

Nová média v muzejní praxi

Nabídka projektů pro 3-4 studenty

Nová média v muzejní praxi — unikátní výběrový seminář, ve kterém propojíte teorii s praxí

Základní informace

- kód předmětu: ANM50626
- 6 kreditů, zápis v SISu od 25. 9. 2020
- online výuka
- Mgr. Michaela Slussareff, PhD.
Mgr. Nina Wančová

Právě vzniká síť Institutů Paměti národa — moderních a živých muzeí, kde se návštěvníci setkají s historií. Díky semináři se můžete podílet na jejich vzniku! Kromě teorie, která vám poskytne potřebný základ, jsme pro vás připravili 5 různých projektů. V projektech vzniknou konkrétní aktivity pro návštěvníky muzea. Seminář bude vyučován online a je otevřen napříč obory na Univerzitě Karlově.



••• Post Bellum



Proč se do kurzu zapsat a co získáte?

- Propojíte historii s technologiemi a nejnovějšími muzejními trendy.
- Budete spolupracovat na skutečném muzejním a interdisciplinárním projektu.
- Můžete něco ovlivnit.

Garanti předmětu

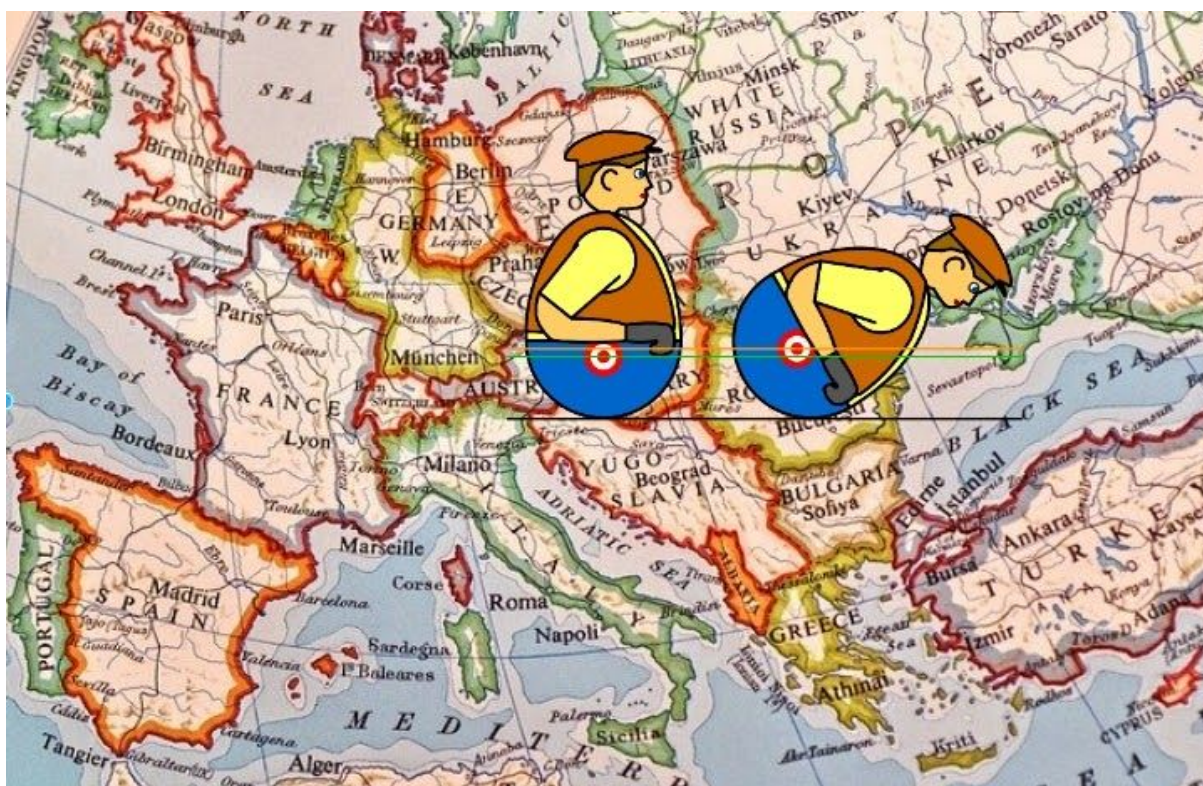
Mgr. Michaela Slussareff, Ph.D. (michaela.slussareff@ff.cuni.cz)

Mgr. Nina Wančová (nina.wancova@ff.cuni.cz)

1. Herna na téma “Hranice”	1
2. Muzeum - 20. století pro cizince	3
3. Zapoj návštěvníky: Návrh interaktivního exponátu	4
4. Návrh rodinné hry v muzeu “Plakát”	5
5. Návrh rodinné hry v muzeu “Časopis V BOJ”	6

1. Herna na téma “Hranice”

Popis: Design prostoru a aktivit pro volnou hru dětských návštěvníků. Tento prostor vznikne v Institutu paměti národa v Brně a návštěvníci si do něj budou moci chodit hrát bez ohledu na to, zda půjdou do samotné expozice, nebo ne. Herna bude navazovat na témata prezentovaná ve výstavě, zastřešujícím námětem bude *prostor a hranice*. Prostor by měl skýtat různé možnosti vyžití, být dostatečně otevřený, flexibilní, ale zároveň má obsahovat nápovědy a tipy pro rodiče i děti, jak se v něm bavit.



