Προς: (να γράψετε σε ποιον απευθύνεστε)

Μάριος Κουντούρης

τηλ.

Email

Πρόδρομος Πιερή

τηλ.

Email

Φίλιππος Σάββα

τηλ. 99719151

Email

Αξιότιμοι κύριοι,

Είμαστε φοιτητές στο τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου στον κλάδο Computer Engeneering.

Έχουμε αναλάβει την πτυχιακή μας εργασία σε συνεργασία με το Digital Heritage Lab με τίτλο «Solving History». Στόχος είναι η δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού όπου ο χρήστης, θα μπορεί να αντλήσει πληροφορίες και να αφομοιώσει ιστορικές γνώσεις για ιστορικούς και αρχαιολογικούς χώρους, μέσα από γρίφους με έναν διασκεδαστικό τρόπο. Το παιχνίδι αυτό, όταν ολοκληρωθεί, θα παρουσιαστεί στην Unesco. Πιστεύουμε ότι το υλικό αυτό θα μπορεί να αξιοποιηθεί ακόμη και σαν βοηθητικό διδακτικό υλικό στα σχολεία αφού στοχεύει σε χρήστες διαφόρων ηλικιών και ειδικά στους έφηβους.

Ο τρόπος με τον οποίο θα λειτουργεί το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ο εξής:

* Θα δίνονται γρίφοι στον χρήστη, οι οποίοι θα βασίζονται σε δεδομένα του χώρου όπως για παράδειγμα στον τρόπο ζωής των κατοίκων τότε ή στη δομή του χώρου.
* Θα υπάρχει αλληλεπίδραση του χρήστη με τα αντικείμενα στον αρχαιολογικό χώρο.
* Με τη λύση των γρίφων, θα ξεκλειδώνονται ιστορικές πληροφορίες.

Για να μπορέσουμε να ολοκληρώσουμε την εργασία μας, είναι απαραίτητο να ψηφιοποιήσουμε κάποιους ιστορικούς αρχαιολογικούς χώρους. Έτσι, ζητούμε άδεια για την ψηφιοποίηση, των πιο κάτω χώρων:

**Νεολιθική εποχή:**

Χοιροκοιτία, Καλαβασός-Τέντα

**Εποχή χαλκού:**

Αμαθούντα, Κούριο

**Κάστρα:**

Κολόσσι, Λεμεσού, Λάρνακας

Η έγκριση για την ψηφιοποίηση των χώρων αυτών είναι πολύ σημαντική για εμάς, γι’ αυτό σας ευχαριστούμε εκ των προτέρων για τη βοήθειά σας.

Με εκτίμηση

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Μάριος Κουντούρης

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Πρόδρομος Πιερή

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Φίλιππος Σάββα