

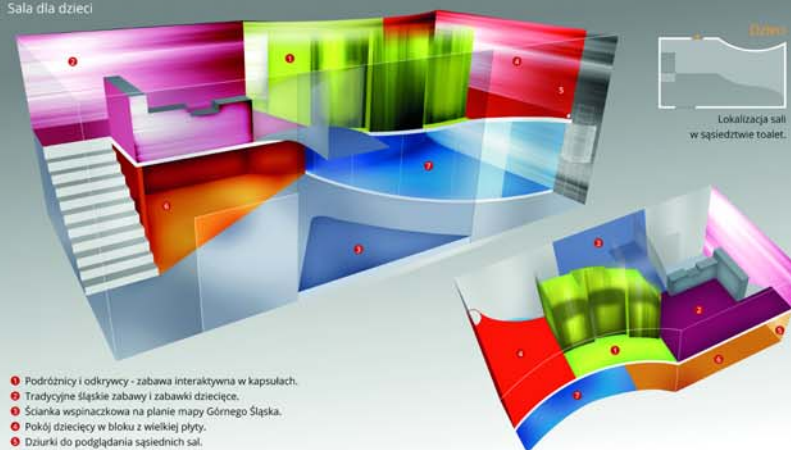


22 Przesłanie

Drugi świetlik to puenta opowieści – szyb, przez który wyobrażone w rzeźbie multimedialnej „przesłanie na przyszłość” wydostaje się na powierzchnię jako metaforyczne światło ze Śląska (Lux ex Silesia).



Sala dla dzieci



- 1. Podróżnicy i odkrywczy - zabawa interaktywna w kapsułach.
- 2. Tradycyjne śląskie zabawy i zabawki dziecięce.
- 3. Ścianka wspinaczkowa na planie mapy Górnego Śląska.
- 4. Pokój dziecięcy w bloku z wielkiej płyty.
- 5. Dziurki do podglądania sąsiednich sal.
- 6. Sceneria podwórka przy familoku.
- 7. Przedstawienie: połączenie filmu z efektami świetlnymi i zapachem. Historia Śląska opowiedana przez Beboki, Podciopy i Piecuchy.

Atrakcje dla dzieci w salach muzeum



W każdej z głównych sal muzeum dostępne są atrakcje dla dzieci ukryte w zakamarkach oznaczonych kolorowymi piktogramami, o wzorach zaczerpniętych z twórczości malarzy nieprofesjonalnych. Z zewnątrz zakamarki wtapiają się w otaczającą przestrzeń, nie są więc dla zwiedzających elementem obcym wizualnie, zaś kolorowy, dziecięcy świat otwiera się dopiero wewnątrz. Atrakcją dla najmłodszych jest już samo odnajdywanie tych przestrzeni.

Przykłady rozwiązań interaktywnych

Marki górnicze

W sali ekspozycyjnej nawiązującej do przestrzeni markowiny umieszczony jest stojak z markami górniczymi, będącymi w rzeczywistości kartami zbliżeniowymi RFID. Marki, podobnie jak ich pierwowzory, mogą różnić się kształtem, kolorem, wybitym napisem.

Pobrane przez zwiedzających, służą do uruchamiania spersonalizowanych treści w ramach całej wystawy. Dla przykładu – umożliwiają uruchamianie określonych wersji językowych dla obcokrajowców, zwiedzanie tematyczne, czy też dobór treści pod kątem wieku gości.



Marki pozwolą na gromadzenie treści podczas zwiedzania, a następnie na dostęp do nich przez internet po opuszczeniu muzeum. Dzięki niskim kosztom produkcji mogą także funkcjonować jako pamiętki z muzeum.

Historyczny facebook

Aplikacja dostępna do pobrania na smartfon lub tablet. Wykorzystuje opartą o sieć wifi geolokację w budynku muzeum.



Zwiedzając ekspozycję użytkownik podaje losami wybraną postać, a system odmierza upływ wirtualnego czasu historii. Zwiedzający może sprawdzić w urządzeniu, czym zajmowała się osoba w danym momencie historii, poznać jej biografię, troski, przemyslenia, plany. Co istotne – może poznać jej rodzinę, znajomych i podążyć także historią ich życia.

Wydarzenia historyczne przedstawione w danej sali rzutują na bieżące losy wirtualnej postaci. Celem istnieje możliwość odnalezienia jej w ekspozycji (figura, rzeźba, bohater w filmie).

Aplikacja funkcjonuje jako odrębna opowieść, równoległa do głównej ekspozycji, uzupełniająca ją o swoiste prywatne śledztwo.

Sterowanie gestami

Panele z wbudowanym mechanizmem śledzenia ruchu dłoni umożliwiają nawigację w ramach treści interaktywnych za pomocą gestów – technologia Leap Motion.

Rozwiązanie to eliminuje wady paneli dotykowych, min. zmniejsza ryzyko uszkodzeń sprzętu. Dzięki nawigacji w 3 wymiarach posiada także większą funkcjonalność.

Technologia proponowana do wykorzystania w ekspozycji Kapsuły Czasu: Rotunda.



Zwiedzający za pomocą gestów sterują prezentacją wyświetlaną na fragmencie panoramycznego ekranu.

Interaktywna scenografia

W różnych miejscach ekspozycji sterowanie multimediami będzie odbywać się poprzez użycie elementów stanowiących integralną część scenografii. Przykładowo:

> w Szatni lańcuskowej opuszczenie ubrania za pomocą linki uruchomi osobistą opowieść właściciela – pozostawionej odzieży. Nagranie zostanie odtworzone z głosnika – ultrasonikowego umieszczonego pod sufitem. Po jego zakończeniu linka z ubraniem samoczynnie powróci do pozycji wyjściowej, pozwalając na ponowne odtworzenie słuchowiska.

> w przestrzeni Maszyny nawigacja po treści prezentacji interaktywnych przebiegać będzie za pomocą pokręteł i dźwigni będących częścią maszyny.



Gra projektant przemysłu

Gra komputerowo-planszowa wykorzystująca maping przestrzenny. Celem gracza jest stworzenie funkcjonującego systemu industrialnego.

Gracz rozmieszcza na powierzchni stołu figury symbolizujące różne budowle. Począwszy od szybu kopalnianego, poprzez huty, osiedla mieszkaniowe tworzy makietę krajobrazu przemysłowego.

Komputer za pomocą kamer rozpoznaje kładzione obiekty, a projektor wyświetla na blacie stanowiącym ekran animowane zależności między obiektami. Pojawiają się drogi, koleje, barki na rzecze. Gra podpowiada optymalne rozmieszczenie obiektów, sugeruje dodanie nowych elementów (np. bez nowych domów zabraknie rąk do pracy, itp.).

