

Scenariusz i wytyczne punktów interaktywnych do tabletu (tryb A)

w ramach przewodnika multimedialnego

Tryb A przewiduje 2 rodzaje aktywności:

1. Gra
2. Animacja rysunkowa

	Lokalizacja na wystawie stałej	Rodzaj aktywności	Opis
1.	Z.1 Wagon	Animacja Rysunkowa	<p>Wprowadzenie do muzeum i na wystawę: animacja logo muzeum, rzut wystawy, infografika z mini słownikiem 6 trudnych słów, np.:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Represja to inaczej surowa kara, stosowana przez władze wobec pojedynczych osób lub całych grup ludności, zazwyczaj jako forma zemsty lub nacisku.</i> 2. <i>Katorga to rodzaj kary sądowej stosowany w carskiej Rosji, będący połączeniem zesłania z nakazem wykonywania ciężkich prac fizycznych, np. w kopalni.</i> 3. <i>Deportacja to rodzaj represji polegający na zmuszeniu grupy ludzi do przeniesienia się i zamieszkania w odległym, często trudnym do życia miejscu. W innym znaczeniu to usunięcie pojedynczych osób z danego kraju.</i> 4. <i>GUŁag to sowiecki system obozów pracy przymusowej, w którym w latach 1923-1960 było więzionych w sumie około 30 milionów ludzi (średnio co dziesiąty łagiernik stracił życie).</i> 5. <i>Repatriacja to inaczej powrót do ojczyzny. W Polsce repatriacja kojarzy się zazwyczaj z powrotem po II wojnie światowej wielu Polaków z różnych regionów świata, w tym ze Związku Sowieckiego.</i> 6. <i>Amnestia to wydany przez władze akt łaski, darowania wyznaczonych wcześniej kar (na przykład więzienia), dotyczący dużej grupy ludności.</i> <p>- ścieżka audio i wideo 30-60 sekund - kolorystyka bliska kolorystyce muzeum (skale szarości, czernie, biele). Brak jaskrawych, zbyt pastelowych i kolorowych elementów.</p>
2.	Z3.1 Sybir	Animacja Rysunkowa - Mapa	<p>- Wyjaśnienie pojęcia Sybir: animacja mapy (która znajduje się z tyłu liter Sybir) na której pokazują się wyjaśnienia pojęcia Sybir/Syberia w formie krótkiego tekstu:</p> <p><i>Syberia to ogromna kraina geograficzna w Azji, porośnięta lasem (tajgą). Sybirem nazywamy miejsca masowych zsyłek i deportacji Polaków w czasach Cesarstwa Rosyjskiego i Związku Sowieckiego. Wśród tych miejsc była Syberia, ale również Kazachstan i europejska część Rosji.</i></p>

