

1001011010011
01011 **nahráno**
11011 **otevřeno**



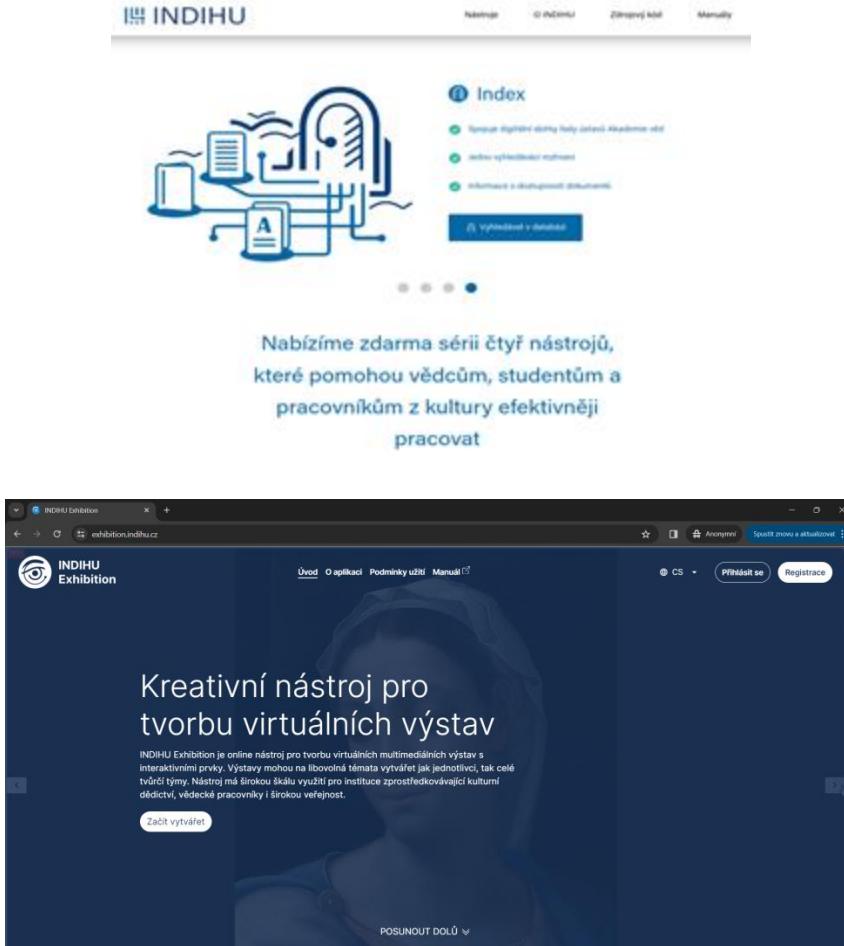
MUO | MUZEUM UMĚNÍ
OLOMOUC



NÁSTROJ NA TVORBU VIRTUÁLNÍCH VÝSTAV INDIHU EXHIBITION

Mgr. Hana Lamatová
Muzeum umění Olomouc

Téma digitalizace kulturního dědictví a potřeba být neustále ve spojení s veřejností v on-line prostředí



- Technologický rozvoj a postupný přesun trávení volného času do on-line prostoru
- Rozvoj digitalizace kulturního dědictví a uplatnění výsledků při práci s veřejností
- INDIHU Exhibition byl vytvořen jako nástroj odpovídající těmto potřebám:
 - 1. etapa 2016–2020 grantová podpora NAKI II v projektu *Vývoj nástrojů a infrastruktury pro digital humanities*
 - 2. etapa 2021–2024 grantová podpora Fondy EHS a Norska v projektu *Nahráno-Otevřeno / Digitalizace, zpřístupnění a edukativní využití uměleckých sbírek v paměťových institucích*

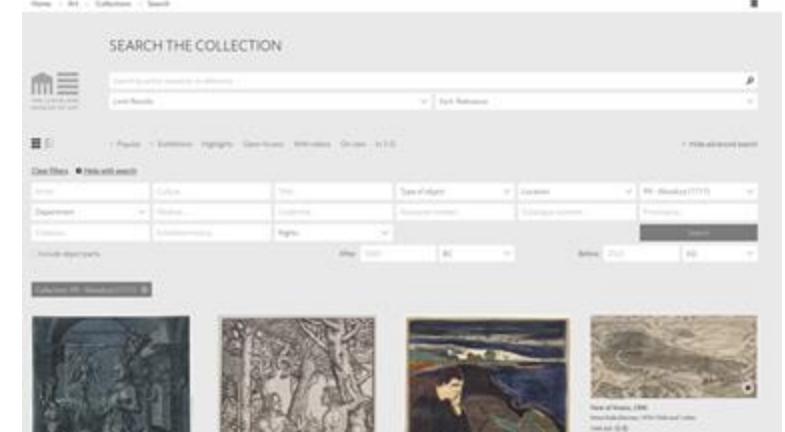
Příklady virtuální prezentace sbírek, výstav, projektů v paměťových institucích



