Οδηγός Χρήσης Πλατφόρμας Εκθέσεων

VX designers

Ο **Οδηγός Χρήσης της Πλατφόρμας Παραγωγής Εκθέσεων του VX Designers** έχει συνταχθεί μέσω μιας κοινοπραξίας εκτέλεσης έργου στην οποία συμμετέχουν συνολικά 6 εταίροι:

Το έργο #VXdesigners συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και βρίσκεται σε εφαρμογή από τον Οκτώβριο του 2020 έως τον Σεπτέμβριο του 2022. Ο ιστότοπος και το περιεχόμενο του έργου αντικατοπτρίζουν τις απόψεις των συντακτών του και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό. (Κωδικός έργου: 2020-1-BE01-KA201-074989).

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το έργο και τους πόρους του είναι διαθέσιμες στον σύνδεσμο: **https://vxdesigners.eu/**

#VXdesigners ΔΩΡΕΑΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ - 2022
Ο οδηγός αυτός δημοσιεύτηκε με την άδεια του Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

Τα δικαιώματα που χορηγούνται στους δικαιούχους:
Μπορεί κανείς να μοιραστεί, να αντιγράψει και να αναδιανείμει το υλικό με κάθε μέσο και μορφή.
Μπορεί κανείς να προσαρμόσει, να διασκευάσει, να τροποποιήσει και να δημιουργήσει με βάση το υλικό του έργου.

Ο αδειοδότης δεν μπορεί να ανακαλέσει αυτές τις ελευθερίες όσο ο χρήστης ακολουθεί τους όρους της άδειας αρκεί να:
Γίνεται Αναφορά του Δημιουργού — πρέπει να δίνεται η κατάλληλη αναγνώριση, να προσφέρεται σύνδεσμος σχετικά με την αδειοδότηση, και να υποδεικνύεται αν έγιναν αλλαγές στο υλικό του έργου με οποιονδήποτε εύλογο τρόπο, αλλά με κανέναν τρόπο που να υποδηλώνει ότι ο δικαιοπάροχος εγκρίνει εσάς ή την χρήση του υλικού που κάνετε.
Μη Εμπορικού Χαρακτήρα- Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το υλικό για εμπορικούς σκοπούς.
Επιτρέπεται η Παρόμοια Διανομή — αν διασκευάσετε, τροποποιήσετε, ή δημιουργήσετε με βάση το υλικό, πρέπει να διανείμετε τις δικές σας συνεισφορές υπό την ίδια άδεια όπως και το πρωτότυπο.
Δεν υπάρχουν πρόσθετοι περιορισμοί και δεν επιτρέπεται να εφαρμόσετε νομικούς όρους ή τεχνολογικά μέτρα που να περιορίζουν νομικά τους άλλους από το να κάνουν ο,τιδήποτε επιτρέπει η άδεια.

Γραφικός σχεδιασμός και διάταξη: Ximena Chapero

arteria foundation · CITIZENS IN POWER · CEPS Projectes Socials http://www.asceps.org · eeli European Education & Learning Institute · LES APPRIMEURS · LogoPsyCom

Οδηγός Χρήσης Πλατφόρμας Εκθέσεων

1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ 1

2 ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ 2

3 ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΕΚΘΕΣΕΙΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ ΣΚΟΠΟΥΣ 7

3.1 Γιατί να χρησιμοποιήσετε το σχεδιασμό διαδικτυακών εκθέσεων σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο; Ξεκινήστε θέτοντας τους μαθησιακούς σας στόχους. 7

3.2 Ποιος μπορεί να χρησιμοποιήσει την πλατφόρμα; 8

3.3 Τι είδη εκθέσεων υπάρχουν; (φυλλάδιο για τους μαθητές) 9

3.4 Πώς να σχεδιάσετε μια διαδικτυακή έκθεση; (φυλλάδια για τους μαθητές) 14

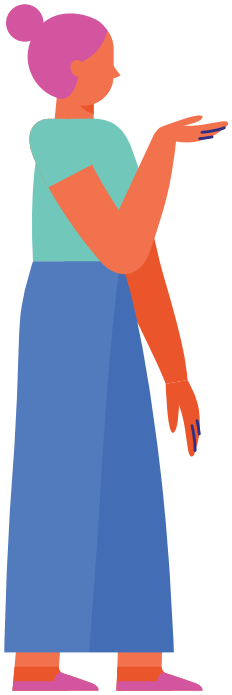
3.4.1 Πώς να σχεδιάσετε μια έκθεση; Βασικά βήματα 15

3.4.2 Πρακτικές συμβουλές για τη διαμόρφωση του περιεχομένου της έκθεσης και την υποστήριξή του 18

3.4.3 Σημαντικά στοιχεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη σε κάθε έκθεση 20

3.4.4 Τα διαφορετικά στοιχεία που είναι διαθέσιμα στην πλατφόρμα παραγωγής εκθέσεων του VX Designers 24

1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ



Για να διευκολύνουμε την πρόσβαση στην Πλατφόρμα Παραγωγής Εκθέσεων του **VX Designers**, έχουμε συντάξει τον παρόντα **Οδηγό Χρήσης,** ο οποίος παρέχει όλες τις τεχνικές και πρακτικές πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης της πλατφόρμας για **εκπαιδευτικούς σκοπούς.**

Αυτός ο Οδηγός έχει στόχο να περιγράψει τις λειτουργίες της πλατφόρμας με σαφήνεια και περιεκτικότητα, ώστε να επιτρέψει σε όλους τους χρήστες να δημιουργήσουν τις δικές τους εικονικές εκπαιδευτικές εκθέσεις. Περιλαμβάνει ενότητες για τους εκπαιδευτικούς αναφορικά με την προετοιμασία των μαθημάτων και «φυλλάδια για τους μαθητές», τα οποία μπορούν να δοθούν στους μαθητευόμενους για να τους βοηθήσουν να σχεδιάσουν την δική τους έκθεση στην πλατφόρμα, τόσο σε ατομικό όσο σε και ομαδικό επίπεδο.

Αυτός ο Οδηγός μπορεί να χρησιμοποιηθεί συνδυαστικά με τους υπόλοιπους οδηγούς που συντάχθηκαν στο πλαίσιο του έργου του VX Designers, που αφορά επαγγελματίες στον τομέα της εκπαίδευσης (δηλαδή σε σχολεία ή εκθεσιακούς χώρους), και που περιλαμβάνει τον Οδηγό Εκθέσεων και τον Σχολικό Οδηγό, οι οποίοι παρέχουν πρακτικές πληροφορίες για τους τρόπους με τους οποίους οι μαθητές μπορούν να επωφεληθούν από την ενεργό μάθηση που προσφέρει ο σχεδιασμός εκθέσεων. Παράλληλα, διατίθεται επίσης ο Παιδαγωγικός Οδηγός, ο οποίος παρέχει πληροφορίες σε εκπαιδευτικούς και ειδικούς στον τομέα της σχολικής εκπαίδευσης, ώστε να γνωρίζουν πώς να σχεδιάζουν, να χρησιμοποιούν και να εντάσσουν τις διαδικτυακές εκθέσεις στη σχολική πράξη.

Το VX Designers είναι ένα έργο του Erasmus+ το οποίο καταπιάνεται με τη χρήση των διαδικτυακών εκθέσεων στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Το έργο τοποθετεί τους μαθητές στο επίκεντρο της αναπτυξιακής διαδικασίας με στόχο τη μεγιστοποίηση των μαθησιακών οφελών και την ανάπτυξη των ενδιαφερόντων τους, μέσω της από κοινού επιμέλειας μιας έκθεσης.

Στην πράξη, το έργο αναπτύσσει μια μεθοδολογία και ένα σύνολο εργαλείων και παρέχει καθοδήγηση και πόρους για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών καθώς και άλλων επαγγελματιών στον τομέα της εκπαίδευσης και του μουσειακού χώρου, στην εφαρμογή μιας καινοτόμου παιδαγωγικής, χρησιμοποιώντας εκθέσεις για να διευκολύνει τις μαθησιακές ανάγκες των μαθητών. Το έργο επικεντρώνεται επίσης στη χρήση της τεχνολογίας για τη δημιουργία ψηφιακών εκθέσεων και στην συμπεριληπτική εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς στο πλαίσιο της επιμέλειας εκθέσεων, για μαθητές με διαφορετικές μαθησιακές ανάγκες, που αφορούν άτομα με Ειδικές Μαθησιακές Διαταραχές ή/και αλλοδαπά άτομα με διαφορετικό πολιτισμικό υπόβαθρο. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις οδηγίες για εκπαιδευτικούς, μπορείτε να συμβουλευτείτε τον Παιδαγωγικό Οδηγό του VX Designers.

Ο οδηγός χρήσης για την πλατφόρμα παραγωγής εικονικών εκθέσεων καλύπτει τρεις πτυχές:

- **Τεχνικές λεπτομέρειες,** σχεδιασμός και λειτουργίες της πλατφόρμας του VX Designers.
- Γιατί **να** χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα εικονικών εκθέσεων σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο, **ποιος** μπορεί να χρησιμοποιήσει την πλατφόρμα, **ποιος** τύπος εκθέσεων μπορεί να σχεδιαστεί και πώς μια διαδικτυακή έκθεση μπορεί να σχεδιαστεί με απλά βήματα στην πλατφόρμα του VX Designers.
- Περιεχόμενο, **πόροι,** παραδείγματα και βέλτιστες πρακτικές που μπορείτε να συμβουλευτείτε κατά τη δημιουργία εκθέσεων, προκειμένου να επιτύχετε την καταλληλότερη προβολή των τεχνουργημάτων και το καταλληλότερο στήσιμο για την έκθεσή σας.

1 ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ

Στην ενότητα αυτή θα αναλύσουμε λεπτομερώς τις διάφορες λειτουργίες της Πλατφόρμας για τη δημιουργία εικονικών εκθέσεων. Αυτό το εργαλείο έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την εμπειρία του χρήστη και οι λειτουργίες που εφαρμόζονται αποτελούν άμεση απάντηση στις ανάγκες που έχουν καθοριστεί.

ΜΙΑ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ UX

Έχουμε δουλέψει στην πλατφόρμα παραγωγής εικονικών εκθέσεων σκιαγραφώντας χαρακτήρες μέσα από συνεντεύξεις. Οι χαρακτήρες αυτοί αντιπροσωπεύουν τους χρήστες της Πλατφόρμας και μας βοηθούν να καθορίσουμε τις ανάγκες τους. Σύμφωνα με τις ανάγκες τους, έχουμε σχεδιάσει τα χαρακτηριστικά της Πλατφόρμας, τις κύριες λειτουργίες και την γενική εικόνα/αντίληψη.

Τα χαρακτηριστικά προσδιορίστηκαν ως εξής:

- Οι χρήστες μας είναι εκπαιδευτικοί και μαθητές, που συνεργάζονται για να δημιουργήσουν εκθέσεις.
- Οι εκπαιδευτικοί μπορεί να έχουν μαθητές με συγκεκριμένες μαθησιακές ανάγκες. Οι εκπαιδευτικοί αναζητούν εργαλεία που δύνανται να προσαρμοστούν ανάλογα με τις διάφορες μαθησιακές δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι μαθητές τους, και οι οποίες σε πολλές περιπτώσεις απαιτούν εξατομικευμένες προσαρμογές.
- Οι διαδικτυακές εκθέσεις είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για να προσελκύσετε τον ενδιαφέρον των μαθητών προς τον πολιτισμό, να καταστήσετε τον κόσμο της τέχνης προσβάσιμο στους μαθητές και να διαμορφώσετε μια ευχάριστη ατμόσφαιρα στη μαθησιακή διαδικασία.
- Μια σημαντική πτυχή στη δημιουργία των διαδικτυακών εκθέσεων πρέπει να είναι η διαδραστικότητα, που θα εξασφαλίσει την ενεργό συμμετοχή των μαθητών κεντρίζοντας το ενδιαφέρον τους.
- Η μαθητές θα πρέπει να έρθουν σε άμεση επαφή με τα καλλιτεχνικά κινήματα στον Ευρωπαϊκό χώρο ούτως ώστε να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους για την ευρωπαϊκή τέχνη.
- Οι μαθητές θα πρέπει να έχουν πρόσβαση σε εκθέσεις που έχουν δημιουργηθεί από άλλους χρήστες.
- Θα πρέπει να τους παρέχεται ένα δωρεάν εξατομικευμένο εργαλείο.
- Οι χρήστες θα πρέπει να έχουν ψηφιακές δεξιότητες σε ικανοποιητικό βαθμό, ούτως ώστε να μπορούν να χρησιμοποιούν μια εφαρμογή ή το διαδίκτυο. Η πλατφόρμα θα πρέπει να είναι προσβάσιμη και εύχρηστη.

ΚΥΡΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Στο σημείο αυτό, θα αναφέρουμε λεπτομερώς τις λύσεις που έχουμε σχεδιάσει για να αντιμετωπίσουμε τα κύρια χαρακτηριστικά που αναγνωρίσαμε.

Οι χρήστες θα πρέπει να είναι σε θέση να συνεργάζονται όταν δημιουργούν από κοινού μια έκθεση. Αποφασίσαμε να έχουμε δύο τύπους χρήστη, τον καθηγητή και το σύνολο των μαθητών ως μια τάξη.

