

Jaunāko Tehnoloģiju Izmantošana Muzejos

Krišjānis Určs

2009. absolvēju Rīgas 2.ģimnāziju

Bakalaura Interaction Design Engineering
(University of Southern Denmark)

Maģistrs Medialogy
(Aalborg University Copenhagen)

Maģistrs Film & Advertising
(Dongguk University,
Seoul)

Vairāk kā 8 gadus darbojos kā UX dizaineris

Mācu Paplašināto Realitāti
(Ekonomikas un Kulūras
augstskola)

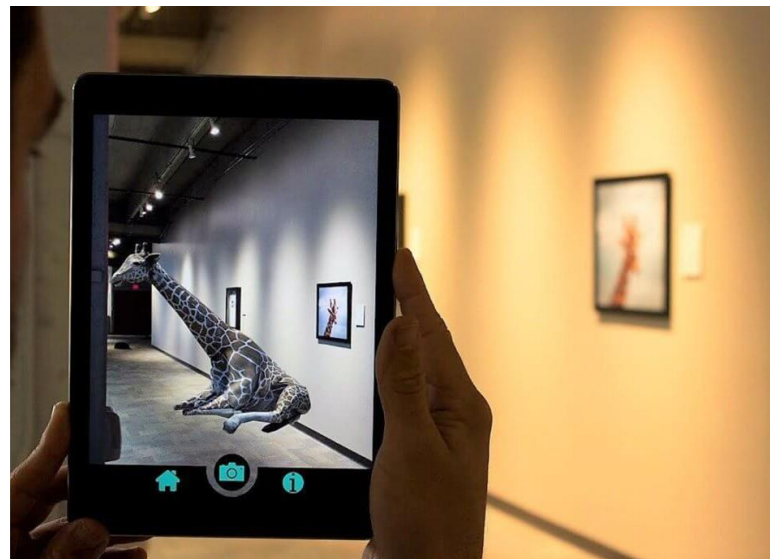
Papildinātā Realitāte

Augmented Reality

Digitāla informācija var tikt piesaistīta pie bildes vai 3D modeļa kā arī pie konkrētas vietas izmantojot koordinātes.

Ļauj papildināt telpu ar objektiem, kurus fiziski nebūtu iespējams tur ievietot.

Apmeklētājs var aplūkot doto objektu no sev interesējoša leņķa.







Virtuālā Realitāte

Cilvēks ir pilnībā iesaistīts digitālajā vidē.

Piederību šai videi var pastiprināt audio/vizuālā kvalitāte, pieskāriena simulējoši cimdi, vestes, ventilātori kā arī mijiedarbība ar šai vidē esošajiem objektiem.





SANDRO BOTTICELLI

Porträt um 1480 - Öl auf Holz 11 1/2"

SCHLIESSEN X



Dziļuma Kameras

Nolasa cilvēka ķermeni un objektus 3D formātā.

Ļauj mijiedarboties izmantojot kustības un žestus.

Nav nepieciešamības pēc fiziska kontakta.



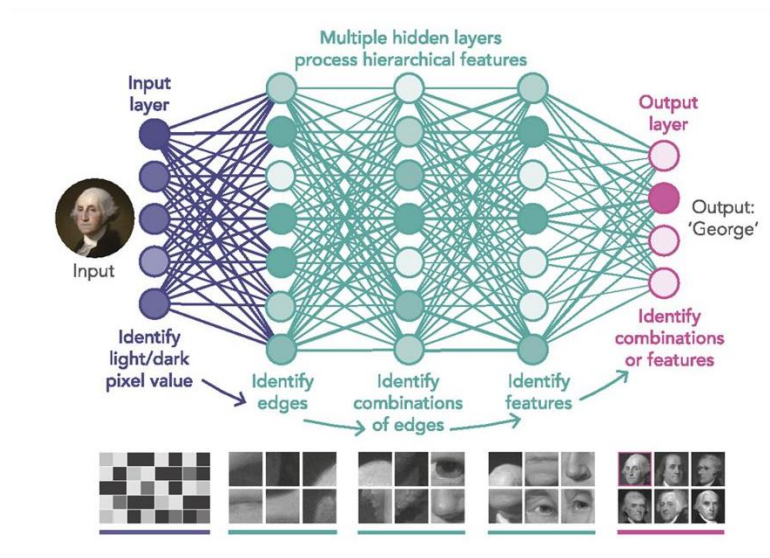




Mašīnmācīšanās un Mākslīgie Neironu Tīkli

Machine Learning & Neural Networks

Izmantojot lielus datu apjomus un specializētus algoritmus dators iemācās analizēt objektus pēc principa, kas līdzinās cilvēka smadzeņu darbībai.



The Van Gogh
Museum
Eye-tracking
Project

Francesco Walker

francesco.walker89@gmail.com



Paldies!

Projekts Nr.LLI-338,
“Paradigmas maiņa no "tradicionālajām" uz radošajām
industrijām - pamats ilgtspējīgai reģionālajai attīstībai”
(CCI & sustainability)



Interreg

Latvija-Lietuva

Eiropas Reģionālās attīstības fonds



EIROPAS SAVIENĪBA