

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

Iceland
Liechtenstein
Norway grants



Norway
grants

muo | MUZEUM UMĚNÍ
OLOMOUC



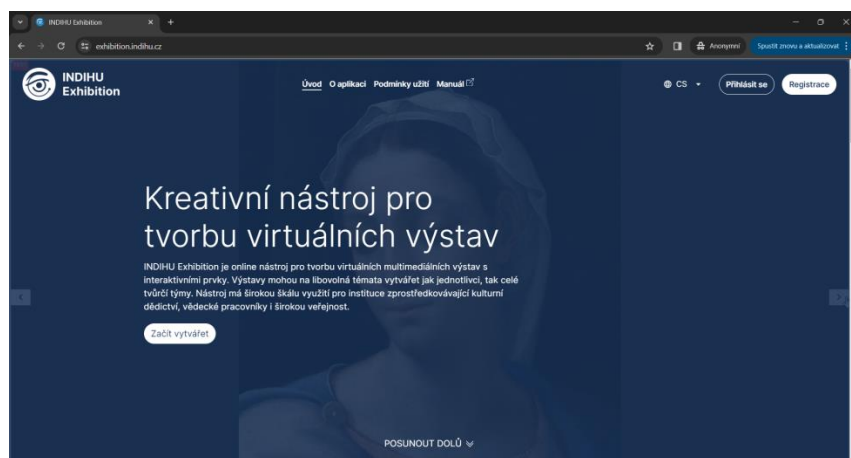
NÁSTROJ NA TVORBU VIRTUÁLNÍCH VÝSTAV INDIHU EXHIBITION

Mgr. Hana Lamatová
Muzeum umění Olomouc

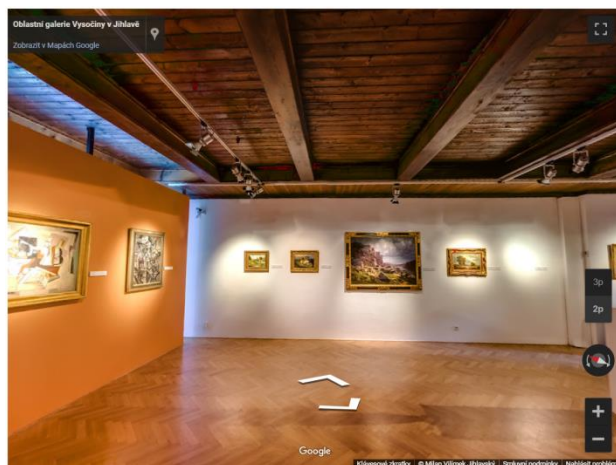
Téma digitalizace kulturního dědictví a potřeba být neustále ve spojení s veřejností v on-line prostředí



- 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*



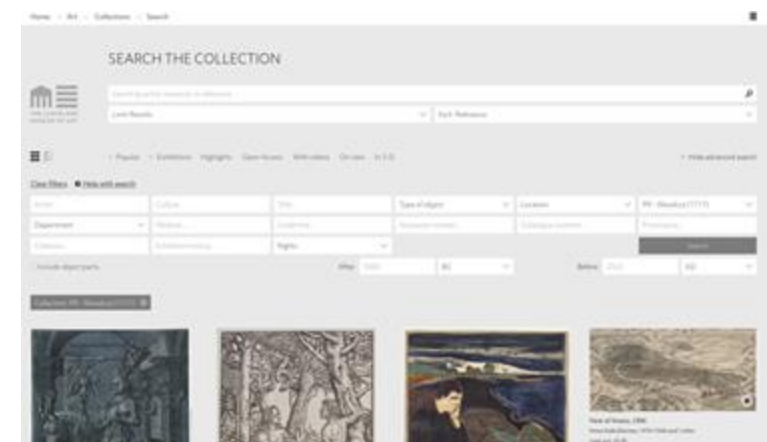
Příklady virtuální prezentace sbírek, výstav, projektů v paměťových institucích



