

ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Όταν ο επισκέπτης γίνεται συν-δημιουργός

Κιουρεξίδου Ματίνα - Τμήμα Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Μουσειολογίας
Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Ερευνητικό πλαίσιο

- Σχεδιασμός ψηφιακού μουσείου
- Έργα τέχνης με χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης

Διαδραστικό ψηφιακό περιβάλλον

Το προτεινόμενο μουσείο σχεδιάζεται ως:

- Διαδραστικό περιβάλλον
- Συμμετοχική δημιουργία
- Εκπαιδευτικό περιβάλλον
- UI/UX σχεδιασμός

Ερευνητικό ερώτημα

- Πώς βιώνουν οι χρήστες τη συνεργασία;
- Πώς αντιλαμβάνονται έργα που δημιουργούνται με ΤΝ;

Μορφές τέχνης

- Γλυπτική
- Ζωγραφική
- Λογοτεχνία
- Μουσική
- Ποίηση κ.ά.

Ημέρα έρευνας

- Δημιουργία έργων με εργαλεία ΤΝ μέσω prompts.
- Η ΤΝ ως δημιουργικό εργαλείο.
- Επιλογή για το αν το έργο θα αναρτηθεί στην πλατφόρμα.
- Η συμμετοχή είναι εθελοντική.
- Τα πνευματικά δικαιώματα παραμένουν στους δημιουργούς.
- Ανάρτηση έργων στην πλατφόρμα.

Επισκέπτης → Prompt → Εργαλείο ΤΝ → Παραγόμενο έργο τέχνης → Ψηφιακή Πλατφόρμα Μουσείου

Δημοσιεύσεις

Kiurexidou Matina, and Stamou Sofia. 2025. Interactive Heritage: The Role of Artificial Intelligence in Digital Museums. Electronics 14, (9). IF: 2.6.

Κιουρεξίδου Ματίνα και Στάμου Σοφία. 2025. Τεχνητή νοημοσύνη στα μουσεία: Αλληλεπίδραση και τεχνολογίες. Στο 4ο Ετήσιο Ελληνόφωνο Επιστημονικό Συνέδριο Εργαστηρίων Επικοινωνίας, Μυτιλήνη, Ελλάδα.