Μόνο οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν λογαριασμό με ηλεκτρονική διεύθυνση. Όλα τα αγαθά και οι υπηρεσίες της πλατφόρμας VX Designers είναι **δωρεάν.** Στη συνέχεια, μπορούν να δημιουργήσουν όσες «Τάξεις» επιθυμούν. Η Τάξη είναι ένας κοινόχρηστος λογαριασμός στον οποίο έχουν πρόσβαση οι μαθητές αλλά με περιορισμένες ελευθερίες χρήσης, όπως είναι η δημιουργία ή η διαγραφή εκθέσεων. Μια Τάξη μπορεί να συμμετέχει σε εκθέσεις και συλλογές, αφού πρώτα αυτές έχουν δημιουργηθεί και ανατεθεί από τον Καθηγητή. Η ιδέα είναι να έχουμε όσο το δυνατόν λιγότερα δεδομένα σχετικά με τους χρήστες μας, και ιδιαίτερα τους μαθητές. Οι λογαριασμοί των τάξεων είναι ανώνυμοι και τους διαχειρίζεται ο καθηγητής.

Στην προσπάθειά μας να **εξασφαλίσουμε ένα προσαρμοσμένο και εξατομικευμένο εργαλείο για μαθητές με συγκεκριμένες μαθησιακές ανάγκες,** φροντίσαμε η πλατφόρμα να είναι διαθέσιμη στις κύριες γλώσσες του έργου (Αγγλικά, Γαλλικά, Ελληνικά, Πολωνικά και Ισπανικά).

Η δημιουργία της έκθεσης διακρίνεται σε δύο βήματα:

1. **Συλλογές –** Συλλογή εικόνων για να δημιουργήσετε εικονογραφικό υλικό για ένα συγκεκριμένο θέμα.
2. **Έκθεση –** Παραγγελία/ αναζήτηση στοιχείων για τη δημιουργία μιας διάταξης εκθεμάτων και τη διαμόρφωση μιας έκθεσης. Οι εικόνες που χρησιμοποιούνται προέρχονται από συλλογές.

Η διαδικασία δημιουργίας των εκθέσεων πρέπει να είναι διαδραστική: μπορούμε να αξιολογήσουμε το τελικό αποτέλεσμα κατά τη διαδικασία διαμόρφωσης της έκθεσης. Η προσθήκη νέων στοιχείων στις εκθέσεις μπορεί να γίνεται απευθείας. Η δημιουργία μιας έκθεσης μπορεί να γίνει γρήγορα, καθώς σας επιτρέπει να λαμβάνετε άμεσα σχόλια από τις επιλογές που έχετε κάνει.

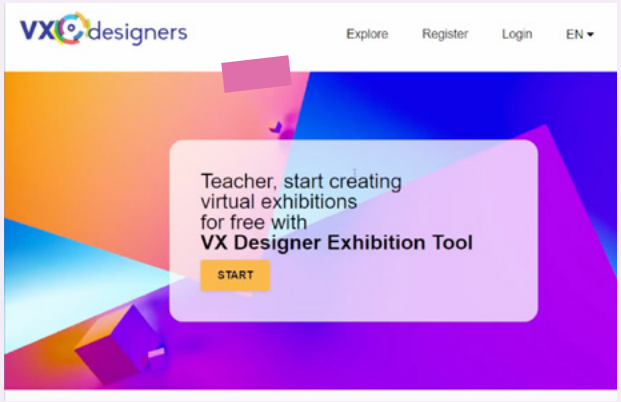
Οι ευρωπαϊκές συλλογές είναι προσβάσιμες απευθείας από την πλατφόρμα παραγωγής εικονικών εκθέσεων για τη δημιουργία συλλογών εικόνων και εκθέσεων. Το **Europeana** είναι ένα δίκτυο από συλλογές εικόνων και μπορούμε να περιηγηθούμε στον κατάλογό του για να δημιουργήσουμε μια συλλογή εικόνων.

Όταν μια έκθεση είναι έτοιμη, μπορεί να **δημοσιοποιηθεί** και να εμφανιστεί στην ενότητα «Εξερεύνηση» της Πλατφόρμας. Την έκθεση μπορεί να δει οποιοσδήποτε επισκέπτης, απευθείας από την αρχική σελίδα ή από έναν κοινόχρηστο σύνδεσμο. Οι επισκέπτες μπορούν να πληροφορηθούν για τα νέα θέματα, ενώ οι χρήστες της πλατφόρμας μπορούν να αντλήσουν έμπνευση για τον σχεδιασμό της δικής τους έκθεσης.

Η ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ

Για να χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα, θα χρειαστεί να συνδεθείτε με τον λογαριασμό του καθηγητή σας ή να συνδεθείτε με έναν κοινόχρηστο κωδικό που δόθηκε από τον ίδιο και στον οποίο έχει πρόσβαση όλη η τάξη.

Τα παρακάτω βήματα είναι επίσης διαθέσιμα στο **βίντεο** (στα Αγγλικά): https://youtu.be/zCs_mR8UA-M.



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΕΙΣΟΔΟΣ

Στην επικεφαλίδα του μενού επιλογών, μπορείτε να επιλέξετε να εγγραφείτε και να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό (1) ή να συνδεθείτε (2) συμπληρώνοντας τα στοιχεία χρήστη.

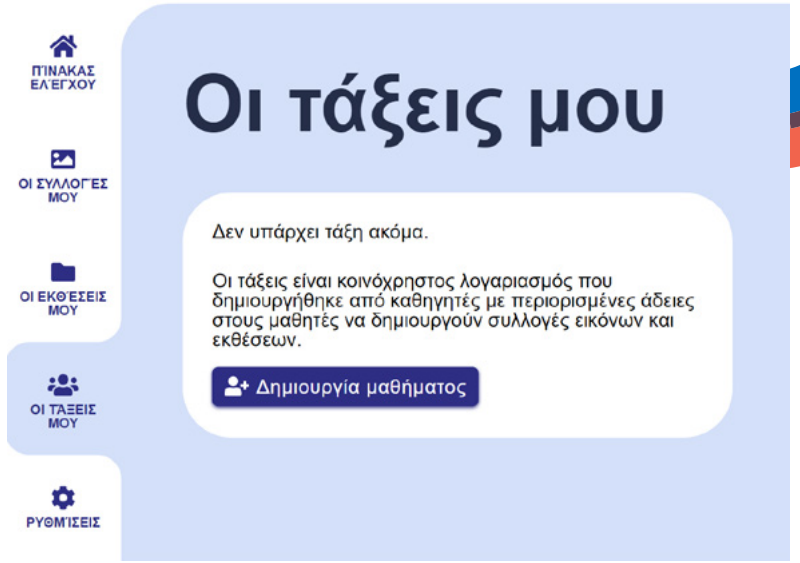
Μόνο ο λογαριασμός του καθηγητή μπορεί να δημιουργηθεί κατά τον τρόπο αυτό. Ένας λογαριασμός τάξης μπορεί να δημιουργηθεί μόνο από έναν καθηγητή μέσω ταυτοποίησης στοιχείων (αναφερθείτε στην επόμενη ενότητα).

Για να εγγραφείτε σε έναν λογαριασμό καθηγητή, θα πρέπει να συμπληρώσετε τη φόρμα με την ηλεκτρονική σας διεύθυνση, έναν δυνατό κωδικό πρόσβασης, το όνομά σας και το όνομα του σχολείου σας. Αφού διαβάσετε και συμφωνήσετε με τους όρους και τις προϋποθέσεις, μπορείτε να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό. Θα λάβετε ένα ηλεκτρονικό μήνυμα για να επιβεβαιώσετε την ηλεκτρονική σας διεύθυνση. Μόλις ολοκληρωθεί, μπορείτε να συνδεθείτε.

Η ιστοσελίδα σύνδεσης θα σας ζητήσει να επιλέξετε να συνδεθείτε με τις επιλογές «Καθηγητής» ή «Τάξη». Μπορείτε να συνδεθείτε ως καθηγητής με την ηλεκτρονική σας διεύθυνση και τον κωδικό πρόσβασης. Μέσω της επιλογής «Τάξη», οι μαθητές σας μπορούν να συνδεθούν με τον κωδικό σύνδεσης και τον κωδικό πρόσβασης που θα τους δημιουργήσετε (αναφερθείτε στην επόμενη ενότητα).

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΤΑΞΕΩΝ

Για να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό εικονικής τάξης, συνδεθείτε ως καθηγητής και επιλέξτε **«Οι τάξεις μου»** από το μενού επιλογών στο πλάι. Θα σας ζητηθεί το όνομα της τάξης σας (για να προσδιορίσετε γρήγορα την τάξη) και ένας κωδικός πρόσβασης.



Μόλις δημιουργηθεί μια εικονική τάξη, δημιουργείται αυτόματα ένας κωδικός σύνδεσης σ› αυτή. Δώστε αυτόν τον κωδικό αυτόματης σύνδεσης και τον εισαγόμενο κωδικό πρόσβασης στους μαθητές σας, ώστε να μπορούν να συνδεθούν στην Πλατφόρμα.

Ένας λογαριασμός εικονικής τάξης δεν μπορεί να δημιουργήσει ή να διαγράψει συλλογές και εκθέσεις, παρά μόνο να συμμετέχει σε αυτές. Οι μαθητές δεν μπορούν να περιηγηθούν στις συλλογές και τις εκθέσεις μέχρι να τις αναθέσετε μέσω της σελίδας **«Οι τάξεις μου»** ή απευθείας από τις ρυθμίσεις μιας συλλογής ή έκθεσης.

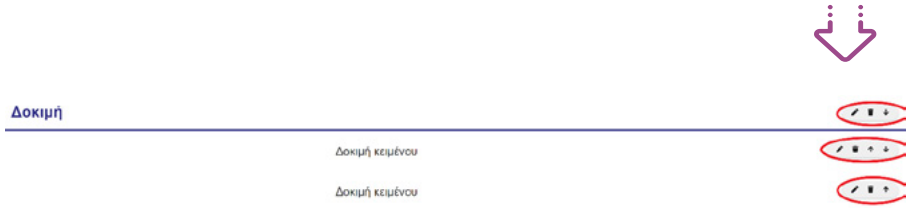
ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΑΣ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

- Για να δημιουργήσετε μια συλλογή εικόνων: κάντε κλικ στην επιλογή «Δημιουργία συλλογής» απευθείας από την αρχική σελίδα του πίνακα ελέγχου ή από τη σελίδα «Οι συλλογές μου**».**
- Για να τροποποιήσετε μια συλλογή, κάντε κλικ στην επιλογή «Επεξεργασία» από τη σελίδα «**Συλλογές**» ή από την επιλογή «οι Συλλογές μου», όπου παρατίθενται όλες οι συλλογές σας.
- Για να προσθέσετε εικόνες σε μια συλλογή, ανοίξτε τη σελίδα «**Συλλογές**» και κάντε κλικ στην επιλογή «Προσθήκη νέας εικόνας**».** Θα σας ζητηθεί να προσθέσετε εικόνες από τις συσκευές σας (εικόνες που είναι αποθηκευμένες στον σκληρό σας δίσκο για παράδειγμα) ή από τη βάση δεδομένων του Europeana, στην οποία μπορείτε να περιηγηθείτε χρησιμοποιώντας λέξεις-κλειδιά.
- Για να διαγράψετε μια εικόνα από μια συλλογή, κάντε κλικ στην εικόνα από τη σελίδα «**Συλλογές**» και επιλέξτε «Διαγραφή».
- Για να διαγράψετε μια συλλογή, μεταβείτε στην επιλογή «**Οι Συλλογές μου»** και κάντε κλικ στην επιλογή «Διαγραφή» για τη συλλογή που θέλετε να διαγράψετε.(δημιουργία, προσθήκη/ αφαίρεση εικόνων, χρήση του Europeana, διαγραφή συλλογής).

Προσοχή: Οποιαδήποτε εικόνα διαγράφεται ή συλλογή από την οποία η πρώτη προέρχεται, θα διαγράφονται και οι δύο από τις εκθέσεις που τις χρησιμοποιούν. Βεβαιωθείτε ότι οι εικόνες σας δεν χρησιμοποιούνται σε κάποια από τις συλλογές σας!se utilicen en una de sus colecciones!

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΕΚΘΕΣΗΣ

- Για να δημιουργήσετε μια έκθεση, κάντε κλικ στην επιλογή «Δημιουργία έκθεσης» απευθείας από την αρχική σελίδα του πίνακα ελέγχου ή από τη σελίδα «Οι εκθέσεις μου**».**
- Για να τροποποιήσετε μια έκθεση, κάντε κλικ **στις «**Ρυθμίσεις**»** από τη σελίδα της έκθεσης.
- Για να προσθέσετε νέα στοιχεία σε μια έκθεση, ανοίξτε τη σελίδα της έκθεσης και κάντε κλικ στο κουμπί **+** στο κάτω μέρος της σελίδας**.** Θα μπορείτε να επιλέξετε από ένα σύνολο διαφορετικών στοιχείων: Τίτλο, πεδίο κειμένου, βίντεο ή εικόνες από τις Συλλογές σας.
- Για να επεξεργαστείτε, να μετακινηθείτε προς τα πάνω ή προς τα κάτω ή να διαγράψετε ένα στοιχείο από την έκθεσή σας, κάντε κλικ στα αντίστοιχα κουμπιά στη δεξιά του πλευρά.



- Για να διαγράψετε μια έκθεση, μεταβείτε στην επιλογή «Οι Εκθέσεις μου**»** και κάντε κλικ στην επιλογή «Διαγραφή» για την έκθεση που θέλετε να διαγράψετε.

3 ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΕΚΘΕΣΕΙΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ ΣΚΟΠΟΥΣ

Στην επόμενη ενότητα θα εξηγήσουμε γιατί η χρήση της πλατφόρμας για τη δημιουργία εικονικών εκθέσεων μπορεί να διευκολύνει τις διαδικασίες της μάθησης, ποιος μπορεί να χρησιμοποιήσει την πλατφόρμα, τι είδους εκθέσεις μπορούν να σχεδιαστούν σε αυτή και πώς μπορεί να σχεδιαστεί μια διαδικτυακή έκθεση με απλά βήματα στην πλατφόρμα του VX Designers.

