**TEKNOFEST**

**HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ**

**TURİZM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI**

**ÖN DEĞERLENDİRME RAPORU ŞABLONU**

**TAKIM ADI**

**VeriGör**

**PROJE ADI**

**Müze Sergi Nesnelerini Görselleştirme**

**BAŞVURU ID**

[1.Proje Özeti 3](#_Toc97671384)

[2.Proje Fikrinin Açıklanması 3](#_Toc97671385)

[2.1. Çözüm Ürettiği Sorun / İhtiyaç 3](#_Toc97671386)

[2.2. Yerlilik ve Özgünlük Tarafı 4](#_Toc97671387)

[2.2.1. Özgünlük Tarafı 4](#_Toc97671388)

[2.2.2. Yerlilik Tarafı 4](#_Toc97671389)

[2.3. Hedef Kitle 4](#_Toc97671390)

[3.Kullanılacak Yöntem 4](#_Toc97671391)

[4.Proje Takvimi 4](#_Toc97671392)

[5.Kaynakça 5](#_Toc97671393)

# 1.Proje Özeti

# Müze sergi nesnelerini görselleştirme projesi ile özellikle son yıllarda oldukça ön plana çıkan kültürel turizmin bir parçası olan müze turizmini canlandırmak bununla birlikte yerel ekonominin güçlenmesinin yanı sıra öğrenmenin ve sosyalleşmenin de gerçekleşmesini sağlamak amaçlanmıştır. Yapılan araştırmalar doğrultusunda dünyanın her yerinde önemli işlevlere sahip olan müzeler, ziyaretçi sayılarını koruma ya da artırma yönünde bir çaba içerisinde olduğu görülmüştür. Bu sebeple rekabet halinde kalabilmek için modern teknolojilerden yararlanmak gerekli hale gelmiştir. Proje kapsamında, Samsun Kent Müzesi ve Samsun Cerrahi Aletler Müzesi’nde yer alan sergi nesnelerini grafik görsele çevirerek, ziyaretçilere aktarılan bilgilerin anlaşılabilirliğinin arttırılması ve verilmek istenilen mesajın kolay algılanması sağlanarak Samsun'un kültürel turizm çekiciliğini ve gelen ziyaretçi sayısını arttırmak amaçlanmaktadır.

# 2.Proje Fikrinin Açıklanması

# 2.1. Çözüm Ürettiği Sorun / İhtiyaç

Yeni müzeoloji doktrini, müzelerde hikaye anlatma sanatını müze deneyimi açısından ilk sıraya yerleştirmiştir. Audio-guide, video ve farklı bakış açılarını da deneyime dahil ederek hikaye anlatımı iyileştirilmiştir. Bu dijital hikaye anlatımı sayesinde müze deneyimi daha kişisel, daha mobil ve daha zevkli hale getirilmiştir. Ioannidis, Balet ve Pandermalis (2014) interaktif dijital hikaye anlatımında kullanılan en gelişmiş teknolojilerden birinin de AG teknolojisi olduğunu belirtmektedir (Sucaklı & Güzel 2020).

Berryman (2012) de müzelerde dijital bilgi kullanımına dikkat çekmekte ve müzeye gelen ziyaretçiye zenginleştirilmiş bilgi sunulmasından yola çıkarak bu sayede gerçekliğin, yararlı bilgiler ile arttığını savunmaktadır. Yani müzeler obje ya da görünümle ilgili ek bilgi sağlayarak ziyaretçi açısından zenginleştirilmiş bir deneyim sunmak için AG kullanmaktadır. Turistik gezi mekanları olan müzelerde AG, bir yerle ilgili ek bilgi sunabilmekte ya da mekanların (harabe, antik kent v.b.) 3D grafikler ve ses efektleri ile dijital olarak tekrar canlandırılmasını sağlayabilmektedir.

