**Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου**

**Σχολή Οικονομίας και Τεχνολογίας**

**Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών**

**Π.Μ.Σ. στην Επιστήμη Υπολογιστών**

**Εργασία εξαμήνου στο μάθημα  
«Θέματα Πληροφοριακών Συστημάτων»**

**Τίτλος εργασίας**

Ονοματεπώνυμο Φοιτητή

ΑΜ: <αριθμός μητρώου>

ΤΡΙΠΟΛΗ, 2019

# Περιεχόμενα

[Περιεχόμενα 2](#_Toc23517451)

[1 Εισαγωγή 3](#_Toc23517452)

[2 Τίτλος κεφαλαίου 2 4](#_Toc23517453)

[2.1 Τίτλος υποενότητας 2.1 4](#_Toc23517454)

[2.2 Τίτλος υποενότητας 2.2 4](#_Toc23517455)

[3 Βασικές πτυχές των Immersive Realities 5](#_Toc23517456)

[3.1 Ανίχνευση και Καταγραφή 5](#_Toc23517457)

[3.1.1 Ανίχνευση βασισμένη σε κάμερα 5](#_Toc23517458)

[3.1.2 Ανίχνευση βασισμένη σε αισθητήρες 5](#_Toc23517459)

[3.1.3 Υβριδική ανίχνευση 6](#_Toc23517460)

[3.2 Μοντελοποίηση εικονικών περιβαλλόντων 7](#_Toc23517461)

[3.2.1 Τύποι δεδομένων 7](#_Toc23517462)

[3.2.2 Μέθοδοι μοντελοποίησης 8](#_Toc23517463)

[3.3 Οθόνες, υπολογιστές και συσκευές για είσοδο και ανίχνευση 9](#_Toc23517464)

[3.3.1 Οθόνες 9](#_Toc23517465)

[3.3.2 Υπολογιστές 10](#_Toc23517466)

[3.3.3 Συσκευές εισόδου – ανίχνευσης 11](#_Toc23517467)

[3.4 Διεπαφές αλληλεπίδρασης 12](#_Toc23517468)

[4 Εργαλεία ανάπτυξης AR 14](#_Toc23517469)

[5 Πολιτιστική Κληρονομιά 16](#_Toc23517470)

[5.1 Υλική 16](#_Toc23517471)

[5.2 Άυλη 16](#_Toc23517472)

[6 Εφαρμογές Immersive Realities στην Πολιτιστική Κληρονομιά 19](#_Toc23517473)

[6.1 Εκπαίδευση 19](#_Toc23517474)

[6.2 Ενίσχυση Εκθεμάτων 20](#_Toc23517475)

[6.3 Εξερεύνηση 21](#_Toc23517476)

[6.4 Αναδόμηση 21](#_Toc23517477)

[6.5 Εικονικά Μουσεία 21](#_Toc23517478)

[7 Εμπόδια διάδοσης Immersive Realities στην Πολιτιστική Κληρονομιά 24](#_Toc23517479)

[8 Εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας – σημερινή κατάσταση 25](#_Toc23517480)

[9 Συμπεράσματα 27](#_Toc23517481)

[10 Βιβλιογραφία 29](#_Toc23517482)

# Ευρετήριο σχημάτων

[Σχήμα 1. Κουκουβάγια 5](#_Toc23517686)

# Εισαγωγή

Εισαγωγή

**Λέξεις κλειδιά:** λέξη-κλειδί 1, λέξη κλειδί 2, …

# Τίτλος κεφαλαίου 2

Ο τίτλος κάθε κεφαλαίου πρέπει να είναι μορφοποιημένος με το στυλ Heading 1. Αν χρειαστεί χρησιμοποιείστε υποενότητες. Κάθε υποενότητα θα πρέπει να είναι μορφοποιημένη με το στυλ Heading 2, ενώ μπορούν να χρησιμοποιηθούν και υπο-υποενότητες με στυλ Heading 3.

Για κάθε εικόνα εισάγετε λεζάντα (δεξί κλικ στην εικόνα/Caption ή Λεζάντα).



Σχήμα 1. Κουκουβάγια

## Τίτλος υποενότητας 2.1

## Τίτλος υποενότητας 2.2

# Τίτλος κεφαλαίου 3

# Συμπεράσματα

# Βιβλιογραφία