Θα σας καθοδηγήσουμε σε όλα σας τα ερωτήματα που τυχόν έχετε, ωστόσο, δεν υπάρχει μόνο μία απάντηση σε αυτά, καθώς η όλη διαδικασία αφορά τη διάθεση για εύρεση κινήτρων, τη χάραξη στόχων, τη διάθεση για δημιουργικότητα, καθώς επίσης και τα περιθώρια ελευθερίας που πρέπει να αφήνετε στους μαθητές, για να χρησιμοποιούν τη δημιουργικότητά τους.

Να έχετε πάντα υπόψη ότι μια έκθεση χρειάζεται κάποια προκαταρτικά βήματα για να υλοποιηθεί, όπως τον προσδιορισμό των μαθησιακών στόχων, την προμελέτη και την οργάνωση. Η Πλατφόρμα του VX Designers αποτελεί ένα εργαλείο για τον σχεδιασμό εκθέσεων και απαιτεί πολύ μεγαλύτερη προσπάθεια από μια απλή συμπλήρωση κενών που γίνεται παθητικά/μηχανικά.

Για να βρείτε έμπνευση, μην παραλείψετε να επισκεφτείτε άλλα παραδείγματα από εκθέσεις, αξιοποιώντας επίσης τη δημιουργικότητά σας και τις καινοτόμες σκέψεις. Στον Οδηγό Χρήσης θα βρείτε επίσης πόρους με παραδείγματα που μπορούν να σας βοηθήσουν να διαμορφώσετε τις συλλογές και τις εκθέσεις σας.

Ας δούμε λοιπόν τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους μπορείτε να σχεδιάσετε μια εικονική έκθεση σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο:

3.1 ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΕΤΕ ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΕΚΘΕΣΕΙΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ ΣΚΟΠΟΥΣ;

Υπάρχουν πολλοί λόγοι και τρόποι με τους οποίους ο σχεδιασμός μιας έκθεσης μπορεί να φανεί χρήσιμος σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο. Επομένως, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να καθορίσουν εξ αρχής τους λόγους για τους οποίους και τους τρόπους με τους οποίους επιθυμούν να δημιουργήσουν τις εικονικές εκθέσεις.

Οι εκθέσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ένα αποτελεσματικό εργαλείο στον τομέα της εκπαίδευσης, καθώς είναι διαδραστικές και δημιουργικές, και εφόσον μπορούν να ενισχύσουν τη συμμετοχή των μαθητών και να τους βοηθήσουν να επιτύχουν τους στόχους του προγράμματος σπουδών τους, προσφέροντας τους παράλληλα πολλά άλλα οφέλη, όπως είναι:

- Η διαμόρφωση ενός μαθησιακού περιβάλλοντος όπου μπορούν να εφαρμοστούν πολλές παιδαγωγικές μέθοδοι, με έμφαση στην ενεργό μάθηση, τη συμμετοχικότητα, τη διαφορετικότητα και τη συμπεριληπτική εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς.
- Η αποτελεσματική διαχείριση της τεχνολογίας και καινοτόμων διδακτικών εργαλείων για τη διαμόρφωση ενός παιδαγωγικού διδακτικού υλικού με στόχο την αναβάθμιση των τεχνολογικών γνώσεων των μαθητών μέση της δημιουργίας και της από κοινού επιμέλειας διαδικτυακών εικονικών εκθέσεων.
- Η δημιουργία εξωσχολικών δραστηριοτήτων στις οποίες μπορούν να συμμετέχουν οι οικογένειες, οι φίλοι ή συνομήλικοι των μαθητών.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το πώς μπορείτε να βοηθήσετε τους μαθητές να επωφεληθούν από την ενεργό μάθηση που προσφέρουν οι εκθέσεις του VX Designers, συμβουλευτείτε τον παρόντα οδηγό του έργου, ο οποίος παρέχει πληροφορίες σχετικά με το πώς να διαμορφώσετε εικονικές εκθέσεις στο διαδίκτυο, καθώς επίσης και τον Σχολικό Οδηγό που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο αυτό. Για περισσότερες πληροφορίες αναφορικά με τον τρόπο οργάνωσης, διαχείρισης και ανάπτυξης μια έκθεσης, προτείνουμε να συμβουλευτείτε τον Παιδαγωγικό Οδηγό του VX Designers.

3.2 ΠΟΙΟΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙ ΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ;

Η πλατφόρμα παραγωγής εκθέσεων του VX Designers μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλους όσους εμπλέκονται στη διαδικασία της από κοινού επιμέλειας μιας έκθεσης:

Οι Εκπαιδευτές/καθηγητές να δημιουργήσουν ένα μαθησιακό περιβάλλον όπου θα αναπτυχθούν συλλογές και εκθέσεις για να χρησιμοποιηθούν για μία ή περισσότερες τάξεις. Ο καθηγητής μπορεί να διαχειριστεί συλλογές και πόρους ανάλογα με το ένα συγκεκριμένο θέμα ή ένα συγκεκριμένο ερευνητικό πεδίο και να διαχειριστεί την ορατότητα των συλλογών/εκθέσεων και άλλα εργαλεία διαχείρισης που σχετίζονται με το στήσιμο εκθέσεων.

Η πλατφόρμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο στο πλαίσιο της τυπικής όσο και της άτυπης εξωσχολικής και γενικά από όλους τους χρήστες που επιθυμούν να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητες που τους παρέχουν τα συνεργατικά εργαλεία του VX Designers για τη διαμόρφωση εκθέσεων, τόσο σε ατομικό όσο και σε ομαδικό επίπεδο.

Οι μαθητές να δημιουργήσουν από κοινού μια έκθεση. Τόσο οι μαθητές μέσω της ιδιότητας τους ως μαθητευόμενοι στην πλατφόρμα όσο και οι εκπαιδευτικοί μπορούν και οι δύο να συμβάλλουν στην όλη διαδικασία, προκειμένου να παρουσιάσουν ή να εξερευνήσουν ένα θέμα ή να αναπτύξουν μια ερευνητική ιδέα και, στο τέλος, να παρουσιάσουν τα αποτελέσματά τους.

Το περιεχόμενο των ιδιωτικών συλλογών/εκθέσεων να κοινοποιείται στις οικογένειες, τους συμμαθητές ή τους συνομήλικους των μαθητών και όταν οι εκθέσεις/συλλογές είναι δημόσιες τότε το περιεχόμενο τους να δημοσιεύεται στο ευρύτερο κοινό.

3.3 ΤΙ ΕΙΔΗ ΕΚΘΕΣΕΩΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ; (ΦΥΛΛΑΔΙΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ)

Εδώ ξεκινά η διαδρομή για τη διαμόρφωση μιας έκθεσης, αλλά στην πραγματικότητα δεν υπάρχει μόνο μια αλλά άπειρες διαδρομές που μπορείτε να ακολουθήσετε για να φτάσετε στο τελικό αποτέλεσμα, απλά πρέπει να επιλέξετε αυτήν που σας ταιριάζει καλύτερα.

Για να μάθετε περισσότερα σχετικά με τα διάφορα είδη εκθέσεων που υπάρχουν, ρίξτε μια ματιά στη Βάση Δεδομένων όπου παρατίθενται οι εκπαιδευτικοί πόροι του VX Designers και στους οποίους μπορείτε να βρείτε όλα όσα χρειάζεστε για να διαμορφώσετε την έκθεσή σας.

Η βάση δεδομένων με τους πόρους του VX Designers είναι διαθέσιμη εδώ (στα Αγγλικά): https://vxdesigners.eu/database/

και η οποία χωρίζεται στις πιο κάτω ενότητες σε διαφορετικές καρτέλες:

1. **Η λίστα των πόρων που θα χρησιμοποιηθούν για την υποστήριξη του περιεχομένου,** η οποία περιέχει χιλιάδες έργα, καλλιτέχνες, κατηγορίες καθώς και επιπρόσθετους πόρους που μπορούν να προστεθούν στην έκθεση.
2. **Πώς να σχεδιάσετε μια έκθεση:** Βασικές συμβουλές για το σχεδιασμό εκθέσεων από ιστολόγια, βίντεο και ειδικούς στον τομέα.
3. **Τάσεις και καινοτομία στον σχεδιασμό ψηφιακών** εκθέσεων για να περαιτέρω εμβάθυνση στον κόσμο των εικονικών εκθέσεων.
4. **Επαγγελματικές διαδικτυακές εκθέσεις για έμπνευση:** Παραδείγματα για το τι θα μπορείτε να κάνετε είτε χρησιμοποιείτε την πλατφόρμα του VX Designers είτε οποιοδήποτε άλλο εργαλείο.
5. **Άλλες πλατφόρμες και εφαρμογές για να δημιουργήσετε διαδικτυακές** εκθέσεις, να εμπνευστείτε ή να προχωρήσετε ένα βήμα παραπέρα.
6. **Παραδείγματα εκθέσεων** ειδικά σχεδιασμένων για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Εκτός από τα παραπάνω, μπορούμε επίσης να κατηγοριοποιήσουμε και να οργανώσουμε τις εκθέσεις διαφορετικά εάν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε τη Χρονολογική αφήγηση , για παράδειγμα σε θέματα που αφορούν το μάθημα της Ιστορίας, της Ιστορίας της Τέχνης, της Φυσικής Ιστορίας και ούτω καθεξής, όπως μπορούμε να διαπιστώσουμε στο πιο κάτω παράδειγμα: Εικονική έκδοση της έκθεσης «Όλα τα βλέμματα στραμμένα πάνω μου: Οι Πρώτες Κυρίες των Ηνωμένων Πολιτειών» από το Μουσείο Smithsonian https://firstladies.si.edu/

Μια άλλη επιλογή είναι να δημιουργήσετε μια Θεματική Αφήγηση. Πληροφορηθείτε σχετικά με τους τρόπους που οργανώνονται διαφορετικά είδη εκθέσεων από την Google Arts and Culture: https://artsandculture.google.com/project

Η διαμόρφωση εκθέσεων μπορεί να γίνει ακόμα και με βάση των χρωμάτων/ της παλέτας: https://artsandculture.google.com/color?col=GREEN .

Ας εμβαθύνουμε σε είδη εκθέσεων:

Η επιμέλεια μιας εικονικής διαδικτυακής έκθεσης Μουσείου

Μια μέθοδος που εφαρμόζεται από πολλά διάσημα μουσεία στη διαμόρφωση εκθέσεων που αφορούν ιστορικά θέματα ή θέματα της Ιστορίας της Τέχνης, είναι η δημιουργία ενός διαδραστικού διαδικτυακού υλικού που παρέχει τη δυνατότητα στους εικονικούς χρήστες να αξιοποιήσουν ένα ευρύ φάσμα πολυμέσων εικονικής πραγματικότητας, με στόχο να τους προσφέρουν μια καθηλωτική εμπειρία. Οι εκθέσεις λοιπόν είναι διαμορφωμένες με τέτοιο τρόπο ούτως ώστε να επιτρέπουν στους ψηφιακούς χρήστες να κάνουν μια εικονική περιήγηση στους χώρους του μουσείου μέσω ενός εξοπλισμού και τεχνητών μέσων εικονικής πραγματικότητας που επιτυγχάνεται μέσω ενός διαδραστικού αντίγραφου του εσωτερικού χώρου του μουσείου. Στους ιστοχώρους τους, πολλά μουσεία προσφέρουν εικονικές περιηγήσεις οι οποίες περιλαμβάνουν εικονικές ξεναγήσεις με αφηγήσεις γύρω από τα εκθέματα και τα έργα τέχνης, στην προσπάθειά τους να δημιουργήσουν στον εικονικό επισκέπτη την αίσθηση ότι κινείται και αλληλοεπιδρά με τον φυσικό χώρο του μουσείου και ότι συνοδεύεται από ένα ξεναγό μέσω μιας αφηγηματικής προσέγγισης εικονικής πραγματικότητας. Για τον σκοπό αυτό λοιπόν, πολλές διαδικτυακές εκθέσεις μουσείων παρέχουν ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων προκειμένου να προσφέρουν στον θεατή τη δυνατότητα να διεισδύσει βαθύτερα στον εικονικό κόσμο των εκθέσεων.

- Αναπαράσταση μουσειακών ξεναγήσεων μέσω αφηγηματικών προσεγγίσεων εικονικής πραγματικότητας.
- Οπτικοακουστικά και ενημερωτικά πολυμέσα.
- Εις βάθος παρουσίαση των εργασιών, έργων και τεχνουργημάτων μέσω της εικονικής πραγματικότητας.
- Επικεντρωθείτε σε συγκεκριμένα εκθέματα ή συγκεκριμένους καλλιτέχνες.