Sommerauer ve Müller (2014), konuyla ilgili yapılan araştırmalara göre ziyaretçilerin, geleneksel fiziksel bilgi sunumlarına (panolar, posterler, broşürler, kitaplar, ekranlar v.b.) kıyasla AG uygulamalarının yer aldığı müzelerde daha iyi ve akılda kalıcı öğrenim gerçekleştirdiği sonucunu çıkarmıştır. Bu bilgilerden yola çıkarak AG uygulamalarının bugün müzelerde yer alan sesli rehber (audio guide) uygulamasının yerini alacağı öngörülmektedir.

Müzeler her daim ziyaretçilere içerik açısından bilgi vermek için yeni ve yaratıcı yollar aramaktadır. Günümüzde iç içe geçmiş teknolojiler, müze ziyaretini çoklu duyu organlarının dahil edildiği bir deneyim haline getirmektedir. Bugün ses ve dokunmatik özellikler metinlerin yerini alırken, etkileşimsel gösterimler de veriyi yakalayıp analiz edebilmekte ve ona cevap verebilmektedir. Böylece ziyaretçiler daha dinamik bir deneyim yaşamaktadır (Barry, Trout, Debenham ve Thomas 2012).

Ayrıca müze ziyaretçilerinden gelen geri bildirimler de AG uygulamalarının hem müzede sergilenen objelerin hem de objeler arasındaki ilişkinin daha anlaşılır hale gelmesi açısından fayda sağladığına işaret etmektedir (Novotný vd. 2013).

## 2.2. Yerlilik ve Özgünlük Tarafı

### 2.2.1. Özgünlük Tarafı

### Bollo, müzelerde teknolojik gelişmenin kullanılması ile

### 2.2.2. Yerlilik Tarafı

### Türkiye’de az sayıda olan Cerrahi Aletler Müzesi’nin, hem yöre halkına hem samsunu turizm amaçlı ziyaret eden kitleye duyurulması ve bu bağlamda ülke çapında tanınırlığını arttırması ayrıca Samsun kent kültürünün ve tarihinin iletilmesi, böylelikle bir kent bilinci kazandırılması ve kentin kültür turzminin gelişmesinin sağlanması açısından önem taşımaktadır.

## 2.3. Hedef Kitle

Projenin hedef kitlesi Samsun ilini kültür turizmi açısından ziyaret eden kişilerdir.

**3.Kullanılacak Yöntem**

Proje süresince Samsun Kent Müzesi ve Samsun Cerrahi Aletler müzesinin sergi seçkileri fotoğraflanacak, uygun görselleştirme tekniği belirlenecek (illüstrasyon, animasyon vb.) ve nesneler hikâye anlatımı ile kurgulanacaktır. Adobe programlarından Photoshop, Illustrator ve After Effect programlarından faydanılacağı ön görülmektedir. Elde edilen çalışmalar danışmanlık desteğiyle uygulamaya dönüştürülecektir.

**4.Proje Takvimi**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **İş Paketi** | **AYLAR** | | | | | |
| **Mart** | **Nisan** | **Mayıs** | **Haziran** | **Temmuz** | **Ağustos** |
| Müze ve sergi nesneleri araştırması | X | X | X |  |  |  |
| Hikâye anlatımı tasarımı | X | X |  |  |  |  |
| Veri görselleştirme tasarımları |  |  | X | X |  |  |
| Pilot çalışmalar |  |  |  |  | X |  |
| Uygulama |  |  |  |  |  | X |

# 5.Kaynakça

<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1609728>

<https://www.researchgate.net/publication/344123874_Muzede_Dijital_Teknolojilerin_Kullanimi_ve_Salgin_Surecinde_Dijital_Katilim_idil_70_2020_Haziran_s#:~:text=M%C3%BCzede%20teknoloji%20kullan%C4%B1m%C4%B1%2C%20m%C3%BCzede%20farkl%C4%B1,kat%C4%B1l%C4%B1m%C4%B1n%C4%B1%20en%20%C3%BCst%20seviyeye%20ta%C5%9F%C4%B1r>.