Výstupy:

- maketa prostoru a jeho uspřádání včetně vybavení a rekvizit
- Návrh na 4-6 typů her a aktivit - např. rolvé hry, dramatizace, logické, stavebnice včetně návodů, nápadů a inspirace na možné aktivity, příp. popis role facilitátora.

2. Muzeum - 20. století pro cizince

Popis: Kvalitativní sondáž s expaty a potenciálními zahraničními návštěvníky s cílem zjistit jejich očekávání, oblasti zájmu, motivace pro návštěvu muzea a znalosti včetně chybných konceptů spojených s prezentovanými tématy. Metody sondáže budou focus group a nestrukturovaný rozhovor. Tým povede Čeněk Pýcha.



Hlavní otázky:

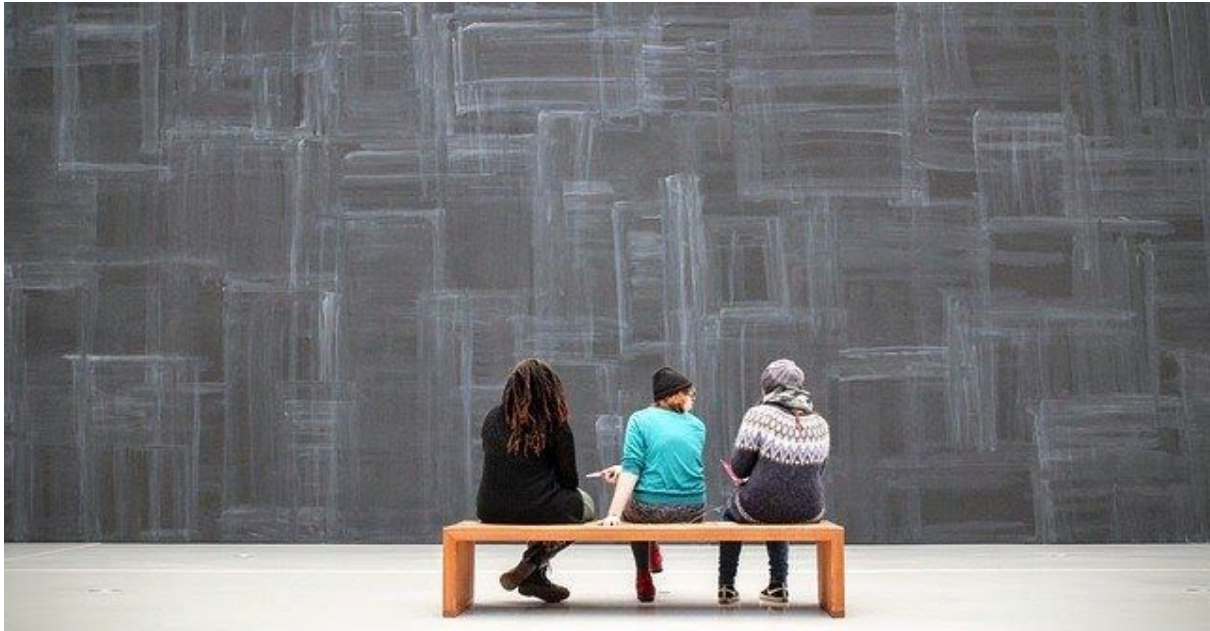
- Co návštěvníky zajímá
- Co o tématu dějin 20. století ví
- Kolik času chtějí v muzeu strávit
- Představy o návštěvě
- Emocionální investice (jak čekají, že se budou cítit a s čím budou odcházet)

Výstupy:

- a) Příprava testování (12 - 15 rozhovorů, 2 - 4 focus groups)
- b) Realizace testování
- c) Výzkumná zpráva se shrnutím očekávání zahraničních návštěvníků

3. Zapoj návštěvníky: Návrh interaktivního exponátu

Popis: Obsahem projektu je vymyslet aktivitu nebo sadu aktivit, kterými se návštěvníci budou zapojovat do dění v expozici či do digitální sbírkdy Paměť národa s pamětníky. Cílem je podpořit emocionální propojení návštěvníka se sbírkou a expozicí. Návštěvník si díky aktivitě bude připadat jako součástí dění v muzeu. Řešením bude technologický exponát. Tým bude konzultovat s technologickým partnerem 3dsence.



Výstupy:

- a) Přesný popis funkcionality exponátu, wireframy a modelem interakce.
- b) Jeho otestování na potenciálních návštěvnících.
- c) Závěrečná zpráva pro finální design exponátu.

