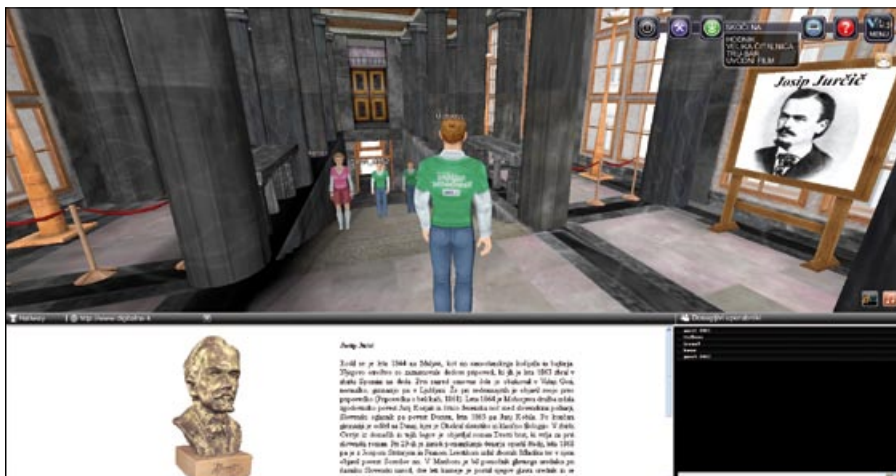




Spletna rešitev

# Virtualni svet kulturne dediščine

„SLOVENIJA BO V ZAČETKU LETA BOGATEJŠA ZA SPLETNO REŠITEV VIRTUALNI SVET KULTURNE DEDIŠČINE, KI BO PREKO SPLETA BREZPLAČNO DOSEGLJIV SLEHERNEMU SLOVENCU.“



OHRANIMO  
PRETEKLOST  
ZA USPEHE  
V PRIHODNOSTI

vsebin premične in nepremične kulturne dediščine. Zgornje okno prikazuje virtualni svet, v katerem se uporabnik giblje, ogleduje nepremično kulturno dediščino in interaktivno komunicira preko različnih komunikacijskih kanalov (sinhrona tekstualna komunikacija, info table, info točke, radio). Spodnje levo okno služi za prikazovanje in pregledovanje najrazličnejših digitaliziranih vsebin (2D in 3D objekti) in spleta. V spodnjem desnem oknu se prikazuje evidenca oz. seznam določenega tipa v odvisnosti od položaja, v katerem se nahaja uporabnik v virtualnem svetu (npr. seznam trenutno prijavljenih uporabnikov, zadnji izbrani iskalski zadetki iz baze). Sliki prikazujeta virtualizirano Plečnikovo palačo Narodne in univerzitetne knjižnice v Ljubljani kot tipičen primer nepremične kulturne dediščine. V virtualni čitalnici v NUK uporabnik lahko išče po digitalizirani knjižni zbirki in prebira izbrano gradivo v spodnjem oknu za pregledovanje vsebine. Rešitev je prilagojena in namenjena tudi in predvsem izobraževanju, spoznavanju kulturne dediščine, dostopu do vsebin vseh tipov in oblik, medsebojnemu komuniciranju uporabnikov, posredovanju informacij drugim uporabnikom, izvajanju vodenih ogledov, izvajanju učnih ur z dostopom do digitaliziranih gradiv nacionalnega pomena ipd. (P.R.)

Premična in nepremična kulturna dediščina, arhitekturni presežki, prvi slovenski tiski, številni predmeti in eksponati, ki jih hranijo muzeji, arhivi in knjižnice imajo za RS kulturno vrednost zgodovinskega, umetnostnega, znanstvenega ali splošnega človeškega pomena. Zbujajo občudovanje in interes tako strokovne kot laične javnosti. Zato je interes države, civilne družbe in institucij, ki hranijo kulturno dediščino, da se takšno izvirno gradivo, ki je vsebinsko in fizično zanimivo za slehernega Slovenca, trajno ohrani in popularizira. Osnovni koncept spletne rešitve je metoda omogočanja dostopa preko računalniške upodobitve realnega sveta, v katerem se vsi tipi uporabnikov najlažje znajdejo in najhitreje orientirajo. Uporabniki lahko s pomočjo personaliziranega avatarja v računalniško upodobljenih kulturnih institucijah odkrivajo slovensko arhitekturno kulturno dediščino, v 3D obliki pre-

gledujejo predmete premične kulturne dediščine, brskajo po knjižnici digitaliziranega papirnega gradiva, interaktivno sodelujejo z drugimi uporabniki, se udeležujejo vodenih ogledov in predstavitev, izvajajo učne ure in izobraževalne ekskurzije za svoje učence, rešujejo vsebinske kvize, igrajo avanturno-izobraževalne igre in podobno. Strokovno pri projektu sodeluje več podjetij, ki delujejo na področju 3D tehnologije, modeliranja, animiranja in izdelave virtualnih svetov. Finančno je projekt delno podprlo Ministrstvo za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo, vsebinsko pa pri projektu sodelujejo tudi kulturne institucije. Uporabniški vmesnik aplikacije za virtualni dostop do vsebin je s konceptom treh oken namensko modeliran za istočasno prikazovanje

**MFC.2** ARHIVIRANJE  
dokumentov, podatkov in informacij

**MFC.2 d.o.o.**  
Litostrojska 44b, 1000 Ljubljana  
Tel.: +386 (0)1 513 05 00  
Fax: +386 (0)1 513 05 25  
e-pošta: info@mfc-2.si  
Spletna stran: www.mfc-2.si