			<ul style="list-style-type: none"> - animacja rysunkowa, cienkie linie, bez wielu drobnych szczegółów, bliska formie komiksowej - ścieżka audio i wideo maksymalnie 30 sekund. - kolorystyka bliska kolorystyce muzeum (skale szarości, czernie, biele). Brak jaskrawych, zbyt pastelowych i kolorowych elementów.
3.	Z3.2 Białystok	Animacja z elementem interakcji	<p>- animacja rysunkowa na bazie zdjęcia z elementami rysunkowymi panoramy Białegostoku (panorama zostanie dostarczona przez Zamawiającego) z aktywnymi 4 elementami (Ratusz, Fara, Rynek, Autobus); po kliknięciu elementu na ekranie pojawia się krótka informacja w formie tekstu o obiekcie wraz ze zdjęciem archiwalnym.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ratusz <i>Ratusz w Białymstoku ufundował w połowie XVIII wieku Jan Klemens Branicki. Mieściły się w nim liczne sklepiki, w piwnicach było więzienie, a z jego wieży strażacy wypatrywali ogni. W czasie II wojny światowej ratusz został rozebrany, odbudowano go w latach pięćdziesiątych.</i> 2. Fara <i>Ufundowany na początku XVII wieku przez ówczesnego właściciela miasta Piotra Wiesiołowskiego kościół Wniebowzięcia Najświętszej Maryi Panny po przeszło 200 latach okazał się zdecydowanie za mały aby pomieścić wiernych. Niestety, władający wówczas tymi ziemiami rosyjski car nie zgodził się na budowę nowego kościoła, zezwolił jednak na postawienie dobudówki do starego. W ten sposób powstała ogromna Fara, którą poświęcono w 1905 roku.</i> 3. Rynek <i>Począwszy od XVIII wieku rynek był głównym miejscem handlu w Białymstoku. Potwierdzała to nawet jego późniejsza, XIX-wieczna nazwa – Rynek Bazarny. W ratuszu i wokół niego było kilkadziesiąt kramów, a w okolicznych kamienicach znajdowały się dodatkowe sklepy. Co roku, w niedzielę po nocy świętojańskiej, odbywał się tu wielki jarmark. Zgodę na jego organizowanie wydał król August III Sas.</i> 4. Autobus <i>XX-wieczny rozwój motoryzacji nie ominął Białegostoku. W latach dwudziestych na Rynku Kościuszki powstał dworzec autobusowy, tuż obok znajdowała się stacja paliw. Trasy podmiejskie oraz dalsze – w kierunku Grodna, Wołkowyska, Białowieży, Suwałk czy Warszawy, obsługiwało początkowo kilkanaście maszyn. W latach trzydziestych na rynku i w jego pobliżu parkowało już nawet 80 autobusów.</i> <p>- ścieżka audio (muzyka tła/ ambient) w tle</p>

4.	Z3.3 Pawilon 2	Gra	<ul style="list-style-type: none"> - Gra „Obrona Kresów” - Czas rozgrywki do 5 min - W rogu mapy miasta znajduje się skład butelek z benzyną. Postać (młody chłopak/dziewczyna – do wyboru przez gracza) może wziąć jednorazowo dwie butelki. Czołgi wjeżdżają powoli klucząc ulicami pomiędzy zabudowaniami i drzewami. Czołg należy obejść i rzucić butelkę z boku lub tyłu. Trafiony czołg zaczyna się palić. Gra kończy się z zachodem słońca lub z zajęciem przez czołg magazynu butelek. - Perspektywa 2D z czołgami i postacią widoczną z profilu - 3 poziomy trudności (w miarę postępów w grze zwiększa się prędkość poruszania czołgów) - Za każde zniszczone 5 czołgów gracz jest odznaczany Krzyżem Walecznych. - Upływ czasu pokazany jest za pomocą np. wędrującego słońca. - Grze mają towarzyszyć proste efekty dźwiękowe (strzały, odgłosy wybuchów i dźwięków silnika). - Kolorystyka stonowana nawiązująca do wydarzeń z września 1939 r. mundurów Wojska Polskiego i malowania sowieckich czołgów. - Czołgi sowieckie powinny mieć oznaczenie w postaci czerwonych gwiazdek na wieżach. - Postać z butelkami może mieć biało-czerwoną opaskę na ramieniu.
5.	Z3.4 Pawilon 3	Gra	<ul style="list-style-type: none"> - Gra przedstawiająca prostą „kostkę Rubika” – sześcian z puzzlami na każdej ścianie z portretami szefów WCzK-NKWD (portrety zostaną dostarczone przez Zamawiającego). W momencie ułożenia portretu danej postaci pojawia się krótka informacja. 1. <i>Feliks Dzierżyński</i> (zwany Żelaznym Feliksem) był twórcą i pierwszym szefem sowieckiej policji politycznej (najpierw miała nazwę CzeKa, a następnie GPU i OGPU). Dowodził nią w latach 1917-1926. 2. <i>Wiaczesław Mienżyński</i> był szefem sowieckiej policji politycznej OGPU w latach 1926-1934. 3. <i>Gienrich Jagoda</i> był szefem sowieckiej policji politycznej NKWD w latach 1934-1936. 4. <i>Nikołaj Jeżow</i> (zwany Krwawym Kartem) był szefem sowieckiej policji politycznej NKWD w latach 1936-1938. 5. <i>Ławrientij Beria</i> był szefem sowieckiej policji politycznej NKWD w latach 1938-1945. 6. <i>Józef Stalin</i> był jednym z twórców Związku Sowieckiego, od 1924 roku przywódcą, a zarazem aż do śmierci w 1953 roku dyktatorem tego państwa - kolorystyka bliska kolorystyce muzeum (skale szarości, czernie, biele). Brak jaskrawych, zbyt pastelowych i kolorowych elementów. - ścieżka audio (muzyka tła/ ambient) w tle

