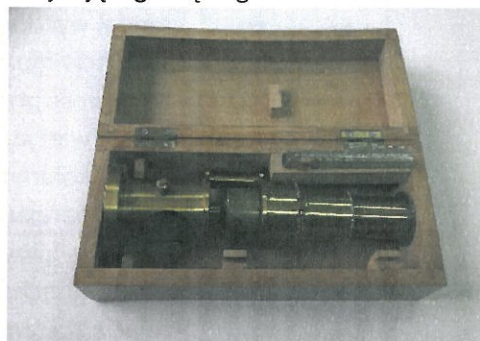
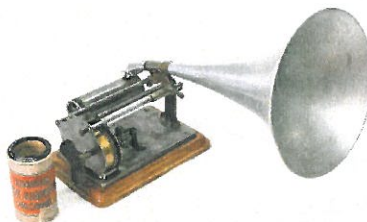


Scenariusz i wytyczne punktów interaktywnych do tabletu (tryb B)

w ramach przewodnika multimedialnego

| | Przedział wiekowy | Tematyka | Rodzaj aktywności | Opis |
|------------|-------------------|-------------------|---|---|
| 1. | 12+ | Dzień na zesłaniu | Gra | <ul style="list-style-type: none"> • Gra w formie labiryntu 2D - ma na celu pokazanie trudności z jakimi borykały się deportowane dzieci, które oprócz ciężkiej pracy zajmowały się zaopatrzeniem rodziny w żywność. • Celem gry jest przeprowadzenie dziecka przez labirynt tajgi z piekarni do baraku, w którym mieszka • Dziecko idąc do piekarni po drodze napotyka przeszkody i zagrożenia (pojawiające się w labiryncie w losowych miejscach): dzikie zwierzęta (np. wilki), zwalone drzewa, zasy, wiatr, rzekę. Napotykając je musi zawrócić, by odnaleźć właściwą drogę • Celem gry jest przeprowadzenie dziecka przez labirynt tajgi z piekarni do baraku, w którym mieszka • Dodatkową trudnością jest upływ czasu i dziecko musi wrócić do domu przed zmrokiem (w ten sposób odmierzany jest max czas gry 1 min). • Gra kończy się powodzeniem jeśli dziecko w ww. czasie dotrze do baraku |
| Animacja | | | <ul style="list-style-type: none"> - Animacja rysunkowa przedstawiająca życie w Kazachstanie oczami dziecka (ok. 12-letniego). - Animacja powielona z trybu A - Z5.3 Życie Deportowanych (Syberia) | |
| Model 3D | | | <ul style="list-style-type: none"> - Prosty model rysunkowy łagru z pokazaniem charakterystycznych elementów jak brama, ogrodzenie, wieżyczki strażnicze, baraki nieruchoma kolumna więźniów w strojach roboczych, strażnicy - model wykonany na podstawie grafiki łagru znajdującej się w gablocie muzealnej (rysunek 2D dostarczy Zamawiający) - możliwość przybliżenia poszczególnych elementów: <ol style="list-style-type: none"> 1. wieżyczki 2. kolumny więźniów 3. baraku z wnętrzem | |
| Wideo/film | | | <ul style="list-style-type: none"> - 2 krótkie filmy/relacje Sybiraków (jedna relacja z Syberii i jedna z Kazachstanu) - relacje zostaną dostarczone przez Zamawiającego - relacje ukażą się w dwóch oddzielnych okienkach i będą posiadały standardowe funkcje jak: play, pauza, home. - czas trwania każdej relacji do 120 sekund. | |
| Mapa | | | <ul style="list-style-type: none"> - Mapa ukazująca główne kierunki deportacji z lat 1940-1941 z wyróżnieniem kolejnych deportacji - Mapa powinna pokazywać stan granic na 21 czerwca 1941 r. z zaznaczonymi granicami przedwojennej Polski i podziału | |