4. Návrh rodinné hry v muzeu “Plakát”

Popis: Obsahem projektu je vymyslet ucelenou herní aktivitu typu “muzejní kufřík” pro expozici v Pardubicích. Aktivita vyvrcholí společnou tvorbou dobového z období normalizace. Během aktivity bude rodina společně odkrývat příběh spojený s tématem výstavy. Její účastníci budou plnit úkoly, diskutovat otázky, sbírat předměty, indicie apod. Cílem hry je ukázat historii očima člověka s konkrétním pohledem na dějinné události a podnítit návštěvníky k tvorbě vlastního postoje.

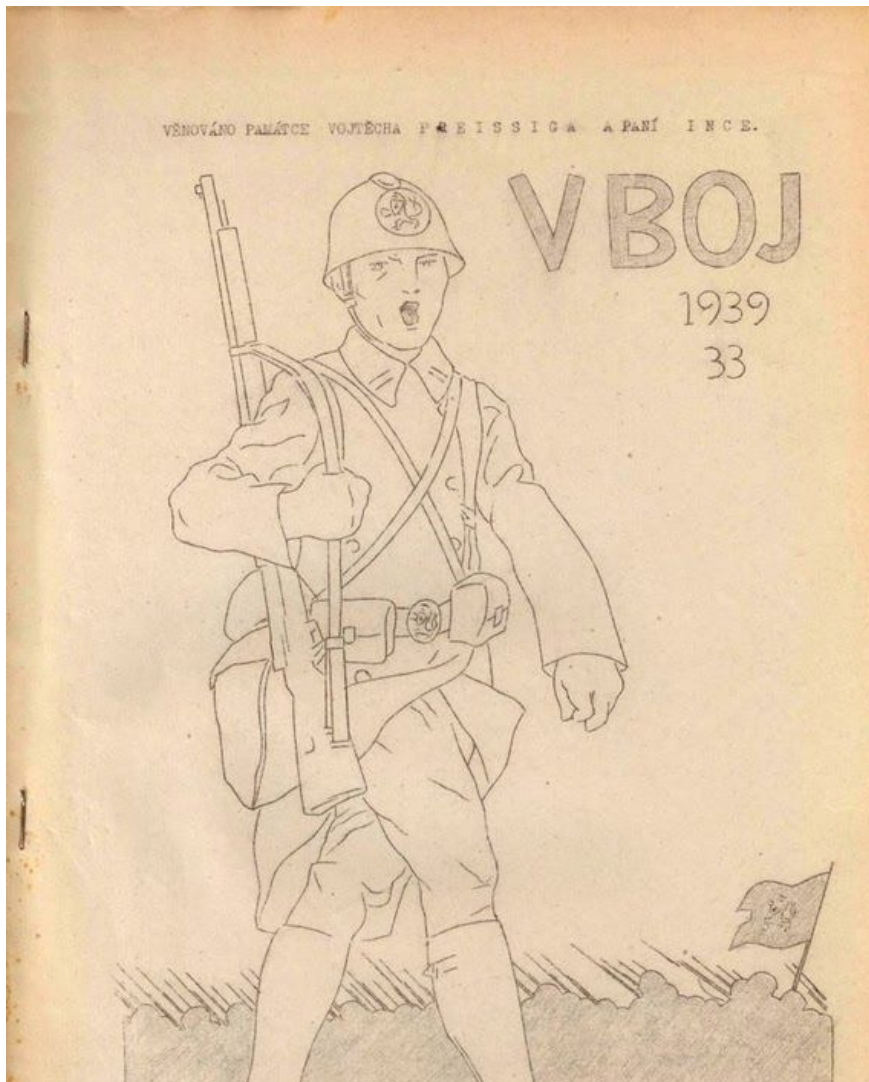


Výstupy:

- a) Návrh aktivity včetně rekvizit.
- b) Otestování prototypu na cílové skupině a úprava podle zpětné vazby
- c) Návrh na využití výstupu v expozici a transformace obsahu pro školní třídu
- d) Závěrečná zpráva pro finální design hry

5. Návrh rodinné hry v muzeu “Časopis V BOJ”

Popis: Obsahem projektu je vymyslet ucelenou herní aktivitu typu “muzejní kuffík” pro expozici v Pardubicích/ Brně na téma československého odboje v rámci II. světové války. Aktivita vyvrcholí společnou tvorbou jedné stránky do časopisu V BOJ. Během aktivity bude rodina společně odkrývat příběh spojený s tématem výstavy. Její účastníci budou plnit úkoly, diskutovat otázky, sbírat předměty, indicie apod. Cílem hry je ukázat historii očima člověka s konkrétním pohledem na dějinné události a podnítit návštěvníky k tvorbě vlastního postoje.



Výstupy:

- Návrh aktivity včetně rekvizit.
- Otestování prototypu na cílové skupině a úprava podle zpětné vazby
- Návrh na využití výstupu v expozici a transformace obsahu pro školní třídu
- Závěrečná zpráva pro finální design hry