Παράδειγμα:

Η μη αποκρυπτογράφηση των ράβδων καταμέτρησης (khipus ή quipus δηλ. κορδόνια με κόμπους) στην Αυτοκρατορία των Ίνκας

Η ανθρωπολόγος Sabine Hyland κάνει μια ιστορική αναδρομή στους ράβδους καταμέτρησης των khipus:
https://artsandculture.google.com/story/RAXhNJOYeqMCyQ

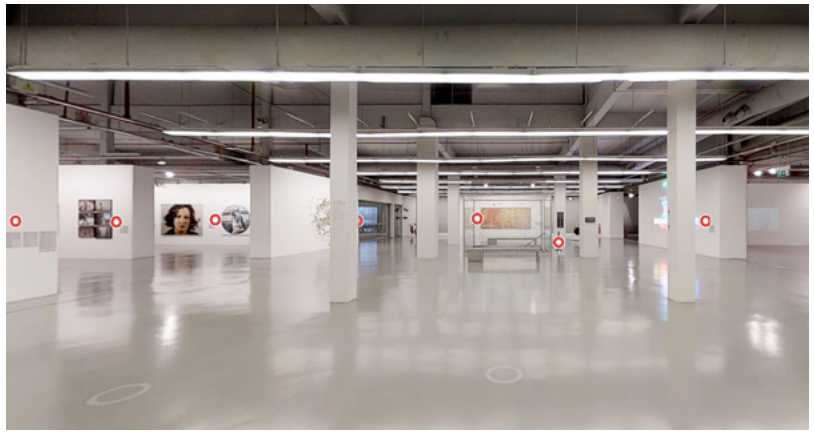
Αναπαράσταση μουσειακών ξεναγήσεων μέσω αφηγηματικών προσεγγίσεων εικονικής πραγματικότητας

Τα αφηγηματικά μέσα που χρησιμοποιούνται στις εικονικές ξεναγήσεις από τα μουσεία προσβλέπουν σε μια προσομοίωση της πραγματικότητας, δηλαδή να προσφέρουν στον θεατή μια εξίσου ρεαλιστική μουσειακή εμπειρία, παρόμοια με εκείνη που θα αποκόμιζε με τη φυσική του παρουσία στον μουσειακό χώρο. Έτσι λοιπόν, οι εικονικές περιηγήσεις συνοδεύονται συχνά από ηχογραφημένες αφηγήσεις των επιμελητών του μουσείου, επιτρέποντας στους εικονικούς επισκέπτες να θαυμάσουν τα εκθέματα μέσω ενός εξοπλισμού και τεχνητών μέσων εικονικής πραγματικότητας. Οι επισκέπτες μπορούν να περιηγηθούν από αίθουσα σε αίθουσα και από έκθεση σε έκθεση με τη βοήθεια ενός ευρέος φάσματος πολυμέσων εικονικής πραγματικότητας, τα οποία έχουν στόχο να προσφέρουν μια καθηλωτική εμπειρία στους ψηφιακούς χρήστες.

Παράδειγμα:

Οι καλλιτέχνες στην εποχή τους

Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης της Κωνσταντινούπολης
https://www.istanbulmodern.org/virtualtour/



Οπτικοακουστικά και ενημερωτικά πολυμέσα

Οι εικονικές πινακοθήκες παρέχουν στον θεατή τη δυνατότητα αξιοποίησης πολλαπλών προβολών όπως βίντεο και άλλων ενημερωτικών πολυμέσων. Τα οπτικοακουστικά πολυμέσα αποτελούν ένα αναπόσπαστο κομμάτι των εικονικών εκθέσεων, καθώς μέσω αυτών ο θεατής μπορεί να απορροφήσει την πληροφορία με πιο ευχάριστο και καθηλωτικό τρόπο. Αυτά χρησιμοποιούνται για την ανάλυση των έργων τέχνης και των αρχαιοτήτων και υποβοηθούν στην ανάπτυξη της έκθεσης βάσει της ιστορίας που θέλει να αφηγηθεί στον θεατή. Μπορούν επίσης να αποτελούν μέρος της ίδιας της έκθεσης μέσω της προβολής παραστάσεων, κινούμενων σχεδίων και πλάνων από ντοκουμαντέρ. Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό των βίντεο από ηχητική άποψη είναι ότι βοηθούν στην αναπαραγωγή ήχων που σχετίζονται με μια ιστορική στιγμή, με τη μουσική σε ένα έργο τέχνης ή μια παράσταση.

Παράδειγμα:
«Η γλώσσα μας είναι η Hip Hop»: οι φωνές είκοσι οκτώ αφοσιωμένων καλλιτεχνών.
https://www.wespeakhiphop.fr/

Περιβάλλοντα πολλαπλών προβολών για την παρουσίαση έργων τέχνης, πρότζεκτς ή αρχαιοτήτων

Στα περιβάλλοντα πολλαπλών προβολών ενός εικονικού μουσείου, οι υψηλές αναλύσεις και τα εικονικά χαρακτηριστικά των αρχαιοτήτων και έργων τέχνης παρέχουν στους θεατές τη δυνατότητα να περιεργαστούν εκθέματα τα οποία δεν είχαν ποτέ δει στο παρελθόν με μεγάλη ακρίβεια και ευκρίνεια. Ένα παράδειγμα αυτής της πρακτικής είναι το Rijksmuseum, το οποίο δημιούργησε μια διαδραστική έκδοση πολλών από των έργων του Ρέμπραντ, που επιτρέπει στον θεατή να παρατηρήσει ακόμα και τις ρωγμές, την παλαίωση του χρώματος και τις διαφορετικές πινελιές που συνθέτουν τους πίνακες. Το Μουσείο Φυσικής Ιστορίας του Λονδίνου διαθέτει στις εικονικές του συλλογές/εκθέσεις τεχνουργήματα και απολιθώματα τα οποία παρέχουν στον θεατή τη δυνατότητα να παρατηρήσει με μεγάλη ευκρίνεια και σαφήνεια τα κατάλοιπα του παρελθόντος, μέσω μιας μοναδικής εμπειρίας εικονικής πραγματικότητας.

Παράδειγμα:
Η έκθεση Magic Curve παρουσιάζει έργα από δύο συλλογές του Μουσείου Σχεδίου της Βαρκελώνης που επικεντρώνονται στις καμπύλες γραμμές.
https://artsandculture.google.com/exhibit/la-curva-m%C3%A1gica/kgLiW4dNrg55LA

Επικεντρωθείτε σε συγκεκριμένους καλλιτέχνες και εκθέματα

Στο πλαίσιο των εικονικών περιηγήσεων, τα μουσεία διοργανώνουν συνήθως εβδομαδιαίες ή μηνιαίες εκδηλώσεις στις οποίες γίνεται ιδιαίτερη μνεία στις επιρροές που άφησε ένα συγκεκριμένο έργο τέχνης ή ένας συγκεκριμένος καλλιτέχνης. Στις εικονικές εκθέσεις αυτές παρατίθενται συνεντεύξεις, ιστορικά ντοκουμέντα, παρουσιάσεις σλάιντ και άλλα διαδραστικά πολυμέσα για να βοηθήσουν τους θεατές να σχηματίσουν μια σφαιρική εικόνα γύρω από έναν καλλιτέχνη και το έργο του/της. Αυτού του είδους οι δραστηριότητες επιτρέπουν επίσης στα μουσεία να διατηρούν το κοινό τους ενήμερο σχετικά με τις νέες εκθέσεις και οι οποίες κοστίζουν πολύ λιγότερο σε σύγκριση με τις δια ζώσης εκθέσεις που γίνονται στον μουσειακό χώρο.

Παράδειγμα:
Η διαδικτυακή έκθεση του TATE Modern για τον Andy Warhol
https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/andy-warhol/exhibition-guide

Οι Καλλιτεχνικές Ιστοσελίδες

Η καλλιτεχνική ιστοσελίδα είναι η πιο άμεση μορφή εικονικών εκθέσεων και παρουσιάζει κοινά χαρακτηριστικά με τις ατομικές εκθέσεις των καλλιτεχνών. Οι καλλιτεχνικές ιστοσελίδες επιτρέπουν στους καλλιτέχνες να προβάλλουν το έργο τους σε έναν διαδικτυακό εικονικό χώρο τον οποίο επιμελούνται οι ίδιοι. Εδώ, οι καλλιτέχνες, κατά τρόπο παρόμοιο με εκείνο των δια ζώσης εκθέσεων, μπορούν να μεταφέρουν στο εικονικό κοινό προσωπικές διηγήσεις/αφηγήσεις, συναισθήματα και προσωπικά βιώματα. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω ενός ευρέος φάσματος πολυμέσων. Οι καλλιτέχνες συχνά χρησιμοποιούν τον ιστοχώρο για να πειραματιστούν, να προωθήσουν και να κοινοποιήσουν το καλλιτεχνικό τους έργο.

Παράδειγμα:
Η καλλιτεχνική ιστοσελίδα του Njideka Akunyili Crosby
https://www.njidekaakunyilicrosby.com/

Διαδικτυακά Δωμάτια Προβολής

Ένα διαδικτυακό δωμάτιο προβολής παρουσιάζει ως προς τη λειτουργία του πολλές ομοιότητες με τον εκθεσιακό χώρο που μπορεί να βρει κάνεις σε μια πινακοθήκη. Είναι ουσιαστικά ένας διαδικτυακός χώρος που χρησιμοποιείται για την προώθηση και την πώληση επιλεγμένων έργων ενός καλλιτέχνη, είτε στο ευρύ κοινό είτε σε συγκεκριμένες ομάδες ατόμων. Συχνά πρόκειται για μια ιστοσελίδα ή οποία δημιουργείται προσωρινά με μοναδικό σκοπό την προβολή επιλεγμένων έργων τέχνης. Τα διαδικτυακά δωμάτια προβολής επιτρέπουν στους καλλιτέχνες να διατηρήσουν το προσωπικό τους καλλιτεχνικό ιδίωμα και στο διαδικτυακό χώρο, και έχουν χρησιμοποιηθεί εκτενώς πρόσφατα για την προβολή επιλεγμένων έργων από τις συλλογές καλλιτεχνών. Κύριο μέλημα των διαδικτυακών δωματίων προβολής είναι να ανταποκρίνονται σε επίκαιρα θέματα και στις σύγχρονες αναζητήσεις του σημερινού κοινού, και να μεταφέρουν επίκαιρα μηνύματα

Παράδειγμα:
Ιστοχώρος αγοράς ψηφιακών έργων που μπορούν να πωληθούν με κρυπτονομίσματα
https://rarible.com/

Διαδικτυακές εκθέσεις Ιστορίας

Μέσω των εικονικών εκθέσεων Ιστορίας, οι θεατές έχουν την ευκαιρία να ενημερωθούν για σημαντικά ιστορικά γεγονότα, ιστορικά ντοκουμέντα και αρχαιότητες. Το διαδίκτυο παρέχει στα Μουσεία Ιστορίας ένα ευρύ φάσμα επιλογών. Αυτό μπορεί να συμπεριλαμβάνει ιστορικά γεγονότα, επετείους ή ιστορικά πρόσωπα, γύρω από τα οποία μπορεί να συλλεχθεί και προβληθεί σχετικό μουσειακό υλικό που αφορά γεγονότα ή ιστορικά πρόσωπα. Με τις διαδικτυακές εκθέσεις το υλικό αυτό μπορεί εύκολα να προβληθεί και να εξεταστεί από τον κοινό.

Παράδειγμα:
Η εικονική πινακοθήκη για τον εορτασμό των 50 χρόνων από την ημέρα που ορίστηκε η Διεθνής Ημέρα της Μητέρας Γης, που γιορτάζεται κάθε χρόνο με στόχο την ευαισθητοποίηση του κοινού σε περιβαλλοντικά θέματα.
https://hubs.mozilla.com/JjUpYrj/aa-earth-gallery

Διαδικτυακές Εκθέσεις Λογοτεχνίας

Οι διαδικτυακές εκθέσεις Λογοτεχνίας παρουσιάζουν πολλές ομοιότητες με τις διαδικτυακές εκθέσεις Ιστορίας. Οι εικονικές πλατφόρμες μπορούν να παρέχουν σημαντική υποστήριξη στους ποιητές, τους συγγραφείς καθώς και τους αρχειονόμους που θέλουν να προβάλλουν εικονικές εκδόσεις πρωτότυπων κειμένων και ποιημάτων. Πολλές εθνικές βιβλιοθήκες που διαθέτουν διαδικτυακές εικονικές εκθέσεις προσφέρουν τη δυνατότητα στους θεατές να εξετάσουν αρχαία πρωτότυπα κείμενα, επιστολές και γραφές με μεγαλύτερη ακρίβεια και ευκρίνεια απ› ό,τι σε μια έκθεση που γίνεται δια ζώσης.

Παράδειγμα:
The Getty Book of the Dead
Ταφικά Κείμενα από την Αρχαία Αίγυπτο στο Μουσείο J. Paul Getty
https://artsandculture.google.com/story/ogUheUm1d2fPAg

3.4 ΠΩΣ ΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΕΤΕ ΜΙΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΕΚΘΕΣΗ; (ΦΥΛΛΑΔΙΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ)

Στο μέρος αυτό του Οδηγού, θα μάθουμε πώς να διαμορφώνουμε μια έκθεση στο διαδίκτυο.

Η πλατφόρμα για την παραγωγή εκθέσεων τουVX Designers σας επιτρέπει να δημιουργήσετε, να επεξεργαστείτε και να δημοσιεύσετε τη δική σας έκθεση στο διαδίκτυο. Σε πρώτο στάδιο, θα πρέπει να δώσετε ένα όνομα, μια περιγραφή και την αρχική/ κύρια εικόνα της έκθεσης που επιθυμείτε να δημιουργήσετε:

Το όνομα θα πρέπει να είναι όσο πιο σύντομο γίνεται και να συνοψίζει το θέμα της έκθεσης. Θα πρέπει επίσης να είναι εύληπτο, ούτως ώστε το κοινό σας να μπορέσει να το απομνημονεύσει εύκολα και να το συσχετίζει συνειρμικά με το θέμα και τον δημιουργό του.

Η περιγραφή πρέπει να περιέχει σύντομες πληροφορίες για το περιεχόμενο της έκθεσης, τον σκοπό της και ένα σύντομο σημείωμα που παροτρύνει το κοινό να την επισκεφτεί. Το σημείωμα αυτό δεν πρέπει να είναι εκτενές γιατί μπορεί να κουράσει το κοινό. Το σημείωμα θα πρέπει να περιορίζεται σε 5-6 προτάσεις (μέγιστος αριθμός)

Η αρχική/κύρια εικόνα της έκθεσης μπορεί να είναι μια εικόνα από τη συλλογή σας. Θα πρέπει να αντιπροσωπεύει το θέμα, να προσελκύει την προσοχή και να είναι εύληπτη.