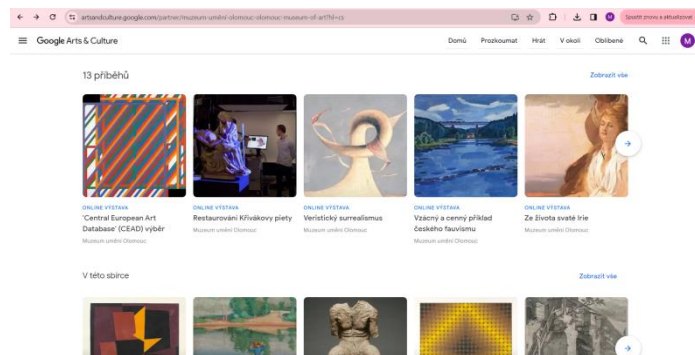
3D virtuální výstava



Virtuální výstava jako prezentace



Databáze



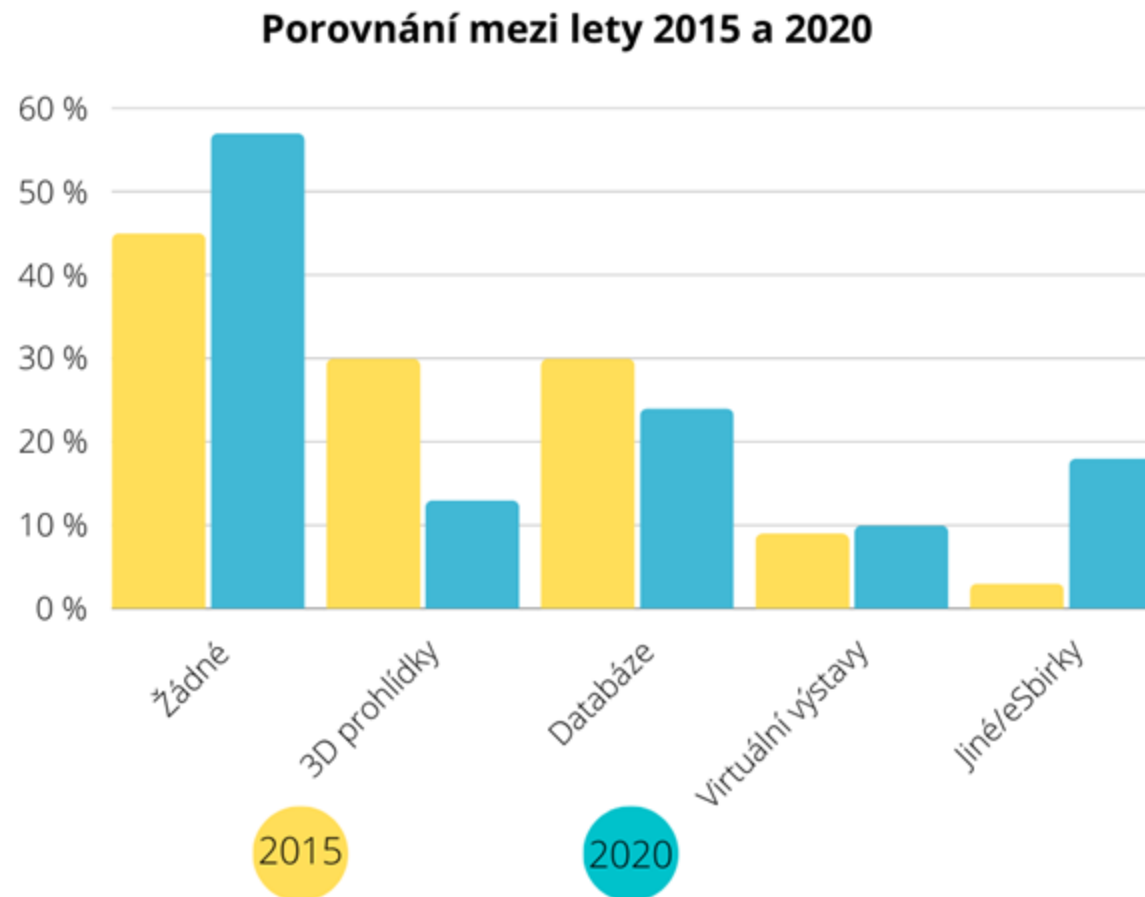
Různorodé on-line projekty



Longitudinální studie

Mgr. Niny Wanča PhD.
s tématem *Zpřístupnění
digitálních sbírek v ČR*