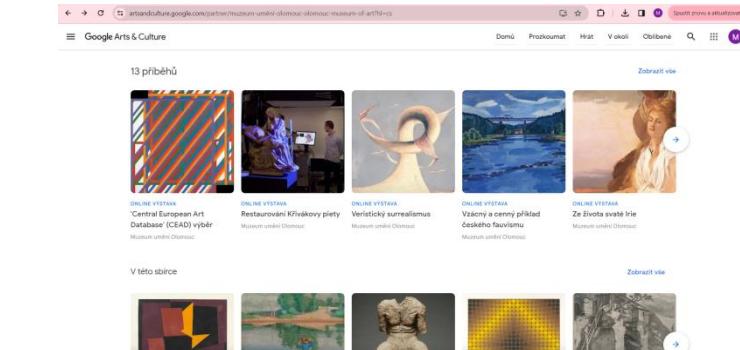
3D virtuální výstava



Virtuální výstava jako prezentace



Databáze



Různorodé on-line projekty



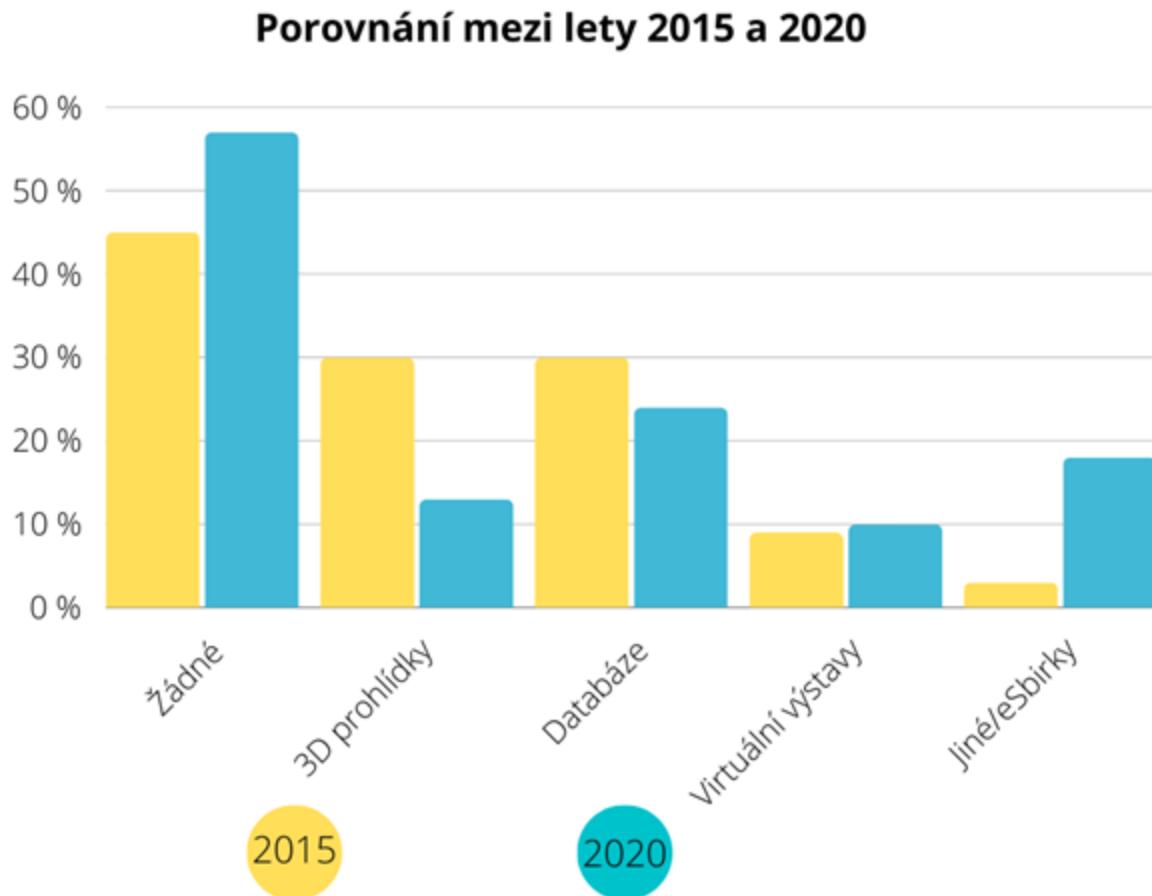
Poohlášte společně s námi „roušku“ výtvarnému umění! Jedinečný multimedialní program zprostředkovává známý obraz Madona s rouskou od malíře Sebastiana del Piomba zájemcům v mnoha rovinách. Kromě rozumu do poznání zapojí také emoce a smysly. Projekt je určen dospělým i dětem, poučení veřejnosti či laikům.

