



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Ταμείο
Περιφερειακής Ανάπτυξης



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ
ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
ΕΙΔΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ ΕΠΠΑ & ΤΣ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ,
ΕΡΕΥΝΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



ΕΥΔΕ
ΕΤΟΚ



ΕΠΑνΕΚ 2014-2020
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ



ΕΣΠΑ
2014-2020
ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα:

«ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ, ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ & ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ» (ΕΠΑνΕΚ)»

Τίτλος έργου:

«Πλατφόρμα Διαδραστικής και Βιωματικής Μάθησης για την προβολή του αρχαίου Ελληνικού πολιτισμού και των επιστημών μέσω Πρωτότυπης Κατασκευής Μηχανικής Ανάδρασης και εφαρμογών Εικονικής Πραγματικότητας».

Ακρωνύμιο: ActiVatoR

Συνοπτική Περιγραφή:

Αντικείμενο της πράξης είναι η δημιουργία μιας διαδραστικής πλατφόρμας Βιωματικής Μάθησης Εικονικής Πραγματικότητας που αποτελείται από μια πρωτότυπη μηχανική κατασκευή στην οποία θα μπορούν να εκτελεστούν πολλαπλά εκπαιδευτικά σενάρια με κύριες θεματικές ενότητες αυτές της Τεχνολογίας, των Επιστημών και του Πολιτισμού. Στην πρωτότυπη πλατφόρμα ο χρήστης, εκτός από την τρισδιάστατη προβολή και τον έλεγχο της γωνίας θέασης που ήδη παρέχουν οι υπάρχουσες εφαρμογές Εικονικής Πραγματικότητας, θα έχει τη δυνατότητα για πλήρη φυσική ανάδραση μέσα από εξειδικευμένο εξοπλισμό καμπίνας προσομοίωσης κίνησης, περιστροφής, χειρισμού και δυναμικής ανάδρασης, βιώνοντας κατά τον τρόπο αυτό σωματικά τις εμπειρίες στις οποίες συμμετέχει.

Ενδεικτικά αναμενόμενα οφέλη της συγκεκριμένης πράξης, μέσα από τις παρεμβάσεις που αυτή περιλαμβάνει, είναι η προσέγγιση σε ένα κοινό πλαίσιο συνεργασίας εκπαιδευτικών, πολιτιστικών και ερευνητικών φορέων, αλλά και επιχειρήσεων που δραστηριοποιούνται στους τομείς του Πολιτισμού, του Τουρισμού, της Εκπαίδευσης και της Πληροφορικής, με απώτερο σκοπό την προώθηση και προαγωγή των επιστημών, της τεχνολογίας και του πολιτισμού, τόσο στο παρελθόν όσο και στο παρόν και το μέλλον, μέσα από στοχευμένες δράσεις έρευνας και ανάπτυξης τεχνολογιών Βιωματικής Εικονικής Πραγματικότητας.

Εκτός από το κύριο αποτέλεσμα του Έργου που θα υλοποιηθεί με στόχο την άμεση πιλοτική εφαρμογή του στο Μουσείο Τεχνολογίας ΝΟΗΣΙΣ, η πρωτότυπη κατασκευή και το συνοδευτικό λογισμικό που θα παραχθεί στα πλαίσια της πράξης θα προωθηθεί προς εμπορική εκμετάλλευση από τους συνεργαζόμενους φορείς στοχεύοντας στη χρήση του από μουσεία, εκπαιδευτικούς και πολιτιστικούς οργανισμούς, τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό.

Στόχος της πράξης είναι η υλοποίηση και εγκατάσταση της ενοποιημένης πλατφόρμας ανάπτυξης και προβολής Πολυμεσικών και Πολυτροπικών εφαρμογών Εικονικής

Πραγματικότητας και προσαρμοζόμενου εξειδικευμένου εξοπλισμού προσομοίωσης και ανάδρασης, υποστηρίζοντας τις απαραίτητες δράσεις έρευνας και ανάπτυξης καινοτόμων μεθόδων αναφορικά με την τρισδιάστατη προβολή σε γυαλιά εικονικής πραγματικότητας, εντοπισμού και προσανατολισμού του θεατή ως προς το εικονικό περιβάλλον, την αναπαράσταση των φυσικών χαρακτηριστικών εικονικών αντικειμένων, του χρήστη και την αλληλεπίδραση μεταξύ τους με τη μέγιστη δυνατή ακρίβεια, τη δυναμική ανάδραση μέσω αισθητήρων και ενεργοποιητών που να αντιδρούν άμεσα στις συνθήκες φυσικής, στην κίνηση και την αλληλεπίδραση μεταξύ χρήστη και εικονικού κόσμου.

Προϋπολογισμός ΕΚΕΤΑ: 180.094,40 €

Το έργο συγχρηματοδοτείται από το **Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης και Εθνικοί Πόροι (Ε.Π. Ανταγωνιστικότητα Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία (ΕΠΑνΕΚ) – Δράση «ΕΡΕΥΝΩ-ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ-ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ»).**