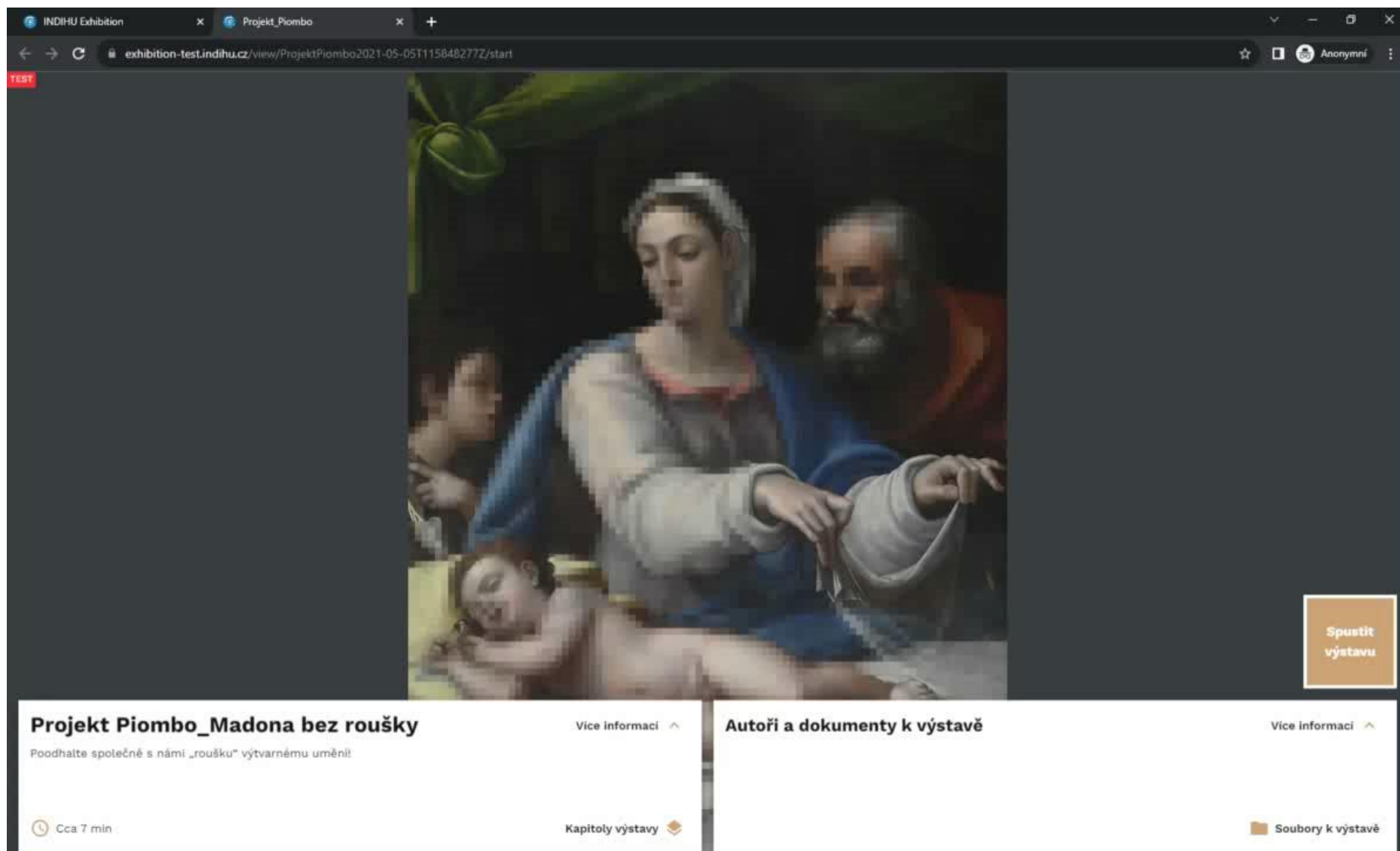
- 2015: 45 % z 203 paměťových institucí v ČR nemělo žádnou on-line prezentaci
- 2020: 57 % z 153 paměťových institucí v ČR
- Nejméně častou formou on-line prezentace byla právě virtuální výstava.
- Plánuje se další výzkum na rok 2025.