Αφού ολοκληρώσετε τα τρία βήματα πιο πάνω, μπορείτε να μεταβείτε στο κύριο μέρος - το περιεχόμενο της έκθεσης. Ο συντάκτης της έκθεσης σάς δίνει τρεις επιλογές περιεχομένου:

Τίτλοι – σ› αυτό το μέρος μπορείτε να χωρίσετε την έκθεσή σας σε θεματικές ενότητες. Οι εκθέσεις στα μουσεία έχουν συχνά διαφορετικές θεματικές ενότητες. Ως επιμελητές εκθέσεων, θα πρέπει και σεις να ακολουθήσετε την ίδια πρακτική. Προσέξτε όμως να μην υπάρχουν πολλές θεματικές ενότητες εφόσον είναι δυνατό να προκαλέσει σύγχυση στο κοινό ως προς το κύριο θέμα της έκθεσης.

Εικόνες – αυτό το μέρος της έκθεσης αποτελείται από δύο μικρότερα μέρη:

- **Μια καθ' αυτή εικόνα –** είτε αυτή αποτελεί κάποιο γραφικό στοιχείο, μια εύκολα αναγνωρίσιμη εικόνα του θίγοντος θέματος, η επιλογή της οποίας θα εξαρτηθεί από το θέμα και το είδος της έκθεσης. Μπορείτε να επιλέξετε μια εικόνα από μια από τις συλλογές που δημιουργήσατε νωρίτερα. Θυμηθείτε ότι η εικόνα πρέπει να ταιριάζει με το θέμα και την ενότητα στην οποία βρίσκεται.
- **Λεζάντα –** η λεζάντα είναι το καλύτερο σημείο για να τοποθετήσετε τον τίτλο, το όνομα του δημιουργού και το έτος που φιλοτεχνήθηκε αυτό που παριστάνεται στην εικόνα

Κείμενο – πολλές εκθέσεις, εκτός από εικόνες, περιέχουν και κείμενα που δίνουν το θεωρητικό πλαίσιο κάθε ενότητας και του θέματος της έκθεσης. Μπορεί επίσης να περιέχει υλικό που να εμπνέει το κοινό, θέματα για περαιτέρω προβληματισμό των θεατών και κάποιες κατευθυντήριες γραμμές για την ερμηνεία των εικόνων της έκθεσης. Μπορείτε επίσης να συμπεριλάβετε τις δικές σας σκέψεις και ιδέες. Σε γενικές γραμμές, το κείμενο θα πρέπει να έχει τη μορφή ενός οδηγού το οποίο θα παρέχει στο κοινό χρήσιμες πληροφορίες που θα τους βοηθήσουν να επωφεληθούν από την έκθεση με ένα ευχάριστο τρόπο.

Στις ακόλουθες υπο-ενότητες του οδηγού, θα μάθετε για τα βασικά βήματα του σχεδιασμού μιας έκθεσης στο διαδίκτυο, μερικές πρακτικές συμβουλές για τη διαμόρφωση του περιεχομένου της έκθεσης και του υποστηρικτικού υλικού, σημαντικά στοιχεία που πρέπει να λάβετε υπόψη για οποιαδήποτε έκθεση και τέλος, θα λάβετε πιο λεπτομερείς οδηγίες για το τον τρόπο χρήσης της πλατφόρμας του VX Designers για τη δημιουργία εκθέσεων. Αυτό το μέρος μπορεί να εκτυπωθεί και να διανεμηθεί στους μαθητές.

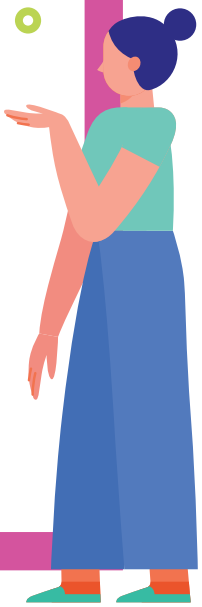
3.4.1 Πώς να σχεδιάσετε μια έκθεση;

Βασικά βήματα

1 **Περί τίνος πρόκειται;** – χρήσιμες συμβουλές για την αναζήτηση θέματος

Βρείτε το θέμα της έκθεσης που θέλετε να δημιουργήσετε:

- Συγκεντρώστε τις σκέψεις σας: ποια είναι τα ενδιαφέροντά σας; Τι σας αρέσει να κάνετε? Ποιο θέμα θα σας βοηθούσε να διευρύνετε τις γνώσεις σας;
- Εάν δεν μπορείτε να βρείτε κάποιο θέμα, ρωτήστε τους γύρω σας: τους γονείς σας, τον δάσκαλό σας. Μπορείτε επίσης να ρωτήσετε τους φίλους σας ποιο είναι το αγαπημένο τους θέμα.
- Όταν βρείτε το θέμα, ρωτήστε τους συμμαθητές και τον καθηγητή σας τι θα ήθελαν να μάθουν στην έκθεση και ζητήστε τα σχόλιά τους.



2 **Έχετε κάποια γενική εικόνα σχετικά με την έκθεση; –** συλλάβετε πρώτα το θέμα

Πριν ξεκινήσετε να δημιουργείτε μια έκθεση στην πλατφόρμα, κάντε ένα σχέδιο:

- Μπορείτε να κάνετε κάποια προκαταρτικά σχέδια της έκθεσής σας.
- Κάντε ένα σχέδιο δομής της έκθεσής σας.
- Κάντε μια λίστα με τα περιεχόμενα που θέλετε να προσθέσετε.

3.4.1 Πώς να σχεδιάσετε μια έκθεση;

Βασικά βήματα

3 Πώς θα αναλύσετε το θέμα/ την αφηγηματική ιστορία της έκθεσης;

Πώς να εκφράσετε τις ιδέες σας με λογικό τρόπο; Πώς να μεταφέρετε στο κοινό την πληροφορία με σαφήνεια και αποτελεσματικότητα;

- Κάντε μια λίστα με ιδέες αναφορικά με τους τρόπους που θα αναλύσετε το θέμα της έκθεσης.
- Ζητήστε συμβουλές από τον δάσκαλό σας, τους γονείς σας κ.λπ., εάν νιώθετε ότι δυσκολεύεστε σε κάτι.
- Καλέστε την οικογένεια ή τους φίλους σας για να κάνετε δοκιμαστικές πρόβες μπροστά σε κοινό. Κάπως έτσι, θα μπορέσετε να κάνετε τις αλλαγές που χρειάζεστε πριν από τη μεγάλη μέρα της έναρξης της έκθεσης.

4 Σε ποιον απευθύνεται η έκθεση;

Το πιο σημαντικό μέρος της έκθεσης – το κοινό σας:

- Σκεφτείτε πρώτα ποιος θα είναι ο «στόχος» σας και σε ποιους απευθύνεται η έκθεσή σας.
- Όλοι όσοι ανήκουν στο κοινό που απευθύνεστε μιλούν τη μητρική σας γλώσσα; Εάν όχι, τότε θα πρέπει να είστε σε θέση να παρουσιάσετε και την αγγλική έκδοση της έκθεσής σας.
- Σε τι κοινό απευθύνεται η έκθεση, σε νεανικό ή σε άτομα μεγαλύτερης ηλικίας; Φροντίστε να προσαρμόσετε ανάλογα το περιεχόμενό, τις αναλύσεις και τις λέξεις που χρησιμοποιείτε, προκειμένου να επιστήσατε την προσοχή της ομάδας-στόχου σας.

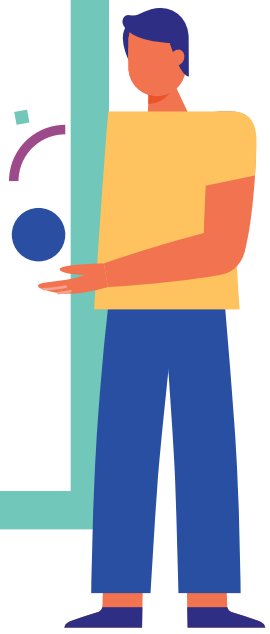
3.4.1 Πώς να σχεδιάσετε μια έκθεση;

Βασικά βήματα

5 Γιατί αναλάβατε τον σχεδιασμό της έκθεσης;

Γιατί επιλέξατε το συγκεκριμένο θέμα; Πάντοτε να ρωτάτε «γιατί» σε όλα τα επιμέρους θέματα, για να αποκτήσετε μεγαλύτερη κριτική διάθεση και να είστε σε θέση να τελειοποιήσετε την έκθεση με μεγαλύτερη ακρίβεια:

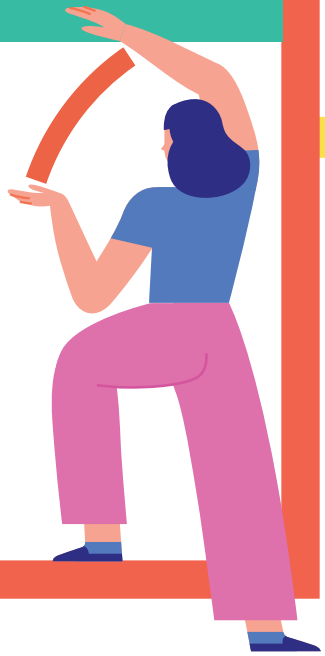
- Η επιλογή σας για το συγκεκριμένο θέμα πηγάζει από τα ενδιαφέροντα/ τις ασχολίες του ελεύθερου σας χρόνου;
- Ίσως αυτό αφορά το γεγονός ότι θα θέλατε να μάθετε κάτι νέο μέσα από αυτό το θέμα;
- Ή μήπως, είστε ειδικός στο θέμα αυτό και θα θέλετε να μεταλαμπαδεύσετε τη γνώση σας σε άλλους;



6 Τι πόρους έχετε στη διάθεσή σας;

Η έκθεσή σας θα πρέπει φυσικά να είναι υλοποιήσιμη – αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να λάβετε υπόψη όλους τους πόρους που είναι ή δεν είναι διαθέσιμοι:

- Υπάρχουν όλες οι εικόνες και τα γραφικά που χρειάζεστε;
- Θέλετε να συμπεριλάβετε κείμενα;
- Εάν όχι, προσπαθήστε να βρείτε μια εναλλακτική λύση για να αντικαταστήσετε.



3.4.2 Πρακτικές συμβουλές για τη δημιουργία του περιεχομένου της έκθεσης και την υποστήριξή του

Το εισαγωγικό κείμενο της έκθεσης. Οι εκθέσεις αφηγούνται ιστορίες. Οι αφηγήσεις αυτές μπορούν να πραγματοποιηθούν μέσω διαφορετικών αντικειμένων, ήχων, κειμένων, μοντέλων, δειγμάτων, εικόνων κ.λπ. Για να κατανοήσει το κοινό σας ολόκληρη την έκθεσή σας, πρέπει να γράψετε ένα εισαγωγικό κείμενο για να εξηγήσετε ποιο είναι το κύριο θέμα. Αυτό το κείμενο δεν πρέπει να υπερβαίνει τις 200-300 λέξεις. Θα πρέπει να είναι σύντομο και περιεκτικό. Το εισαγωγικό κείμενο πρέπει να εξηγεί το θέμα της έκθεσης και γιατί παρουσιάζει ενδιαφέρον ούτως ώστε να ασχοληθεί κανείς με αυτό. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σκεφτείτε τρόπους με τους οποίους μπορείτε να εξάψετε την περιέργεια των θεατών ώστε να είναι πρόθυμοι να εξερευνήσουν την έκθεση! Θα σας συμβουλεύαμε να εξηγήσετε το θέμα και το νόημα της κάθε ενότητας στα πάνελ της έκθεσης (εάν έχετε). Τα κείμενα για κάθε ενότητα δεν πρέπει επίσης να ξεπερνούν τις 200 λέξεις η καθεμία (Australian Museum, 2021). Τα εισαγωγικά κείμενα μπορούν να ξεκινήσουν με μια ενδιαφέρουσα, ρητορική ερώτηση που πρέπει να απαντηθεί στα κείμενα που έπονται. Είναι σημαντικό να είστε συνοπτικοί στα εισαγωγικά σας κείμενα.

«Οι καλογραμμένες λεζάντες και οι καλοστημένες εκθέσεις αποτελούν ένα σημαντικό συνδυασμό μεταβλητών που μαζί μπορούν είτε να ενισχύσουν είτε να αποτρέψουν την επικοινωνία με το κοινό σε μια έκθεση» (Serrell, 1996: 234).

Οι λεζάντες των εκθεμάτων. Οι ετικέτες είναι σημαντικές γιατί παρέχουν πληροφορίες στους επισκέπτες σχετικά με τα εκθέματα που βλέπουν. Ιδίως στην περίπτωση των διαδικτυακών εκθέσεων στις οποίες ο επισκέπτης δεν μπορεί να έχει φυσική επαφή με τα εκθέματα, είναι σημαντικό οι λεζάντες να περιγράφουν με ακρίβεια τα εκθέματα. Επιπλέον, οι λεζάντες θα πρέπει να περιλαμβάνουν πληροφορίες όπως το όνομα του κάθε αντικειμένου/δείγματος, την ημερομηνία που δημιουργήθηκε/ που προστέθηκε σε μια συλλογή (εάν υπάρχει) και μια σύντομη περιγραφή των χαρακτηριστικών του και της ιστορίας του. Σε γενικές γραμμές, οι λεζάντες συνοδεύουν τα εκθέματα για να προσελκύουν το ενδιαφέρον του κοινού – επομένως θα πρέπει να είναι σύντομες και περιεκτικές, δηλαδή γραμμένες σε σύντομες προτάσεις (2-3 προτάσεις), κάτι που πρέπει να επαναλάβετε και στις υπόλοιπες λεζάντες. Μπορεί να το θεωρείτε δεδομένο, αλλά είναι πάντα σημαντικό οι λεζάντες να αφορούν αυτό που βλέπει κανείς και όχι κάτι άλλο. Αποτελεί συχνό φαινόμενο οι επισκέπτες να παραλείπουν να διαβάζουν τις λεζάντες. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο τα κείμενα των λεζάντων θα πρέπει να διατηρούνται σύντομα και να προσελκύουν το ενδιαφέρον, ούτως ώστε να αυξάνονται οι πιθανότητες να τραβήξουν την προσοχή του κοινού (Gould Library, 2020).