Longitudinální studie

Mgr. Niny Wanča PhD.

s tématem *Zpřístupnění digitálních sbírek v ČR*

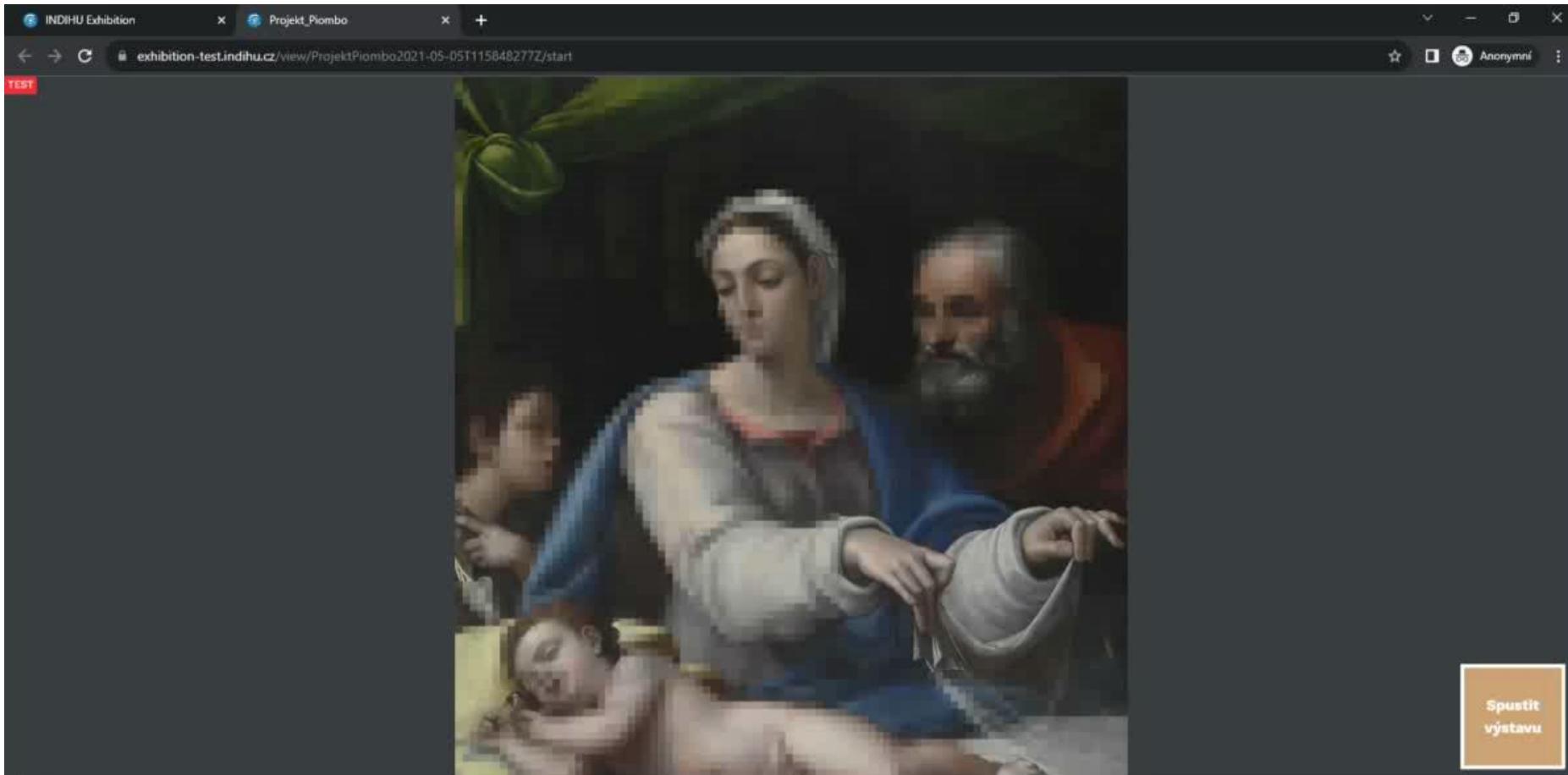
- 2015: 45 % z 203 paměťových institucí v ČR nemělo žádnou on-line prezentaci
- 2020: 57 % z 153 paměťových institucí v ČR
- Nejméně častou formou on-line prezentace byla právě virtuální výstava.
- Plánuje se další výzkum na rok 2025.