6.	Z3.4 Sowietyzacja (po instalacji z walizek)	Animacja Rysunkowa	<p>- Animacja rysunkowa przedstawiająca oczami dziecka (ok. 12-letniego) aresztowanie i załadowanie do wagonów. W animacji muszą pojawić się następujące sceny:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Obudzenie ze snu, pobudka poprzez stukanie 2. Obezwładnienie ojca (trzymany pod lufą karabinu) 3. Pakowanie tobołków, kufrów i walizek 4. Podróż saniami lub wozem (w zależności od pory roku) 5. Wejście do wagonu i tłok <p>- ścieżka audio i wideo maksymalnie 30 sekund - kolorystyka bliska kolorystyce muzeum (skale szarości, czernie, biele). Brak jaskrawych, zbyt pastelowych i kolorowych elementów.</p>
7.	Z5.2 Syberia Carów	Gra	<p>- gra „Gdzie jest jenot”.</p> <p>- gra polega na znalezieniu figury zwierzęcia (jenota) w gąszczu syberyjskiego lasu. Tłem gry jest gęsty las, w którym są ruchome elementy jak powiew liści na wietrze, przelatujący ptaszek. Zadaniem jest znalezienie zwierzątka, które jest ukryte w gąszczu. Po odkryciu/kliknięciu na zwierzę ukazuje się dymek przedstawiający zwierzę w całości wraz z informacją o końcu gry. Przygotowane i wdrożone ma być 5 lokalizacji uruchamianych losowo.</p>
8.	Z5.2 Syberia Carów	Gra	<p>- Gra o czekoladzie typu Tetris.</p> <p>- Na stylizowanej na przełom XIX-XX w. planszy przedstawiającej wnętrze sklepu gramy w grę bazującą na Tetris. Spadają różne układy klocków które musimy układać w poziome pasy, które znikają. Kolejne spadają coraz szybciej i gracz ma coraz mniej czasu na manewrowanie klockami. Na zakończenie gry pojawia się plansza utrzymana w stylistyce XIX w. z informacją o fabryce czekolady w Tomsku. Kolorystyka „spadających kostek” czekolady powinna odpowiadać kolorystyce dostępnej na rynku czekolady (od tzw. „białej”- po gorzką, prawie czarną)</p> <p>- ścieżka audio (muzyka tła/ ambient) w tle.</p>
9.	Z5.3 Życie deportowanych	Animacja Rysunkowa	<p>- Animacja rysunkowa przedstawiająca życie na Syberii oczami dziecka (ok. 12-letniego). W animacji muszą pojawić się następujące sceny:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pobudka w baraku 2. Praca w tajdze przy wyrębie drzewa (uwaga: dorośli rąbali drzewo, dzieci pomagały przy ściąganiu gałęzi) 3. Spożycie skromnego posiłku 4. Powrót do baraku poprzez śnieżycę <p>- ścieżka audio i wideo 60 sekund - kolorystyka bliska kolorystyce muzeum (skale szarości, czernie, biele). Brak jaskrawych, zbyt pastelowych i</p>