Ο σχεδιασμός εκθέσεων χωρίς κοινωνικούς αποκλεισμούς. Κατά την επιμέλεια μιας έκθεσης, η ανάγκη για τη δημιουργία μιας συμπεριληπτικής έκθεσης χωρίς αποκλεισμούς αποτελεί ένα καθοριστικό παράγοντα. Η συμπεριληπτικότητα μπορεί να προσδιοριστεί με βάση τις ικανότητες ενός ατόμου, την ηλικία, τη γλώσσα, το φύλο και το φυσικό του περιβάλλον (Hollman, 2018). Έχουμε καταγράψει ορισμένες βασικές ερωτήσεις που πρέπει να τεθούν από τον επιμελητή κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού της έκθεσης:

- Ποια έργα τέχνης και καλλιτέχνες πρέπει να συμπεριληφθούν; Δεν πρέπει να συμπεριληφθούν κάποια έργα τέχνης; Εάν ναι, σε ποια λογική βάση στηρίζεται η απόφαση αυτή;
- Η έκθεση αναπτύσσει ψηφιακά διαδραστικά μέσα που είναι προσβάσιμα σε άτομα όλων των ικανοτήτων;
- Πώς αναπτύσσεται η ενσυναίσθηση στην έκθεση; Τιμώνται δεόντως τα εκθέματα / οι εμπειρίες των καλλιτεχνών;
- Η έκθεση περιέχει μια ενιαία ιστορία ή πολλές αφηγήσεις;

Τα εκθέματα, κατά κύριο λόγο, μπορούν και πρέπει να προωθούν νέους τρόπους ύπαρξης μέσω του κριτικού διαλόγου, των πρακτικών συνεργασίας και της οικοδόμησης κοινοτήτων – όπου είναι δυνατόν (Incluseum, 2014). Η έννοια της συμπερίληψης μπορεί να σημαίνει απλά και την συμπερίληψη εκθεμάτων που φιλοτεχνήθηκαν από άτομα που ανήκουν σε περιθωριοποιημένους πληθυσμούς ή/και ομάδες ανθρώπων με διαφορετικότητα. Αυτή είναι μια σημαντική πτυχή στον σχεδιασμό μιας έκθεσης που συχνά όμως παραβλέπεται, ενώ θα μπορούσε να αποτελέσει ένα σημαντικό παράγοντα για την προσέλκυση ενός ευρύτερου κοινού.

Ο αιχμαλωτισμός του κοινού σας. Οι εκθέσεις πρέπει να τοποθετούν τους επισκέπτες στο επίκεντρο της μουσειακής εμπειρίας. Αυτό ισχύει επίσης και σε σχέση με την έννοια της συμπεριληπτικότητας. Ο Murphy (2016) επισημαίνει ότι στις μέρες μας, ειδικά τα μουσεία, αρχίζουν να αξιολογούν το γεγονός ότι «δεν είναι όλοι οι επισκέπτες το ίδιο [...] στην προσπάθειά τους να διαμορφώσουν ένα ευρύ σύνολο εμπειριών/δραστηριοτήτων σε μια επίσκεψη στον χώρο τους, για να είναι σε θέση να καλύπτουν τις ανάγκες και τα γούστα πολλών διαφορετικών κοινών». Επιπλέον, το 2015 η Microsoft αποκάλυψε ότι η διάρκεια της προσοχής των ανθρώπων μειώθηκε κατά μέσο όρο στα 8 δευτερόλεπτα, υπογραμμίζοντας τις μεταβολές που επήλθαν στην αισθητηριακή μνήμη του ανθρώπου (Artsy Editors, 2016). Το γεγονός αυτό καθιστά ακόμη πιο δύσκολο το έργο του σχεδιασμού εκθέσεων και την προσπάθεια προσέλκυσης ενός ευρύτερου κοινού από πολλές διαφορετικές ομάδες. Οι καθηλωτικές εμπειρίες είναι πάντα πολύ αποτελεσματικές από την άποψη αυτή, καθώς επίσης και η χρήση συστημάτων παιχνιδοποίησης. Αυτό συμβαίνει επειδή, με τον τρόπο αυτό, το κοινό μπορεί έχει μια πιο ενεργή συμμετοχή σε κάτι που τον ενδιαφέρει και τον καθηλώνει. Επίσης, η υιοθέτηση της κουλτούρας των smartphone είναι ένας καλός τρόπος για να αγκαλιάσετε τη σύγχρονη τεχνολογία, ενώ, ταυτόχρονα, παρέχει τη δυνατότητα προσαρμογής των εκθέσεων ανάλογα με τον τρόπο ζωής των ανθρώπων. Επιπλέον, η υιοθέτηση επίκαιρων θεμάτων στις εκθέσεις, όπως η κλιματική αλλαγή, μπορεί να διασφαλίσει μια ευρύτερη συμμετοχή σ› αυτές.

«Οι εικονικές εκθέσεις είναι διαδικτυακές εκδηλώσεις που οργανώνονται γύρω από μια ολοκληρωμένη πλατφόρμα εικονικών εκθέσεων που βασίζεται στο διαδίκτυο» (Gaskins, 2021).

Ο σχεδιασμός της διάταξης του διαδικτυακού χώρου της έκθεσης
Οι ιστοχώροι των εικονικών εκθέσεων μπορεί να είναι ταυτόχρονα πολύ περιοριστικοί αλλά και πολύ ανοικτοί ως προς την άποψη του χώρου. Η διάταξη που θα επιλέξετε για την έκθεσή σας θα εξαρτηθεί από το νόημα που θέλετε να μεταφέρετε και τη σειρά με την οποία θέλετε το κοινό σας να παρακολουθήσει τα εκθέματά σας. Μπορείτε να επιλέξετε μια γραμμική διάταξη, όπου το κοινό μπορεί να παρακολουθεί τα εκθέματα ένα προς ένα και όπου το ένα οδηγεί στο άλλο για να «αφηγηθεί μια ιστορία». Μπορείτε επίσης να επιλέξετε τη διάταξη ενός εικονικού χώρου όπου τα αντικείμενα θα εκτίθενται ανεξάρτητα το καθένα, όπως για παράδειγμα με τον σχεδιασμό ενός ανοικτού διαδρόμου όπου ο εικονικός επισκέπτης θα μπορεί να έχει πρόσβαση σε όλα τα εκθέματα επιλέγοντας ο ίδιος ποιο θα ανοίξει για να δει πρώτα, χωρίς να χρειαστεί να ακολουθήσει κάποια «λογική» σειρά. Η μορφή της έκθεσης είναι επίσης καθοριστική: Θα είναι 3D ή 2D χώρος; Ο Cepeda (2021) προσδιορίζει ορισμένες μορφές εικονικής έκθεσης, όπως τις πινακοθήκες μέσων κοινωνικής δικτύωσης, τις ιστοσελίδες, τους προσχεδιασμένους εικονικούς χώρους και τις εικονικές εκθέσεις που χρησιμοποιούν τεχνολογία επαυξημένης πραγματικότητας (AR) και εικονικές περιηγήσεις/εικονικούς χώρους (π.χ. πινακοθήκες με θέα του δρόμου, χώρους 3D [Minecraft, Second Life, Unreal Engine]) και χώρους VR. Η μορφή θα εξαρτηθεί από τις ατομικές σας ανάγκες όσον αφορά την έκθεση και θα πρέπει να σταθμίσετε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της κάθε μεθόδου για να αποφασίσετε ποια είναι η καταλληλότερη σύμφωνα με τους στόχους που έχετε θέσει.

3.4.3 Σημαντικά στοιχεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη σε κάθε έκθεση

ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ
πώς μπορείτε να σχεδιάσετε μια συμπεριληπτική έκθεση υπό την έννοια της συμμετοχής του κοινού κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού

Ο σκοπός των εκθέσεων είναι συμβατός με την επικοινωνία, τη μετάδοση γνώσεων και συναισθημάτων, την αφήγηση ιστοριών, τις πραγματεύσεις γύρω από την έννοια της ομορφιάς που βρίσκει κανείς στην τέχνη... αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο είναι απαραίτητο να βεβαιωθείτε ότι τα μηνύματα που θέλετε να μεταφέρετε στο κοινό έχουν σαφήνεια και ότι η πλειονότητα των θεατών μπορεί να έχει πρόσβαση στο περιεχόμενο και να κατανοεί τα μηνύματα που θέλει να μεταδώσει η έκθεση. Στην ενότητα αυτή, θα σας δώσουμε μερικές πρακτικές συμβουλές που θα σας βοηθήσουν να σχεδιάσετε μια έκθεση, το περιεχόμενο της οποίας είναι προσβάσιμο και εύκολα κατανοητό σε όλους!

Οι άνθρωποι διαφέρουν ό ένας προς τον άλλο, που σημαίνει ότι κάθε άτομο έχει διαφορετικά ενδιαφέροντα, δεξιότητες, τρόπους μάθησης και, φυσικά, διαφορετικό υπόβαθρο και ανάγκες. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να εξετάσετε στο σημείο αυτό είναι κατά πόσον η έκθεση είναι καλά δομημένη με σαφείς οδηγίες και οργανωμένες ιδέες, ούτως ώστε το κοινό σας να αισθάνεται αυτοπεποίθηση σε σχέση με αυτά που βλέπει ή μαθαίνει. Για να το επιτύχετε αυτό, θα πρέπει να έχετε κατά νου τους στόχους που θέσατε σε σχέση με την έκθεσής σας και να βεβαιωθείτε ότι όλοι μπορεί να κατανοήσουν το περιεχόμενό της. Μια καταγραφή των βασικών εννοιών και μηνυμάτων που θέλετε να μεταδώσετε μπορεί να σας βοηθήσει να οργανώσετε την εργασία σας πιο αποτελεσματικά.

Για λόγους σαφήνειας, μπορείτε να προτείνετε μια συγκεκριμένη διαδρομή που μπορεί να ακολουθηθεί κατά την περιήγηση των θεατών στην έκθεσή σας, καθώς μια καλά δομημένη παρουσίαση μπορεί να διευκολύνει τη μετάδοση της γνώσης. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε επικεφαλίδες, πλοκές ιστοριών, θέματα ή στοιχεία που εμφανίζονται επανειλημμένα για να δημιουργήσουν ορόσημα. Μην ξεχάσετε να δώσετε οδηγίες σχετικά με τις λεζάντες και τη διαδρομή της έκθεσης, για να μπορέσει το κοινό να κατανοήσει καλύτερα το θέμα που παρουσιάζετε.

Επίσης, είναι σημαντικό το περιεχόμενο του οπτικού σας υλικού να είναι προσβάσιμο. Για να το επιτύχετε αυτό, βεβαιωθείτε ότι ακολουθείτε τις οδηγίες πιο κάτω:

- Χρησιμοποιήστε μια ευανάγνωστη γραμματοσειρά στα κείμενά σας που είναι αρκετά μεγάλη και που παρουσιάζεται σε μεγάλη αντίθεση με το φόντο. Επίσης, θα πρέπει να αποφεύγετε την πλάγια γραφή ή τις καλλιγραφικές γραμματοσειρές. Γι› αυτόν ακριβώς το λόγο, οι επιλογές γραμματοσειράς στην πλατφόρμα του VX Designers είναι περιορισμένες, ούτως ώστε να διασφαλίζεται ο ευανάγνωστος χαρακτήρας των κειμένων.
- Χρησιμοποιήστε περιγραφές που ανταποκρίνονται στις περιγραφές. Επιπλέον, είναι σημαντικό να διατηρείτε τις προτάσεις σας σύντομες και συνοπτικές.
- Μην προσθέτετε πάρα πολλές εικόνες ή εκτενή κείμενα για να αποφύγετε τυχόν σύγχυση του κοινού και δώστε σαφείς οδηγίες.

Επιπλέον, για να σχεδιάσετε μια συμπεριληπτική έκθεση χωρίς αποκλεισμούς, πρέπει να σκεφτείτε τρόπους με τους οποίους μπορείτε να θίξετε το θέμα της διαφορετικότητας μέσω της παρουσίασης του περιεχομένου της έκθεσης. Είναι καλύτερα να μελετήσετε διάφορες πηγές και να αντλήσετε έμπνευση από διαφορετικούς πολιτισμούς, τρόπους ζωής, κοινωνικές τάξεις και τύπους ανθρώπων. Η έμφαση στη διαφορετικότητα θα αναβαθμίσει τον ρόλο της έκθεσής σας, αναδεικνύοντας παράλληλα τη σημασία της δικαιοσύνης και της ισότητας μεταξύ των ανθρώπων.

COPYRIGHT & COPYLEFT

εξηγήστε τι είναι, γιατί είναι σημαντικά, (ίσως εδώ μπορείτε να συμπεριλάβετε επίσης την συγγραφική ιδιότητα, βιβλιογραφία κ.λπ.)