| | | | | |
|----|------|----------------|-------------------|---|
| | | | | wynikającego z paktu Ribbentrop-Mołotow. - dane merytoryczne do sporządzenia mapy dostarczy Zamawiający |
| 2. | | | Gra | <ul style="list-style-type: none"> • Gra polega na dopasowaniu odkrycia do odkrywcy • Na mapie Syberii kolejno pojawiają się graficzne przedstawienia odkryć (minerały, flora, fauna, miejscowe ludy) dokonanych przez polskich badaczy. Obok widnieją nazwiska badaczy. 1 odkrywca pasuje do 1 odkrycia • W ramach cyklu pojawia się 8 odkryć, za dopasowanie każdego z nich gracz otrzymuje punkt. Uzyskanie 5 punktów warunkuje uzyskanie tytułu „Polskiego Badacza” przez gracza • Mapa powinna być utrzymana w stylistyce map z przełomu XIX-XX w, ze stonowaną kolorystyką (kolory przygaszone lekka sepią lub brązami) - ścieżka audio w tle (delikatne utwory ros. kompozytorów z XIX w.) |
| | 7-11 | Polscy badacze | Animacja | - krótka animacja przedstawiająca działanie fonografu (jak się wkłada rolkę, w jaki sposób działa urządzenie) - czas trwania ok. 60 sekund. - materiały referencyjne (zdjęcia urządzenia, sposób działania) dostarczy Zamawiający |
| | | | Model 3D | - Model 3D XIX wiecznego mikroskopu MPS/422/ znajdującego się w gablocie w Z5.2 Pawilon 1 |
| | | | Wideo/film | - krótki film dokumentalny o Bronisławie Piłsudskim (film zostanie wskazany lub dostarczony przez Zamawiającego) |
| | | | Mapa interaktywna | - Interaktywna mapa bazująca na mapach z XIX-XX w., której celem jest zaprezentowanie 4 badaczy: <ol style="list-style-type: none"> 1. Bronisław Piłsudski 2. Aleksander Czekanowski 3. Benedykt Dybowski |



| | | | | |
|----|-----|-------|-----------------------|---|
| | | | | <p>4. Ewa Felińska</p> <ul style="list-style-type: none"> - po kliknięciu w aktywne miejsce na mapie pojawia się postać badacza - miniatury portretów dostarczy Zamawiający - pod każdym portretem znajduje się imię i nazwisko badacza oraz jego najważniejszy dorobek naukowy |
| 3. | 5-6 | Fauna | Gra | <ul style="list-style-type: none"> - Gra rozpoczyna się od prostej animacji pokazującej podróżnika z lupką - Podróżnik ma do dyspozycji obszar od Uralu po Morze Ochockie z 3 widocznymi punktami do których może się udać - Tam dostaje zadanie zbadania 3 gatunków roślin - Po „odkryciu” i zbadaniu wraca do punktu w którym zaczynał, a na mapie pojawiają się kolejne punkty itd. - Łączna ilość punktów – 9 - Po zaznaczeniu punktu odkrywamy przedstawiciela „syberyjskiego” gatunku rośliny - Odkrycie może polegać na wykonaniu czynności jak np.: <ul style="list-style-type: none"> 1. zajrzenie pod kamień 2. rozgarnięciu krzaków, liści za którymi coś się kryje - Pojawia się krótka informacja tekstowa – nazwa stworzenia, właściwości np. lecznicze - Mapa powinna być utrzymana w stylistyce map z przełomu XIX-XX w, z bogatszą kolorystyką niż w poprzednich - ścieżka audio w tle (nawiązująca do filmów przygodowych) |
| | | | Animacja z interakcją | <ul style="list-style-type: none"> - punktem wyjściowym jest rysunkowy szkielet krowy morskiej (zdjęcie referencyjne dostarczy Zamawiający) - po „narysowaniu” zwierzęcia po liniach szkieletu, „ożywa” ono i odpływa |
| | | | Model 3D | - Gołomianka Bajkalska <i>Comephorus baikalensis</i> |
| | | | Video/film | <ul style="list-style-type: none"> - film pokazujący 5 różnych zwierząt syberyjskich (zmontowane ujęcia filmowe) w połączeniu z odgłosami, które wydają (materiał filmowy i dźwiękowy do pozyskania i montażu wskaże Zamawiający) - przykładowe zwierzęta: <ul style="list-style-type: none"> 1. tygrys syberyjski 2. manul stepowy 3. burunduk syberyjski 4. Rosomak tundrowy 5. Suhak stepowy |
| | | | Mapa | - Interaktywna mapa utrzymana w dziecięcej stylizacji z 20-30 punktami „zakrytymi” np. znakiem zapytania, po kliknięciu których odkrywa się element z opisem (grafika mapy z elementami nie zakrytymi zostanie dostarczona przez Zamawiającego) |