# PRZEWODNIK UŻYTKOWNIKA– TWORZENIE WIRTUALNYCH WYSTAW

VX designers

Niniejszy **Przewodnik użytkownika – tworzenie wirtualnych wystaw** został opracowany przez konsorcjum projektu VX Designers, w skład którego wchodzi sześć organizacji:

Projekt #VXdesigners jest współfinansowany przez program Unii Europejskiej Erasmus+ i jest realizowany od października 2020 roku do września 2022 roku. Niniejsza publikacja oraz strona internatowa projektu odzwierciedlają jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną. (numer projektu: 2020-1-BE01-KA201-074989)

+ informacje o projekcie oraz innych dostępnych rezultatach znajdują się na stronie projektu: **https://vxdesigners.eu/**

**#VXdesigners Publikacja bezpłatna - 2022**
**Przewodnik został opublikowany na licencji CC BY-NC-SA 4.0.**
Licencja zezwala na:
**Dzielenie się** - kopiowanie i rozpowszechnianie utworu w dowolnym medium lub formacie
**Adaptację** - remiksowanie, zmienianie i tworzenie na bazie utworu
Licencjodawca nie może odwołać udzielonych praw, o ile są przestrzegane warunki licencji a następujących warunkach:
**Uznanie autorstwa** — Utwór należy odpowiednio oznaczyć, podać link do licencji i wskazać jeśli zostały dokonane w nim zmiany. Możesz to zrobić w dowolny, rozsądny sposób, o ile nie sugeruje to udzielania przez licencjodawcę poparcia dla Ciebie lub sposobu, w jaki wykorzystujesz ten utwór.
**Użycie niekomercyjne** — Nie należy wykorzystywać utworu do celów komercyjnych
**Na tych samych warunkach** — Remiksując utwór, przetwarzając go lub tworząc na jego podstawie, należy swoje dzieło rozpowszechniać na tej samej licencji, co oryginał.
**Brak dodatkowych ograniczeń** — Nie możesz korzystać ze środków prawnych lub technologicznych, które ograniczają innych w korzystaniu z utworu na warunkach określonych w licencji.

**Projekt graficzny oraz layout:** Ximena Chapero

arteria foundation · CITIZENS IN POWER · CEPS Projectes Socials http://www.asceps.org · eeli European Education & Learning Institute · LES APPRIMEURS · LogoPsyCom

# RZEWODNIK UŻYTKOWNIKA - TWORZENIE WIRTUALNYCH WYSTAW

1 WPROWADZENIE

p.1

2 INSTRUKTAŻ TECHNICZNY

p.2

3 TWORZENIE WYSTAW ONLINE W EDUKACJI

p.7


**3.1** W jakim celu wykorzystywać projektowanie wystaw online w edukacji? Rozpocznij ustanowieniem celów nauki. 7

**3.2** Kto może korzystać z platformy? 8

**3.3** Rodzaje wystaw (kopia dla uczniów) 9

**3.4** Jak zaprojektować wystawę online? (kopia dla uczniów) 14

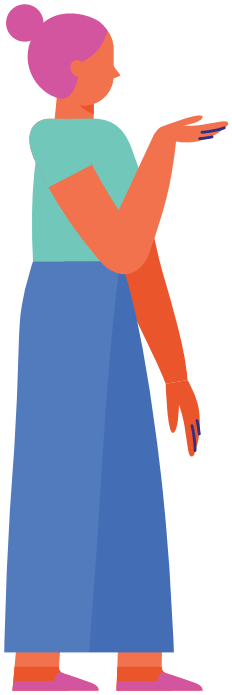
**3.4.1** Jak zaprojektować wystawę? Podstawowe kroki 15

**3.4.2** Praktyczne wskazówki na temat tworzenia treści wystawy oraz wsparcie 18

**3.4.3** Kluczowe elementy, które należy rozważyć przy każdej wystawie 20

**3.4.4** Elementy dostępne w Generatorze Wystaw na platformie VX Designers 24

# 1 WPROWADZENIE



Aby ułatwić dostęp do **Generatora Wystaw platformy VX Designers**, opracowaliśmy ten oto **Przewodnik Użytkownika**, który dostarcza wszelkich **informacji technicznych oraz praktycznych** na temat użytkowania platformy w kontekście edukacyjnym.