Nároky on-line prostředí na pracovníky, kteří chtějí vytvořit on-line výstavu

- Rozumět webdesignu
- Znát UX (user experience), tedy zkušenost a potřeby uživatele
- Držet krok s on-line trendy
- Umět s digitálními technologiemi zacházet kreativně
- Disponovat velkým finančním obnosem a spolehlivými IT pracovníky
- Vyplynula potřeba vytvořit jednoduchý nástroj, který umožní tvůrcům on-line výstav soustředit se především na obsah.
- Vytvářel ho multidisciplinátní tým.

Virtuální výstava INDIHU Exhibition z pohledu návštěvníka | Projekt Piombo_Madona bez roušky



The screenshot shows a web browser window displaying a virtual exhibition. The main content is a painting of the Virgin Mary and Child Jesus, attributed to Andrea Mantegna's workshop. A small inset image in the bottom left corner shows a person wearing a mask, illustrating the concept of the 'mask' in art. The browser tabs show 'INDIHU Exhibition' and 'Projekt_Piombo'. The address bar indicates the URL is exhibition-test.indihu.cz/view/ProjektPiombo2021-05-05T115848Z77Z/start. The page includes sections for the project details, author information, and exhibition documents.

Projekt Piombo_Madona bez roušky

Poodhalte společně s námi „roušku“ výtvarnému umění!

