ed). 171-191

Deer, L. (2021, 11 October). Have you checked in? Scanning the history of QR codes. Bluenotes. Retrieved in 16/11/21 https://bluenotes.anz.com/posts/2021/10/history-qr-codes-digital-technology-business-government?adobe_mc=MC MID%3D91157366216774564320807860647922863099%7CMCORGID%3D67A216D751E567B20A490D4C%2540AdobeOrg%7CTS%3D1634947200

Denso Wave (n.d.). History of QR code. Retrieved in 16/11/21 <https://www.qrcode.com/en/history/>
<https://www.qrcode.com/en/about/><https://www.denso-wave.com/en/system/qr/product/sqrc.html>
<https://www.qrcode.com/en/codes/>

Desvallees, A., Francois, M., (Eds.). (2010). Βασικές έννοιες της Μουσειολογίας. ICOM Ελληνικό Τμήμα.

Di Franco, P.D.G., Matthews, J.L., Matlock, T., (2016). Framing the past: How virtual experience affects bodily description of artifacts. Elsevier BV. 17, 179–187. Retrieved in 16/11/21 <https://doi.org/10.1016/j.culher.2015.04.006>

- Han, D. I., tom Dieck, M. C., & Jung, T. (2018). User experience model for augmented reality applications in urban heritage tourism. *Journal of Heritage Tourism*. 13(1), 46–61. Retrieved in 16/11/21 <https://doi.org/10.1080/1743873X.2016.1251931>
- Kourouthanassis, P., Boletsis, C., Bardaki, C., & Chasanidou, D. (2015). Tourists responses to mobile augmented reality travel guides: The role of emotions on adoption behaviour. *Pervasive and Mobile Computing*. 18, 71–87. Retrieved in 16/11/21 <https://doi.org/10.1016/j.pmcj.2014.08.009>
- Lykourantzou, I., Antoniou, A. (2019). Digital innovation for cultural heritage: Lessons from the european year of cultural heritage. 9, 91–98. Retrieved in 16/11/21 <http://dx.doi.org/10.2423/i22394303v9n1p91>
- MacDonald, S. (2012). Implementation of QR Codes at Indiana University's Fine Arts Library. *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*. 31(2), 276–284. Retrieved in 16/11/21 <https://doi.org/10.1086/668118>
- Marty, P., F. (2007). Museum websites and museum visitors: Before and after the museum visit. *Mus. Manag. Curatorship*. 22, 337–360. Retrieved in 16/11/21 <https://doi.org/10.1080/09647770701757708>
- ICOM (n.d.). Museum Definition. Retrieved in 16/11/21 <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- ICOMOS (2011, 11 November). The Venice Charter. Retrieved in 16/11/21 <https://www.icomos.org/en/participer/179-articles-en-francais/ressources/charters-and-standards/157-the-venice-charter>
- Jakobsen, B. and Burrow, S. (2015). Handbook : Management of Open-Air Museums. Retrieved in 16/11/21 <https://exarc.net/eu-projects/openarch-culture-project/work-packages/products/management-open-%20air-museums>

Okazaki, S., Navarro-Bailón, M. Á., Molina-Castillo, F.-J. (2012). Privacy Concerns in Quick Response Code Mobile Promotion: The Role of Social Anxiety and Situational Involvement. *International Journal of Electronic Commerce*. 16(4), 91–119. Retrieved in 16/11/21 <http://www.jstor.org/stable/41739750>

Oldenburg R. (1999). The Great Place, Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons and other Hangouts at the heart of a Community. 22-33

Paardekooper, R. (2012). The value of an Archaeological Open-Air Museum is in its use: Understanding Archaeological Open-Air Museums and their Visitors. Sidestone Press. 38.

Soriano, F. (2003). Public and private space, in, The metapolis dictionary of advanced architecture, (M. Gausa, S Cros, I Abalos, J Herreros, E Krasny Eds.). Actar

Skansen (n.d). The world's oldest open air museum/ Skansen. www.skansen.se/en

UNESCO (2017). Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage. Retrieved in 16/11/21 <https://whc.unesco.org/en/conventiontext/> <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/illicit-trafficking-of-cultural-property/unesco-database-of-national-cultural-heritage-laws/frequently-asked-questions/definition-of-the-cultural-heritage/>

Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία-Δικτυογραφία

Αστικός Κώδικας (χ.χ). Εμπράγματο Δίκαιο. Ανακτήθηκε στις 16/11/21 <http://5dim-n-irakl.att.sch.gr/documents/AstikosKodikas.pdf>

Αρχαιολογία και Τέχνες. (2011, 25 Ιουνίου). Ανακτήθηκε στις 16/11/21 <https://www.archaiologia.gr/blog/issue/το-οικομουσειο-η-συμβολη-του-στην-πολιτ/>

Αρχή Προστασίας Δεδομένων.(χ.χ.). Τα δικαιώματά μου στο πλαίσιο του ΓΚΠΔ. Ανακτήθηκε στις 16/11/21 <https://www.dpa.gr/polites/gkpd>

Κανελλόπουλος, Ν. (2018). Ο νέος Γενικός Κανονισμός για την Προστασία Δεδομένων Προσωπικού Χαρακτήρα (GDPR). Ανακτήθηκε στις 16/11/21 <https://www.taxheaven.gr/circulars/28194/arora-o-neos-genikos-kanonismos-gia-thn-prostasia-dedomenwn-proswpikoy-xarakthra-gdpr>

Γυιόκα, Λ. (χ.χ). Ψυχοθεραπεία και συνενοχή στις σύγχρονες μνημονικές πρακτικές: Το άγαλμα του Bruce Lee στο Μόσταρ και η Πύλη της Λαμπεντούσα.

Μάντζιου, Ε. (2015), Αρχιτεκτονικός σχεδιασμός μουσείου. Ανακτήθηκε στις 16/11/21 https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/5903/1/02_chapter_3.pdf

Παπαντωνίου, Φ., Σακαλή, Ο. (2005). Υπαίθρια μουσεία και οικομουσεία: Μια προσπάθεια οριοθέτησης, Γεωργόπουλος Α.Δ. (Επιμ.) . Gutenberg. 596.

VJOSA AOOS (χ.χ.) Το Οικομουσείο, Ένα μουσείο χωρίς τοίχους. Ανακτήθηκε στις 16/11/21 <https://www.ecomuseum.eu/gr/pindos-ecomuseum>

Your Europe, (2021). Προστασία δεδομένων στο πλαίσιο του ΓΚΠΔ. Ανακτήθηκε στις 16/11/21 https://europa.eu/youreurope/business/dealing-with-customers/data-protection/data-protection-gdpr/index_el.htm

walk in



orφου

from

Athanasios Sianos