Κατά τη διάρκεια της διαμόρφωσης της έκθεσής σας, θα πρέπει να έχετε υπόψη σας και άλλες σημαντικές πτυχές, όπως είναι οι πηγές του περιεχομένου και των αντικειμένων στην έκθεσή σας, εάν είναι διαθέσιμη ή δωρεάν η χρήση τους και το πώς πρέπει να χρησιμοποιηθούν. Οι ιδέες αυτές σχετίζονται με τους όρους «copyright» και «copyleft». Έχετε ακούσει ποτέ για αυτούς;

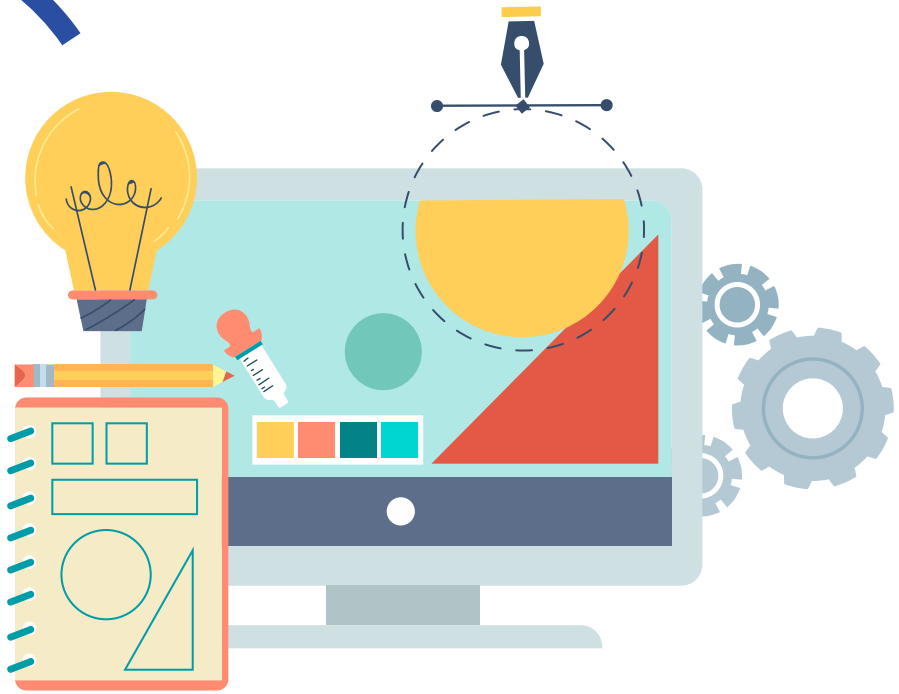
Ίσως θα θέλατε να δημιουργήσετε τα δικό σας υλικό αντί να χρησιμοποιήστε έτοιμο υλικό που δημιουργήθηκε από άλλα άτομα για εκθέσεις και που αποτελεί τη συνηθέστερη πρακτική. Πολλές από τις πηγές που παρατίθενται στον οδηγό είναι διαθέσιμες, ανοικτά προσβάσιμες και δωρεάν. Ωστόσο, μπορείτε πάντα να αναζητήσετε και άλλες αν προτιμάτε να τις συμπεριλάβετε στην έκθεσή σας. Στην περίπτωση αυτή, πρέπει να γνωρίζετε την έννοια των πνευματικών δικαιωμάτων. Πρόκειται για ένα νόμο που αφορά την προστασία του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας ενός έργου (φωτογραφία, τραγούδι, ταινία, βιβλίο, ζωγραφιά...) καθώς επίσης και την άδεια των νόμιμων ιδιοκτητών ενός έργου, εάν δηλαδή επιθυμούν το έργο τους αναπαραχθεί ή να χρησιμοποιηθεί από άλλους και με ποιο τρόπο. Μερικές φορές δεν θα είναι δυνατό να χρησιμοποιήσετε μια συγκεκριμένη εικόνα ή ένα άλλου είδους υλικό με πνευματικά δικαιώματα, ενώ άλλοτε θα πρέπει να πληρώσετε για να αποκτήσετε πρόσβαση σ' αυτό. Γι' αυτό, συνιστούμε τη χρήση ανοιχτά προσβάσιμων πηγών όπως για παράδειγμα το υλικό που προσφέρεται στο Creative Commons. Αυτή είναι μια πρακτική που δίνει στους χρήστες το δικαίωμα να τροποποιούν και να διανέμουν ένα έργο (ή μια πνευματική ιδιοκτησία) υπό διαφορετικούς όρους, όπως για παράδειγμα όταν δεν έχουν κανένα οικονομικό όφελος από αυτό, πράγμα που σημαίνει ότι το copyleft πρέπει πάντα να διατηρείται.

Όταν χρησιμοποιείτε υλικό από άλλους συγγραφείς, είναι πάντα σημαντικό να δίνετε τα δέοντα διαπιστευτήρια στον δημιουργό του πρωτότυπου υλικού ή των ιδεών που δανειστήκατε για την εκπόνηση του δικής σας εργασίας, για τους εξής διαφορετικούς λόγους:

1. Ειλικρίνεια και ακεραιότητα. Ενδείκνυται η αναγνώριση του έργου ενός συγγραφέα.
2. Το κοινό σας θα είναι σε θέση να γνωρίζει ποιος είναι ο δημιουργός ενός έργου τέχνης ή μιας ιδέας την οποία παρατίθετε ή συζητάτε κάπου στην έκθεσή σας, κάτι που θα βοηθήσει τον θεατή να κατανοήσει καλύτερα το περιεχόμενό της και να διεξάγει περαιτέρω έρευνα σχετικά με ένα θέμα που θίγεται σε αυτή.
3. Οι βιβλιογραφικές αναφορές έχουν ως στόχο να διαχωρίσουν το περιεχόμενο και τις ιδέες που προέρχονται από εσάς και αυτές που ανήκουν σε κάποιον άλλο. Η ικανότητα χρήσης βιβλιογραφικών αναφορών αποδεικνύει την κατανόησή σας για το θέμα και μπορεί να υποστηρίξει τα επιχειρήματα και τις ιδέες σας.

ΒΙΩΣΙΜΟΤΗΤΑ
μια καλή πρακτική στη χρήση του διαδικτυακού χώρου και πόρων (βελτιστοποίηση εικόνων, διαγραφή περιττού περιεχομένου κ.λπ.)

Όταν αναφερόμαστε στις διαδικτυακές εκθέσεις, αναφερόμαστε ταυτόχρονα σε εικόνες, βίντεο, κείμενα κτλ. τα οποία πρέπει να αποθηκεύονται. Ο ψηφιακός τομέας και το Διαδίκτυο συνδέονται συνήθως με πρακτικές πιο φιλικές προς το περιβάλλον αφού, σε γενικές γραμμές, μας βοηθούν να εξοικονομήσουμε ηλεκτρική ενέργεια και τη χρήση του χαρτιού. Ωστόσο, ποιες πρακτικές μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να αποφύγουμε σημαντικές επιπτώσεις στο περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή όταν εργαζόμαστε για την διαδικτυακή μας έκθεση μέσω της πλατφόρμας του VX Designers;



Το πιο σημαντικό πράγμα που μπορείτε να εφαρμόσετε είναι να κάνετε μια πιο ορθολογική χρήση του αριθμού των υλικών που αποθηκεύετε, που θα καταστήσει την έκθεσή σας πιο προσβάσιμη.

Ενημερωτικά Γραφήματα

- Όσες περισσότερες φωτογραφίες ή δεδομένα διατηρείτε στον ηλεκτρονικό σας αποθηκευτικό χώρο (στην προκειμένη περίπτωση την πλατφόρμα του VX Designers), τόσο περισσότερη ενέργεια καταναλώνει ο διακομιστής. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η πλατφόρμα έθεσε ως όριο χωρητικότητας 2MB ανά εικόνα.
- Να είστε αποτελεσματικοί κατά τη διαδικασία του σχεδιασμού της έκθεσης, κάνοντας μια σωστή επιλογή των στοιχείων που θέλετε να χρησιμοποιήσετε στην έκθεσή σας και διαγράφοντας εκείνα που δεν θα εκθέσετε.
- Μια άλλη συμβουλή για εξοικονόμηση ηλεκτρικής ενέργειας είναι να κάνετε τις κατάλληλες ρυθμίσεις αναφορικά με την ποιότητα των εικόνων και των βίντεό σας (μερικές φορές το HD δεν είναι απαραίτητο), να απενεργοποιείτε την αυτόματη αναπαραγωγή βίντεο, να απενεργοποιείτε και να αποσυνδέετε τις ηλεκτρονικές σας συσκευές όταν δεν τις χρησιμοποιείτε.
- Να μειώσετε τον χρόνο που αφιερώνετε στον υπολογιστή και το τηλέφωνό σας: η αποσύνδεση από τις ηλεκτρικές συσκευές κατά διαστήματα δεν κάνει καλό μόνο σε σας αλλά και για τον πλανήτη!

ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ ΟΔΗΓΙΩΝ

Για να συνοψίσετε τα κύρια στοιχεία που πρέπει να λάβετε υπόψη για τον σχεδιασμό της έκθεσή σας, θυμηθείτε τα εξής:

Να συμπεριλάβετε ένα εισαγωγικό κείμενο για να εξηγήσετε στο κοινό σας το πλαίσιο της έκθεσής σας και ορισμένα σημαντικά σημεία που θα συναντήσει κατά τη διάρκεια της περιήγησής του σε αυτή. Αυτό θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν τον σκοπό της έκθεσης.

Είναι σημαντικό να παρέχετε τις οδηγίες με σαφείς προτάσεις, εικόνες ή γραφήματα ούτως ώστε το κοινό σας να είναι σε θέση να διαβάζει σωστά τις πληροφορίες που του δίνονται και να γνωρίζει πώς να περιηγείται στον χώρο της έκθεσης. Οι πληροφορίες αυτές περιλαμβάνουν τα διάφορα μέρη που απαρτίζουν την έκθεση, τον τρόπο που το κάθε ένα από αυτά επισημαίνεται στην έκθεση, τη σημασία που έχουν τα διαφορετικά σύμβολα ή οι λεζάντες που χρησιμοποιούνται. Όλες αυτές οι πληροφορίες είναι χρήσιμες για το θεατή αφού θα τον εφοδιάσουν με τα απαραίτητα εργαλεία για να ερμηνεύσει και να κατανοήσει το περιεχόμενο της διαδικτυακής έκθεσης.

Ένας επίλογος στο τέλος της έκθεσης είναι επίσης θεμελιώδους σημασίας, καθώς θα σας βοηθήσει να επισημάνετε τα κύρια σημεία που θέλετε να απομνημονεύσει το κοινό σας.

Τέλος, μην ξεχάσετε να συμπεριλάβετε τη βιβλιογραφία ή τις παραπομπές σας, καθώς επίσης και τη διαπίστευση όλων των πνευματικών ιδιοκτητών για όλα τα αντικείμενα και τις ιδέες που παρατίθενται στην διαδικτυακή σας έκθεση.

3.4.4 Τα διάφορα στοιχεία που είναι διαθέσιμα στην πλατφόρμα παραγωγής εκθέσεων του VX Designers

Αυτό το μέρος περιλαμβάνει πληροφορίες για κάθε ενότητα της πλατφόρμας παραγωγής εκθέσεων και τις πρακτικές της χρήσεις, για το σχεδιασμό μιας **καινοτόμου** διαδικτυακής έκθεσης.

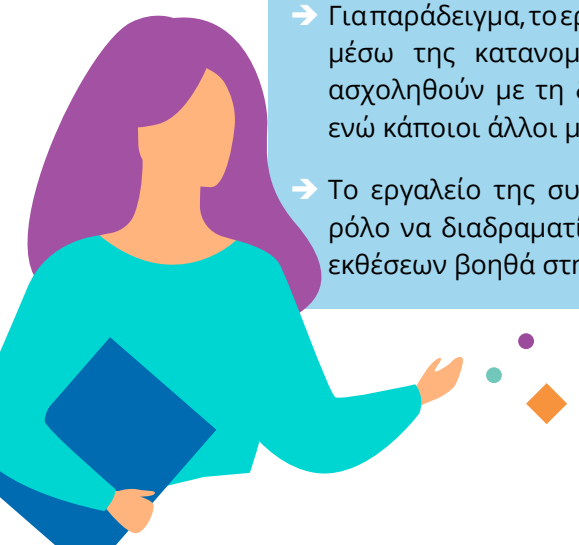
Σχέδιο δράσης για τον σχεδιασμό εκθέσεων

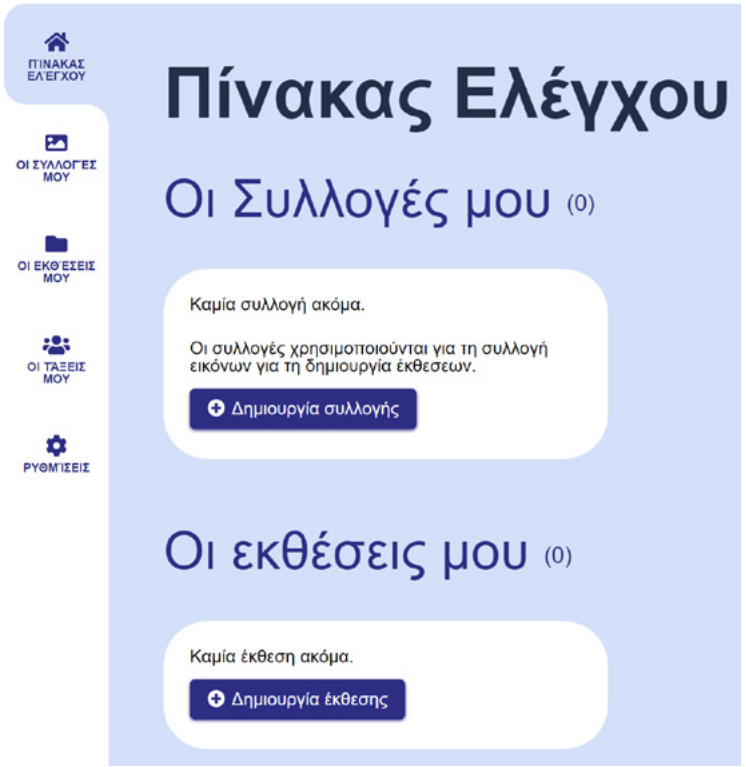
Η πλατφόρμα παραγωγής εκθέσεων αποτελείται από δύο βασικά εργαλεία: τις Συλλογές εικόνων και τη **Δημιουργία Έκθεσης**. Οι Συλλογές είναι απαραίτητες για την προσθήκη εικόνων στις Εκθέσεις, τη διαχείριση και την παραγγελία έργων τέχνης.