			kolorowych elementów.
10.	Z5.3 Życie deportowanych	Animacja Rysunkowa	<p>- Animacja rysunkowa przedstawiająca życie w Kazachstanie oczami dziecka (ok. 12-letniego). W animacji muszą pojawić się następujące sceny:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pobudka w lepiance/baraku 2. Praca przy zbiorze bawełny 3. Spożycie skromnego posiłku 4. Powrót do baraku w upał <p>- ścieżka audio i wideo 60 sekund - kolorystyka bliska kolorystyce muzeum (skale szarości, czernie, biele). Brak jaskrawych, zbyt pastelowych i kolorowych elementów.</p>
11.	Z5.5 Życie w łagrach	Animacja Rysunkowa	<p>- Animacja rysunkowa przedstawiająca życie w łagrze. Perspektywa powinna być „z daleka”. Użytkownik nie utożsamia się z animacją, ale ogląda ją z boku. W animacji muszą pojawić się następujące sceny:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pobudka w zatłoczonym baraku 2. Grupowe wyjście do pracy w tajdze 3. Stanie w kolejce po posiłek 4. Spożycie posiłku 5. wykład agitacyjny przez snem 6. Powrót do baraku i na nary/prycze <p>- ścieżka audio i wideo maksymalnie 30 sekund - kolorystyka bliska kolorystyce muzeum (skale szarości, czernie, biele). Brak jaskrawych, zbyt pastelowych i kolorowych elementów.</p>
12.	Z5.6 Drogi wyjścia	Gra	<p>- Gra z Misiem Wojtkiem – Quiz (prawda/fałsz) Miś Wojtek komunikuje się z graczem poprzez stwierdzenia (8), wobec których gracz ustosunkowuje się wybierając: prawdę lub fałsz. Gracz otrzymuje informację zwrotną: uśmiech Misia – w przypadku właściwego wyboru, smutną minę Misia i właściwą odpowiedź – w przypadku niewłaściwego wyboru. Np.:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mój podgatunek to niedźwiedź polarny – fałsz (Mój podgatunek to niedźwiedź brunatny) 2. Pierwsze miesiące życia spędziłem w obozie dla uchodźców niedaleko Teheranu – prawda 3. Mój przysmak to marmolada, miód oraz piwo – prawda 4. Nie lubię jeździć wojskowymi pojazdami – fałsz (Uwielbiam jeździć wojskowymi ciężarówkami) 5. Brałem udział w walkach o Monte Cassino – prawda 6. Mój ulubiony sport to zapasy z żołnierzami – prawda 7. Opiekowali się mną żołnierze 22 Kompanii Zaopatrywania Artylerii – prawda 8. Po wojnie zamieszkałem z dowódcą – fałsz (Po

			wojnie zamieszkałem w ogrodzie zoologicznym w Edynburgu)
13.	Z5.6 Drogi wyjścia	animacja	<ul style="list-style-type: none"> - animacja rozpoczyna się zdjęciem modelu żołnierza z Armii Berlinga z wystawy (zdjęcie zostanie dostarczone przez Zamawiającego). Po chwili żołnierz animuje się i opowiada o końcu wojny i losach powojennych (treść opowieści zostanie dostarczona przez Zamawiającego) - ścieżka audio i wideo 30-60 sekund - kolorystyka bliska kolorystyce muzeum (skale szarości, czernie, biele). Brak jaskrawych, zbyt pastelowych i kolorowych elementów.
14.	Z5.6 Drogi wyjścia	animacja	<ul style="list-style-type: none"> - animacja rozpoczyna się zdjęciem modelu żołnierza z Armii Andersa z wystawy (zdjęcie zostanie dostarczone przez Zamawiającego). Po chwili żołnierz animuje się i opowiada o końcu wojny i losach powojennych (treść opowieści zostanie dostarczona przez Zamawiającego) - ścieżka audio i wideo 30-60 sekund - kolorystyka bliska kolorystyce muzeum (skale szarości, czernie, biele). Brak jaskrawych, zbyt pastelowych i kolorowych elementów.
15.	Z5.7 Podsumowanie i pamięć	Gra	<ul style="list-style-type: none"> - Gra „Dopasuj elementy”. - W grze pojawiają się dwie kolumny: w jednej są widoczne słowa „pamięć” w różnych językach świata, w drugiej języki. Gracz musi dopasować słowo pamięć w różnych językach do odpowiednich języków. Po wykonaniu gry pojawia się mapa z zaznaczonymi językami, które wystąpiły w grze. - 10 języków - kolorystyka bliska kolorystyce muzeum (skale szarości, czernie, biele). Brak jaskrawych, zbyt pastelowych i kolorowych elementów. - ścieżka audio (muzyka tła/ ambient) w tle.


 KIEROWNIK DZIAŁU
 ADMINISTRACJI I FINANSOWEGO
 Muzeum Pamięci Sybiru

Angelika Ejchler