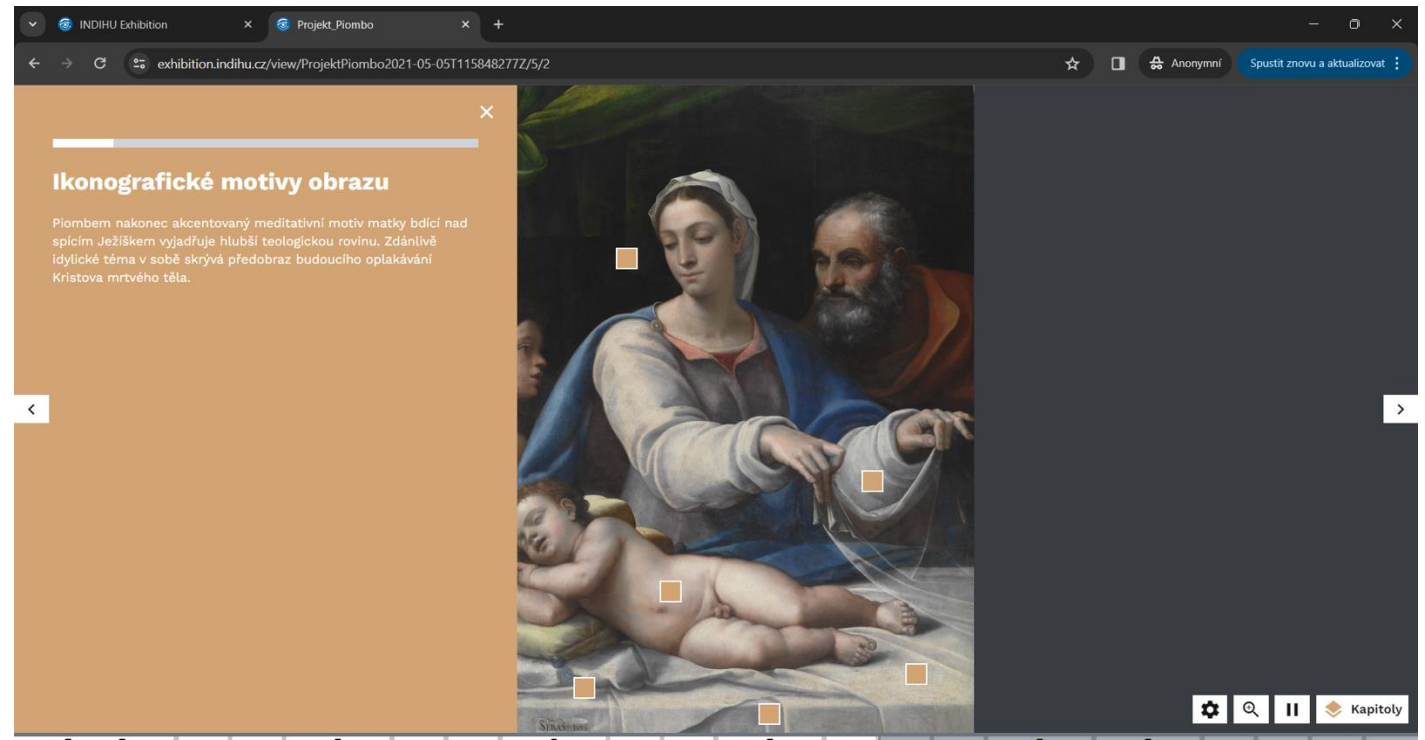
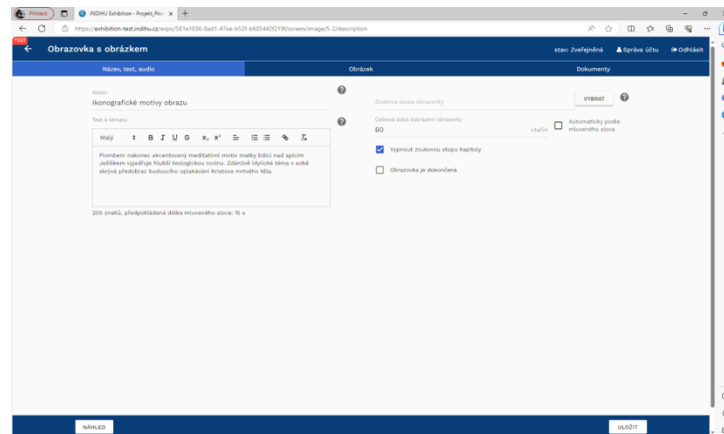
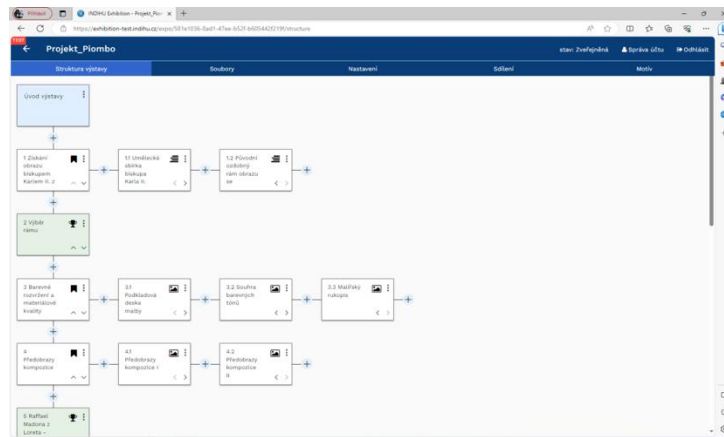
Nároky on-line prostředí na pracovníky, kteří chtějí vytvořit on-line výstavu

- Rozumět webdesignu
 - Znat 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



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



INDIHU Exhibition | Nová verze aplikace



Umožní tvořit virtuální výstavy, aniž byste museli rozumět webdesignu.