Σε περίπτωση που δεν παρέχεται μια έκθεση ή συλλογή, η πλατφόρμα καλεί τον καθηγητή να δημιουργήσει μια νέα.

Το εργαλείο που επιτρέπει την επιλογή εικόνων από συλλογές παρουσιάζει ορισμένα πλεονεκτήματα σε σχέση με τη συνεργασία που μπορεί να αναπτυχθεί.

- Για παράδειγμα, το εργαλείο αυτό μπορεί να προσφέρει διευκολύνσεις μέσω της κατανομής εργασιών. Μερικοί χρήστες μπορούν να ασχοληθούν με τη δημιουργία ενός συνεκτικού συνόλου εικόνων, ενώ κάποιοι άλλοι με τη συνοχή του περιεχομένου της έκθεσης.
- Το εργαλείο της συλλογής εικόνων έχει το δικό του παιδαγωγικό ρόλο να διαδραματίσει και ο διαχωρισμός του από τη δημιουργία εκθέσεων βοηθά στη σύλληψη περαιτέρω εκθέσεων.





Συλλογές

Οι Συλλογές είναι από μόνες τους ένα ισχυρό εργαλείο για να μάθετε για την τέχνη και τον πολιτισμό και να αναπτύξετε τις δεξιότητές σας γύρω από την επιμέλεια εκθέσεων. Οι χρήστες μπορούν να ανεβάσουν εικόνες από τη συσκευή τους (υπολογιστής, τηλέφωνο, tablet...) ή να επιλέξουν μια εικόνα από τη βάση δεδομένων του Europeana.

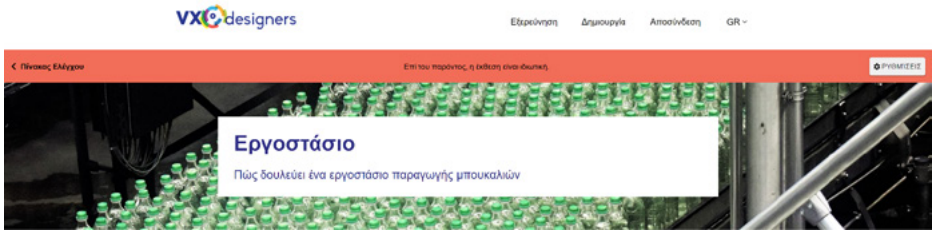
Μια εικόνα έχει λεζάντα και πηγή. Αυτά θα εμφανίζονται αυτόματα εάν εισάγονται από τη βάση δεδομένων του Europeana, διαφορετικά ο χρήστης θα χρειαστεί να συμπληρώνει ο ίδιος αυτά τα πεδία.

Εκθέσεις

Στις ιδιωτικές εκθέσεις επιτρέπονται οι τροποποιήσεις και η προσθήκη ποικίλων στοιχείων που αφορούν κυρίως κείμενα με διαφορετικές μορφές αλλά και εικόνες.

Εικόνες

Ένα πανό στην κορυφή της έκθεσης καλωσορίζει τον επισκέπτη, η οποία αποτελεί την πρώτη ένδειξη για το θέμα της έκθεσης. Εάν επιθυμείτε, μπορείτε να το αλλάξατε μέσω της επιλογής ρυθμίσεων της έκθεσης.



Η λεζάντα και η πηγή μιας εικόνας εισάγονται αυτόματα όταν επιλέγεται από μια συλλογή. Είναι σημαντικό να συμπληρώνετε αυτά τα δύο πεδία, καθώς αυτό αναγνωρίζει και κατοχυρώνει νομικά το έργο των πνευματικών ιδιοκτητών.

Οι εικόνες μπορούν να είναι σε μορφή JPEG, PNG ή GIF, αρκεί να έχουν μικρότερη χωρητικότητα από 2 Mb. Οι εικόνες σε μορφή GIF σας επιτρέπουν να προσθέσετε κινούμενα σχέδια στην έκθεσή σας αντί να προσθέσετε ένα βίντεο μεγάλης διάρκειας. Η μορφή PNG είναι χρήσιμη για διαφανείς εικόνες.

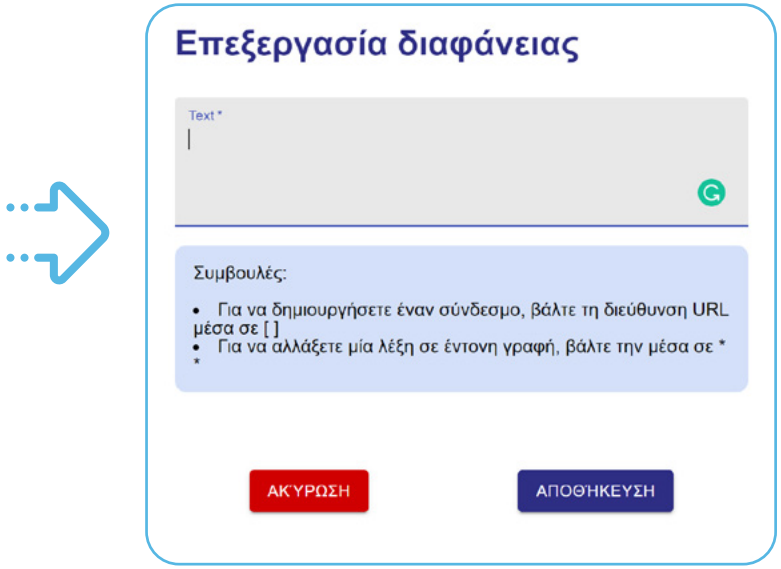
Κείμενα και Τίτλοι

Εκτός από τη λεζάντα και την πηγή των εικόνων, μπορείτε να προσθέσετε επίσης κείμενα ως τίτλους και ως πεδία κειμένου.

Οι τίτλοι θα δημιουργήσουν έναν ρυθμό και θα χωρίσουν τη σειρά σε μέρη.

Τα πεδία κειμένου μπορούν να δώσουν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με ένα έργο τέχνης ή να τροφοδοτήσουν διάλογο για τον εμπλουτισμό του περιεχομένου.

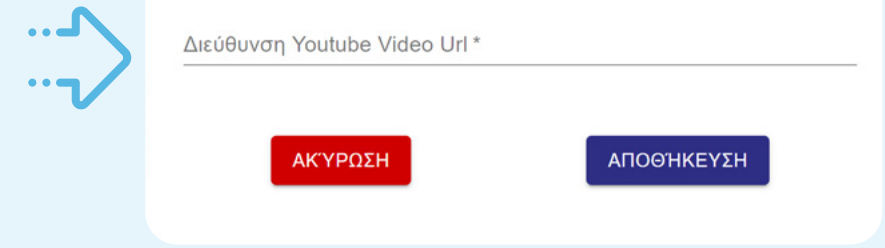
Υπάρχει μια κοινή προσέγγιση ως προς την σύνταξη των κειμένων σε όλες τις εκθέσεις και για λόγους προσβασιμότητας και αναγνωσιμότητας, η μορφοποίηση δεν είναι διαθέσιμη. Με αυτό τον τρόπο διασφαλίζεται ένα κοινό πρότυπο για τις εκθέσεις της πλατφόρμας οι οποίες πρέπει να είναι τυποποιημένες. Όσον αφορά τις προσδοκίες του χρήστη (βλ. 2. Επιμορφωτικά Μαθήματα Τεχνικής Υποστήριξης), το διαδραστικό εργαλείο δημιουργίας εκθέσεων επικεντρώνεται περισσότερο στο προσβάσιμο περιεχόμενο και λιγότερο στη μορφοποίηση.



Βίντεο

Μπορείτε να προσθέσετε βίντεο στην έκθεσή σας. Τα βίντεο πρέπει να προέρχονται από το YouTube και να είναι προσβάσιμα στο κοινό. Απλά επικολλήστε τη διεύθυνση URL των βίντεο από το YouTube (που αρχίζει από https://www.youtube.com/watch?v=...)

Τα βίντεο μπορεί να είναι ένα ντοκιμαντέρ, μια συνέντευξη, ένα εκπαιδευτικό περιεχόμενο ή μια μουσική επένδυση (soundtrack). Η προσθήκη βίντεο μπορεί να εμπλουτίσει δυναμικά το περιεχόμενο της έκθεσής σας. Θα μπορούσατε να προσθέσετε βίντεο μόνο με ήχο, εάν θέλετε να προσθέσετε ήχους στις εκθέσεις σας.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Artsy Editors (2016) «Καθώς η προσοχή λιγοστεύει, πώς ένα μουσείο αιχμαλωτίζει νέο κοινό;», Καλλιτεχνικά,https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-how-3-museums-are-growing-and-diversifying-their-audiences

Αυστραλιανό Μουσείο (2021) «Πώς να δημιουργήσετε μια έκθεση στην τάξη σας», https://australian.museum/learn/teachers/classroom-activities/classroomexhibition/

Cepeda, RG (2021) «Τεχνικό εργαστήριο 1: Στρατηγικές, ροή εργασίας έργου και αποτελεσματικός σχεδιασμός» https://www.youtube.com/watch?v=iKtb2V2UzJQ

Gaskins, NR (2021) «Τεχνικό εργαστήριο 3: Σχεδιασμός έκθεσης σε εικονικά περιβάλλοντα» https://www.youtube.com/watch?v=-B_F3K2eTxE

Οδηγοί Έρευνας της Βιβλιοθήκης Gould (2020) «Σχεδιασμός εκθέσεων: Πόροι για τον προγραμματισμό εκθέσεων: πώς να επιλέξετε αντικείμενα που θα συμπεριληφθούν, να γράψετε ετικέτες, να προετοιμαστείτε για προβολή», https://gouldguides.carleton.edu/ExhibitionPlanning

Hollman, C. (2018) «Σχεδιασμός για την ενσωμάτωση: Engaging Diverse Populations in Museum Environments», Διαστατικές Καινοτομίες , https://dimin.com/insights/designing-for-inclusivity-engaging-diverse-populations-in-mu

Incluseum (2014) "Exhibit open: An introduction to the power of labelling" στο Βέλτιστες Πρακτικές, Πληροφορική & Τεχνολογία , https://incluseum.com/2014/06/30/exhibit-opening-an-introduction-to-the-power-of-labeling/

Murphy, A. (2016) «Ανάπτυξη κοινού: Βάζοντας τους επισκέπτες στην καρδιά του μουσείου», Μουσείο και Κληρονομιά , https://advisor.museumsandheritage.com/features/audience-development-putting-visitors-at-the-heart-of-the-museum/

Serrell, B. (1996). Ετικέτες εκθέσεων: Μια ερμηνευτική προσέγγιση. Walnut Creek: AltaMira Press.

Alt Legal Blog (2021), "To the Left, to the Left: An Introduction to Copyleft και το λογισμικό ανοιχτού κώδικα", https://www.altlegal.com/blog/to-the-left-to-the-left-an-introduction-to-copyleft-and-open-source-software/

British Dyslexia Association (2018), «Δημιουργία ενός εργασιακού χώρου φιλικού προς τη δυσλεξία», https://www.bdadyslexia.org.uk/advice/employers/creating-a-dyslexia-friendly-workplace/dyslexia-friendly-style-guide

Ευρωπαϊκή Τράπεζα Επενδύσεων (2019), «Τι χρώμα είναι το σύννεφο;», https://www.eib.org/en/stories/digital-footprint

European Youth Portal (2021), «Πώς να μειώσω το αποτύπωμα άνθρακα;», https://europa.eu/youth/get-involved/sustainable%20d evelopment/how-reduce-my-carbon-footprint_en

Journal of Manipulative and Physiological Therapeutics (2005), «Αμφισβητώντας τη σημασία της συγγραφής», https://www.jmptonline.org/article/S0161-4754(05)00045-X/fulltext

MV Organizing (2021), «Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω τις εικόνες Google χωρίς πνευματικά δικαιώματα», https://www.mvorganizing.org/how-do-i-use-google-images-without-copyright/

National Endowment for the Arts (2020), «Προσβασιμότητα: Πόροι που βοηθούν στη διασφάλιση της προσβασιμότητας των εικονικών εκδηλώσεών σας για άτομα με ειδικές ανάγκες», https://www.arts.gov/impact/accessibility/resources-to-help-ensure-accessibility-of-your-virtual-events

Plain English Campaign (2021), "How to write in plain English", http://www.plainenglish.co.uk/free-guides/60-how-to-write-in-plain-english.html

Shape Arts (2021), «How to Put On a Accessible Exhibition», https://www.shapearts.org.uk/News/accessible-exhibitions

Smithsonian Institution (2010) «Accessible Exhibition Design», https://raznielyudi-s3.polytech.one/documents/Accessible-Exhibition-Design.pdf

University of Leeds (2021), «Εξηγείται η αναφορά», https://library.leeds.ac.uk/info/1402/referencing/47/referencing_explained

Youmatter (2020), «5 Συμβουλές για να μειώσετε τον περιβαλλοντικό σας αντίκτυπο στο Διαδίκτυο», https://youmatter.world/en/reduce-environmental-impact-internet/

VX designers

+ Πληροφορίες για το έργο και άλλους πόρους #VXdesigners:

https://vxdesigners.eu/