Przewodnik ten ma na celu omówienie funkcji platformy w przejrzysty i zrozumiały sposób, aby pozwolić wszystkim użytkownikom na tworzenie własnych wirtualnych wystaw jako proces uczenia się. Zawiera sekcje skierowane do edukatorów/nauczycieli aby przygotować sesje lekcyjne oraz ,,kopie dla uczniów", które mogą zostać rozdane uczniom w celu wsparcia tworzenia ich własnych wystaw, zarówno samodzielnie, jak i w grupie.

Przewodnik ten może być wykorzystywany razem z innymi źródłami VX Designers, skierowanymi do osób zawodowo zajmujących się edukacją (np. w szkołach lub przestrzeniach wystawienniczych):

Przewodnikiem nt. wykorzystania wystaw w praktyce szkolnej oraz Przewodnikiem do projektowania wystaw, który dostarcza praktycznych informacji, jak pomagać uczniom w wykorzystaniu aktywnej nauki poprzez wystawy, Przewodnikiem Pedagogicznym, który dostarcza informacji nauczycielom i ekspertom w dziedzinie edukacji szkolnej na temat projektowania, wykorzystywania i wdrażania wystaw w ich praktykę nauczycielską.

VX Designers jest projektem współfinansowanym w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+, który zajmuje się tematem wykorzystania wystaw w edukacji ponadpodstawowej. Skupia się on na ustawieniu uczniów w centrum procesu rozwoju i nauki oraz na jak najlepszym wykorzystaniu ich zainteresowań poprzez stanie się współkuratorami wystaw.

W praktyce, projekt ten opracowuje metodologię, zestaw narzędzi, zapewnia wytyczne oraz źródła w celu wsparcia nauczycieli, jak również innych osób, które zawodowo zajmują się edukacją i muzealnictwem, w realizacji innowacyjnej pedagogiki i wykorzystaniu wystaw, w celu spełnienia potrzeb swoich uczniów. Projekt ten skupia się również na wykorzystaniu technologii w tworzeniu wystaw cyfrowych oraz na inkluzywnej nauce w kontekście bycia kuratorem wystawy dla uczniów z różnymi potrzebami również takimi jak: zaburzenia uczenia się czy różnice kulturowe. Dowiedz się więcej na temat wytycznych dla edukatorów/nauczycieli w naszym Przewodniku Pedagogicznym VX Designers.

Przewodnik Użytkownika skupia się na trzech aspektach:

- **Szczegóły techniczne,** projekt oraz funkcje platformy VX Designers.
- **Dlaczego** warto używać platformy do nauki, **kto** może jej używać, **jakie** rodzaje wystaw mogą zostać zaprojektowane oraz **w jaki sposób** wystawa online może zostać zaprojektowana w prostych krokach na platformie VX Designers.
- Treści, źródła, przykłady oraz dobre praktyki, którymi można się inspirować podczas tworzenia wystaw, aby wybrać najbardziej odpowiednią ekspozycję obiektów oraz oprawę wystawy.

# 1 INSTRUKTAŻ TECHNICZNY

W tej części skupiamy się na różnych funkcjach platformy Generatora Wystaw. To narzędzie zostało opracowane mając na uwadze doświadczenia użytkownika, a zrealizowane elementy są bezpośrednią odpowiedzią na zidentyfikowane potrzeby.

## PODEJŚCIE UX

Podczas pracy nad Generatorem Wystaw wykorzystywaliśmy wizerunki uformowane podczas wywiadów. Reprezentują one użytkowników platformy i pomagają nam w zdefiniowaniu ich potrzeb. Dzięki nim zaprojektowaliśmy elementy platformy, główne funkcje oraz jej ogólne wrażenie.