Cca 7 min

Vice informaci ▾

Kapitoly výstavy

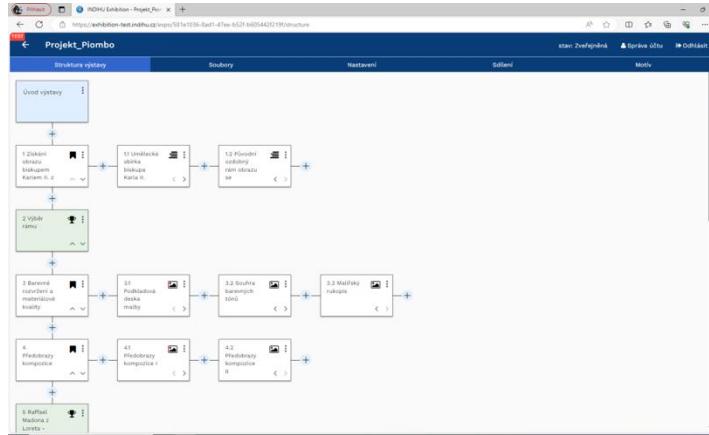
Autoři a dokumenty k výstavě

Vice informaci ▾

Soubory k výstavě

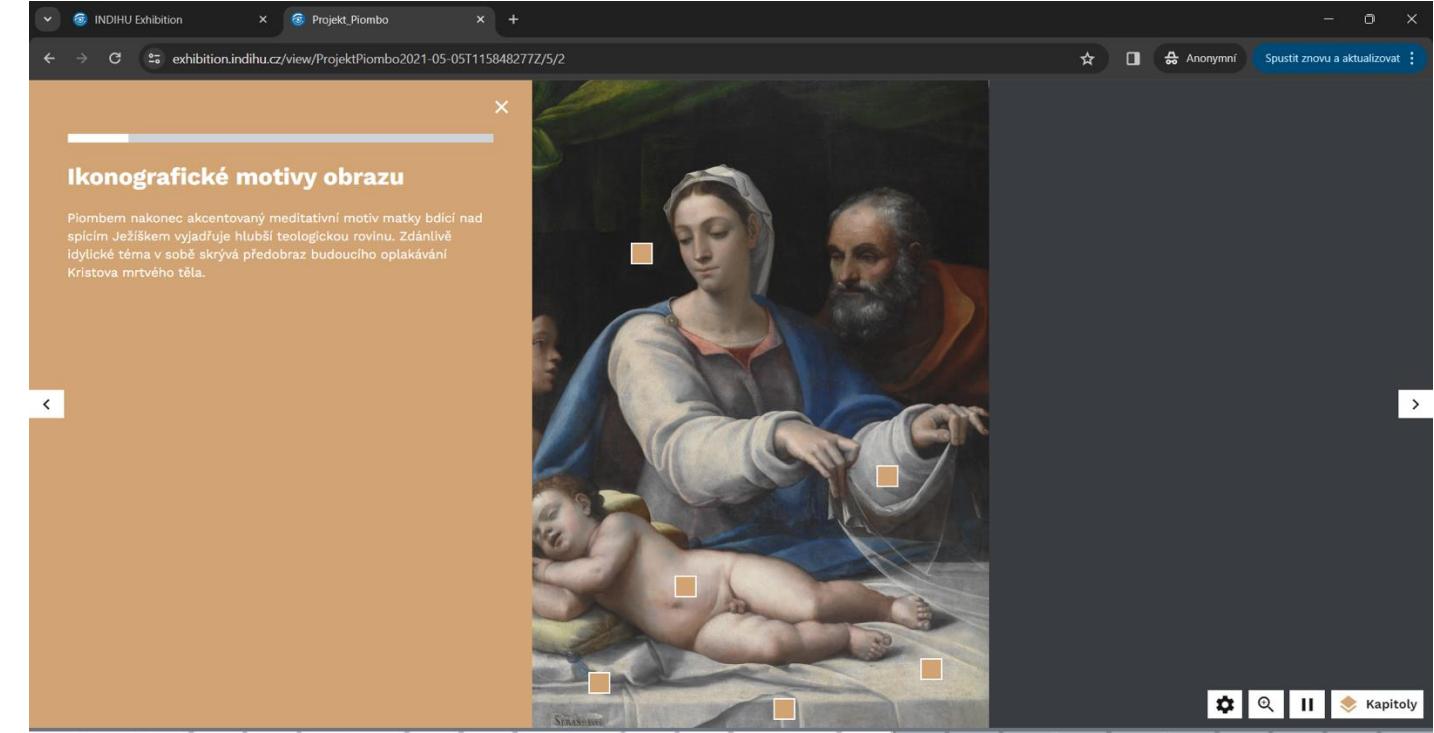
Spustit výstavu

Administrátororské prostředí aplikace INDIHU Exhibition (backend) a jeho zrcadlo v prostředí pro návštěvníky on-line výstavy (frontend)



Ikonografické motivy obrazu

Piombem nakonec akcentovaný meditativní motiv matky bdící nad spícím Ježíškem vyjadruje hlubší teologickou rovinu. Zdánlivě idylické téma v sobě skrývá předobraz budoucího oplakávání Kristova mrtvého těla.



INDIHU Exhibition | Nová verze aplikace



Umožní tvořit virtuální výstavy, aniž byste museli rozumět webdesignu.



Nabízí multimedialní obsah – videa, obrázky, animace, hudba, hry a další.



Na tvorbě výstavy můžete spolupracovat s více tvůrci.



Nabízíme hostování výstavy.



Snadné sdílení návštěvníkům i spoluautorům.



Vytvářejte interaktivní výstavy několika kliknutí.

- střízlivý design s barvami, které si můžete přizpůsobit podle korporátní identity
- návštěvník se pohybuje volně mezi obrazovkami a jejich vrstvami
- rozšířené formátování textu
- široké možnosti prezentace vizuálního obsahu
- možnost přeskakování obsahu
- inovované herní obrazovky
- statistiky návštěvnosti výstavy
- návštěvníci mohou výstavu hodnotit a mohou ji rovněž sdílet

Používání nástroje INDIHU Exhibition od roku 2020

Aktuální čísla:

- více než 750 tvůrců
- 317 zveřejněných výstav
- 373 výstav v přípravě

Podpora tvůrců:

- Manuál tvorby výstav
- E-mailová podpora
- WS tvorby v nástroji
INDIHU Exhibition

Vybrané výstavy

Inspirujte se výstavami, které vytvořili ostatní tvůrci. Najděte nápady pro své vlastní výstavy a uvidíte, jak mohou být výstavy pestré. Ukázky jsou průběžně aktualizovány.