Nabízí multimediální 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 přeskokování obsahu
- inovované herní obrazovky
- statistiky návštěvnosti výstavy
- návštěvníci mohou výstavu hodnotit a mohou ji rovněž sdílet

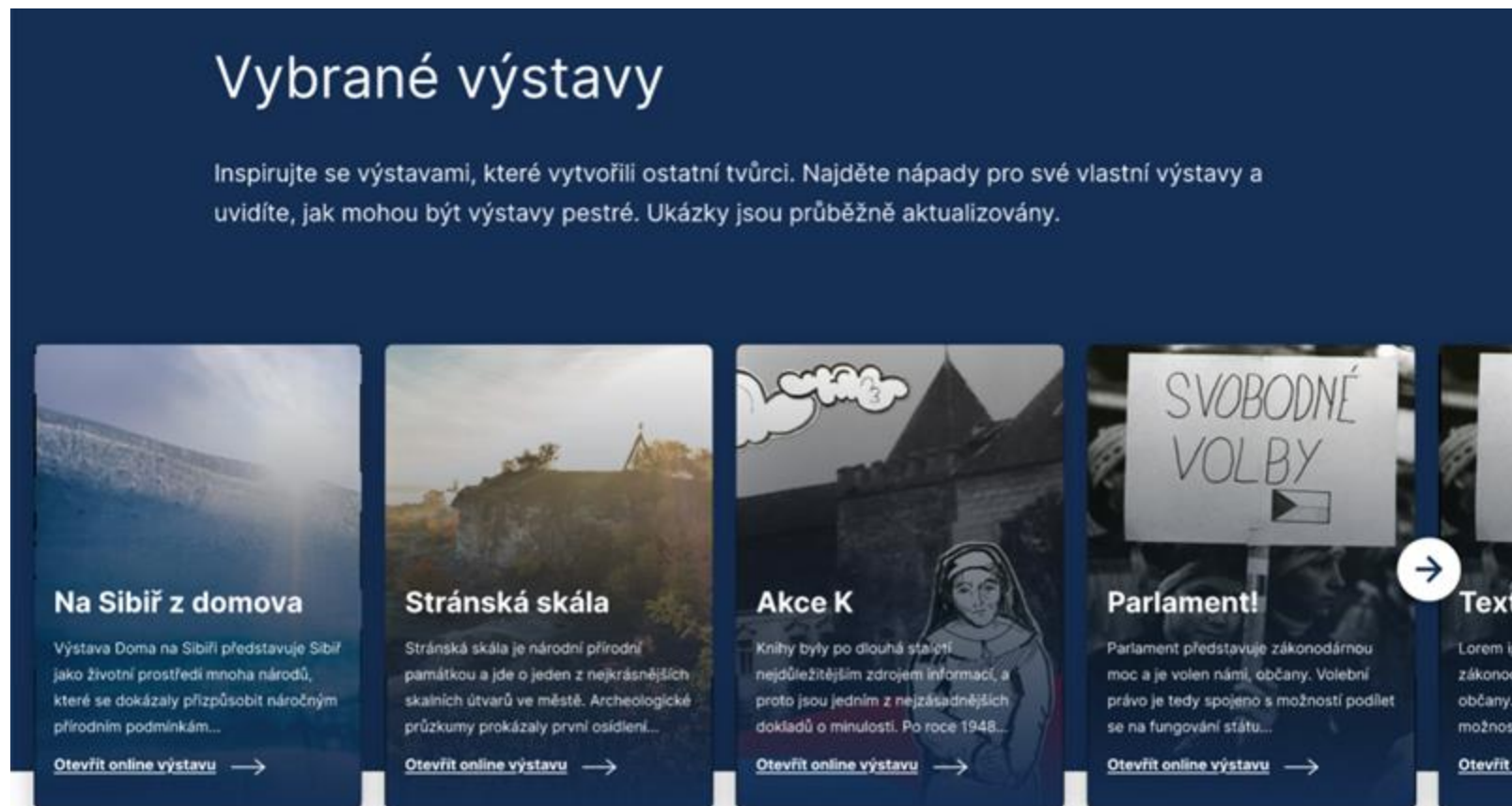
Používání nástroje INDIHU Exhibition od roku 2020

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



INDIHU Exhibition jako prostor pro spolupráci, 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/inkluzivita:** 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 spolupráci, 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 spolupráci, 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 spolupráci, propojování a pokračování výstavního příběhu i mimo muzeum

Přístupy a tipy kulturní mediace

- **Pracujte s „vícehlasem“** – 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