Główne elementy, które udało nam się zidentyfikować to:

- Nasi użytkownicy są nauczycielami i uczniami, współpracują ze sobą w celu tworzenia wystaw.
- Nauczyciele mogą mieć do czynienia z uczniami ze specjalnymi potrzebami. Chcą więc używać narzędzi, które dopasowane są do różnorodnych trudności, z jakimi mogą zmagać się ich uczniowie, i które wymagają osobistego dopasowania.
- Wystawy online są dobrym sposobem na zainteresowanie uczniów kulturą, umożliwiają dostęp do sztuki oraz czynią proces nauki bardziej przystępnym.
- Kluczowym elementem powinna być interaktywność: angażowanie uczniów powinno zwiększyć ich zainteresowanie.
- Powinien być obecny kontakt z europejską kulturą artystyczną, aby pogłębić wiedzę uczniów na ten temat.
- Użutkownicy powinni mieć dostępu do wystaw stworzonych przez innych w ramach Generatora.
- Ma to być narzęcie bezpłatne i spersonalizowane.
- Zidentyfikowaliśmy, że umiejętności cyfrowe użytkowników są na średnim poziomie – i nie mają oni problemu z użytkowaniem aplikacji lub korzystaniem z Internetu. Platforma powinna być powszechnie dostępna i łatwa w użyciu.

# GŁÓWNE FUNKCJE

Skupimy się teraz na rozwiązaniach, które opracowaliśmy w odpowiedzi na wymienione elementy kluczowe.

**Użytkownicy powinni mieć możliwość współpracy** podczas tworzenia wystawy. Zdecydowaliśmy się, że będziemy mieć dwa rodzaje użytkowników: **Nauczycieli i Klasy.**

**Wyłącznie Nauczyciele mogą stworzyć konto za pomocą e-maila.** Wszystko jest **darmowe.** Po założeniu konta mogą stworzyć dowolną liczbę Klas. Klasa jest kontem dzielonym pomiędzy uczniów z ograniczonymi prawami, takimi jak tworzenie i usuwanie wystaw. Klasa może uczestniczyć w wystawach i kolekcjach, kiedy zostaną one stworzone i przydzielone im przez ich Nauczyciela. Założeniem jest jak praca na jak najmniejszej ilość danych, jeśli chodzi o naszych użytkowników, szczególnie uczniów. Konta klasowe są anonimowe i zarządzane przez nauczyciela.

Aby posiadać **dopasowane i spersonalizowane narzędzie dla uczniów ze specjalnymi potrzebami,** nasza platforma będzie dostępna w głównych językach projektu (angielskim, francuskim, greckim, polskim i hiszpańskim).

Tworzenie wystaw podzielone jest na dwa etapy:

1. **Kolekcje -** gromadź obrazy, aby otrzymać ikonografię na dany temat.
2. **Wystawa -** segreguj elementy, aby stworzyć sekwencję i wystawę. Wykorzystane obrazy pochodzą z kolekcji.

**Proces tworzenia wystaw jest interaktywny:** możemy mieć podgląd efektu końcowego podczas pracy. Dodawanie elementów do wystaw nie jest skomplikowane. Stworzenie wystawy może być szybkim procesem, ponieważ pozwala na automatyczne otrzymanie informacji zwrotnej z podjętych działań.

