

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



**Μεταπτυχιακή διατριβή**  
**ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΕΠΑΓΧΕΙΡΗΜΕΝΗΣ**  
**ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΣΕ ΜΟΥΣΕΙΑ ΣΤΗΝ**  
**ΚΥΠΡΟ**

Κυριακή Χρυσοστόμου

Λεμεσός 2013

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ  
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗΣ  
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΣΕ ΜΟΥΣΕΙΑ ΣΤΗΝ  
ΚΥΠΡΟ

Κυριακή Χρυσοστόμου

Λεμεσός 2013

**ΕΝΤΥΠΟ ΕΓΚΡΙΣΗΣ**

Μεταπτυχιακή διατριβή

**Χρήση της Επαυξημένης Πραγματικότητας σε  
μουσεία στην Κύπρο**

Παρουσιάστηκε από

Κυριακή Χρυσοστόμου

Επιβλέπων καθηγητής \_\_\_\_\_

[ιδιότητα και όνομα]

Μέλος επιτροπής \_\_\_\_\_

[ιδιότητα και όνομα]

Μέλος επιτροπής \_\_\_\_\_

[ιδιότητα και όνομα]

Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Δεκέμβρης, 2013

## **Πνευματικά δικαιώματα**

Copyright © Κυριακή Χρυσοστόμου, 2013

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της μεταπτυχιακής διατριβής από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τον επιβλέποντα καθηγητή μου Δρ.Ανδρέα Λανίτη, για την υποστήριξη, την πολύτιμη βοήθεια και την συνεχή καθοδήγηση καθ'όλη τη διάρκεια της μελέτης. Ευχαριστώ, επίσης, την οικογένεια μου, τους φίλους μου και τον Μάριο για την υπομονή και την ηθική υποστήριξη κατά τη διάρκεια της έρευνας και της ενασχόλησης μου με την παρούσα εργασία. Τέλος, θέλω να ευχαριστήσω όλους όσους συμμετείχαν στο στάδιο της Αξιολόγησης.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ερέθισμα για την επιλογή του συγκεκριμένου θέματος αποτέλεσε η ενδιαφέρουσα τεχνολογία της Επαυξημένης Πραγματικότητας όπου στην Κύπρο τα τελευταία χρόνια άρχισε να εμφανίζεται και πολλά άτομα ακόμα δεν γνωρίζουν για αυτήν. Η χρήση της Επαυξημένης Πραγματικότητας στα μουσεία είναι ήδη πραγματικότητα σε όλο τον κόσμο. Η έρευνα της διατριβής αυτής έλαβε χώρα στο Αρχαιολογικό Μουσείο Κάτω Πολεμιδιών όπου διαθέτει την τεχνολογία της Επαυξημένης Πραγματικότητας. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η αξιολόγηση της εμπειρίας χρήσης της Επαυξημένης Πραγματικότητας στο Αρχαιολογικό Μουσείο Κάτω Πολεμιδιών. Επίσης στόχος είναι να μελετηθεί κατά πόσο είναι εύκολη η εξοικείωση των επισκεπτών με την τεχνολογία και με ποιο τρόπο επιτυγχάνεται η εκμάθηση για την πολιτιστική κληρονομιά του τόπου μας.

Το δείγμα κλήθηκε να επισκεφθεί το Αρχαιολογικό Μουσείο Κάτω Πολεμιδιών και να μελετήσει τα εκθέματα, να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία της Επαυξημένης Πραγματικότητας που υπάρχει στο μουσείο μέσω των παιχνιδιών και του βιβλίου της ΕΠ και τέλος να συμπληρώσει ένα ερωτηματολόγιο. Τα αποτελέσματα και τα συμπεράσματα παρουσιάζονται πιο κάτω καθώς και οι παρατηρήσεις από τις δοκιμές που έγιναν στο μουσείο.