Na Sibiř z domova
Výstava Doma na Sibiři představuje Sibiř jako životní prostředí mnoha národů, které se dokázaly přizpůsobit náročným přírodním podmínkám...
[Otevřít online výstavu](#)



Stránská skála
Stránská skála je národní přírodní památkou a jde o jeden z nejkrásnějších skalních útvarů ve městě. Archeologické průzkumy prokázaly první osídlení...
[Otevřít online výstavu](#)



Akce K
Knihy byly po dlouhá staletí nejdůležitějším zdrojem informací, a proto jsou jedním z nejzápadnějších dokladů o minulosti. Po roce 1948...
[Otevřít online výstavu](#)



Parlament!
Parlament představuje zákonodárnou moc a je volen námi, občany. Volební právo je tedy spojeno s možností podlet se na fungování státu...
[Otevřít online výstavu](#)



Text
Lorem ipsum zákonodá občany. V možnosti...
[Otevřít on](#)

INDIHU Exhibition jako prostor pro spolutvorbu, propojování a pokračování výstavního příběhu i mimo muzeum

Fáze před výstavou: zapojení a naladění publika

- „**Teaser**“ **obsahu**: vytvořit miniaturní online „ochutnávku“ – vybrat jedno umělecké dílo / jedno téma, ideálně příběh, který publikum naladí buď na samotnou výstavu, nebo na doprovodný program.
- **Průzkum potřeb**: umístit dotazník (ve formě interaktivní obrazovky Kvíz) přímo do online výstavy (např. s otázkou Co byste chtěli na výstavě zažít?; Co si pod tímto tématem představíte?) a výsledky využít k úpravě fyzické instalace a tvorbě doprovodného programu.
- **Kulturní překlad/inkluze**: vytvořit vícejazyčnou mini-verzi výstavy pro publikum, které má jazykovou, kulturní, tělesnou, duševní bariéru, a tím jim umožnit přípravu před návštěvou výstavy či doprovodného programu.

INDIHU Exhibition jako prostor pro spolutvorbu, propojování a pokračování výstavního příběhu i mimo muzeum

Během výstavy: rozšířený mediální rozměr

- „**Second screen**“: návštěvníci si mohou přes QR kódy u exponátů otevřít doplňující obsah.
- **Rozšířená přístupnost obsahu výstavy přímo na místě**: audiodeskripce, texty v jednoduché češtině, překlady do jiných jazyků, nebo obsah v českém znakovém jazyce.
- „**Hidden track**“: bonusové stopy nebo objekty, pomocí nichž se vytvoří herní vrstva.

INDIHU Exhibition jako prostor pro spolutvorbu, propojování a pokračování výstavního příběhu i mimo muzeum

Po výstavě: prodloužení života obsahu

- **Archiv pro návštěvníky:** zachovat výstavu online ve zhuštěné podobě, aby se k ní mohli vracet účastníci workshopů, školy nebo zájemci o dané téma.
- **Vzdělávací moduly:** z výstavních textů a multimédií sestavit lekce pro školy či tematické „balíčky“ pro různé věkové skupiny.

INDIHU Exhibition jako prostor pro spolutvorbu, propojování a pokračování výstavního příběhu i mimo muzeum

Přístupy a tipy kulturní mediace

- **Pracujte s „vícehlasm“** – nechte obsah tvořit i umělce, kurátory, návštěvníky, komunitní partnery.
- **Testujte prototypy** – než výstavu spustíte, udělejte si pilotní verzi a nechte ji ohodnotit malou skupinou (získáte zpětnou vazbu).
- **Vytvářejte „vstupní body“** – místo jednoho dlouhého lineárního příběhu můžete nabídnout více vstupních bodů podle zájmu či znalostí jednotlivých návštěvnických skupin.

Naučte se vytvářet virtuální výstavy v nástroji INDIHU Exhibition

Nástroj je zcela zdarma po předchozí online registraci na [webové stránce](#).

K nástroji je vytvořen podrobný uživatelský [manuál](#).

Mgr. Hana Lamatová

Muzeum umění Olomouc

lamatova@muo.cz