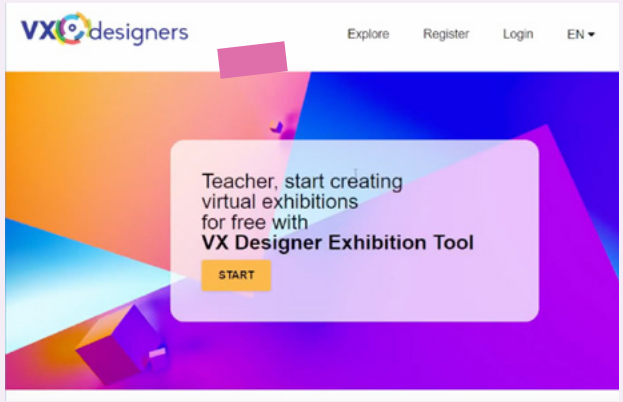
Dostęp do **kolekcji europejskich** jest wolny i pozwala na stworzenie własnej kolekcji **bezpośrednio z platformy Generatora Wystaw. Europeana** jest wielkim zbiorem, który można przeglądać poprzez jego katalogi.

**Kiedy wystawa jest gotowa,** można sprawić, że stanie się **publiczna** i pojawi się w sekcji „Odkryj" na platformie. Może zostać wyświetlona przez każdego odwiedzającego, zarówno bezpośrednio ze strony głównej, jak i z udostępnionego linku. Odwiedzający mogą znaleźć informacje na dane tematy, a użytkownicy narzędzia mogą zainspirować się do swojej własnej wystawy.

## KORZYSTANIE Z PLATFORMY

Aby skorzystać z platformy, konieczne jest założenie konta i zalogowanie się poprzez konto nauczycielskie lub poprzez kod do konta klasowego, który zostanie Ci przekazany przez nauczyciela.

Kolejne kroki są przedstawione w tym **filmiku:** https://youtu.be/zCs_mR8UA-M .



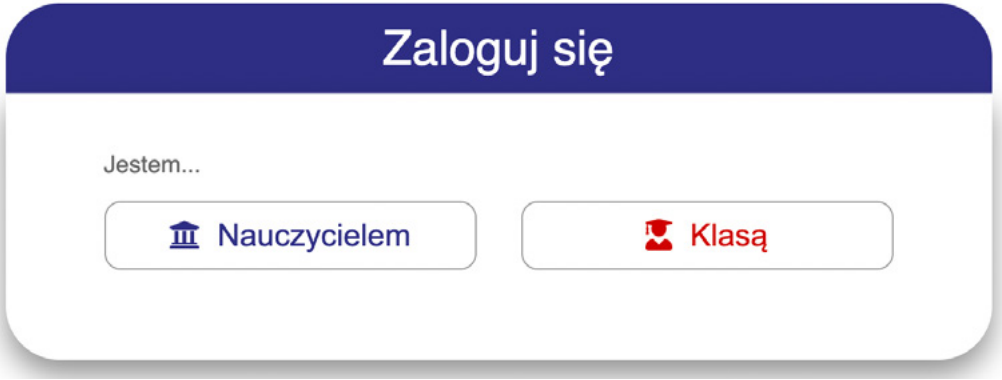
## TWORZENIE KONTA I LOGOWANIE

W menu w nagłówku, możesz **Zarejestrować się** i stworzyć konto (1) lub **zalogować się** (2) z danymi uwierzytelniającymi.

Tylko konta nauczycielskie mogą zostać stworzone w ten sposób. Konto klasowe może zostać założone przez zweryfikowanego nauczyciela (patrz: kolejna sekcja).

Aby zarejestrować konto nauczycielskie, należy wypełnić formularz z danymi: adres e-mail, silne hasło, Twoja nazwa oraz nazwa szkoły. Po zapoznaniu się i wyrażeniu zgody na zasady i warunki korzystania, możesz założyć konto. Otrzymasz e-maila z potwierdzeniem swojego adresu. Po zakończeniu tego procesu, możesz się zalogować.

Strona logowania poprosi Cię o wybór: Nauczyciel lub Klasa. Możesz zalogować się jako nauczyciel używając e-maila i hasła. Wybierając „Klasę", Twoi uczniowie mogą zalogować się przy użyciu kodu i hasła, które dla nich stworzysz (patrz: kolejna sekcja).



## TWORZENIE KLAS

Aby utworzyć konto klasowe, zaloguj się jako nauczyciel i wybierz **Moje Klasy** z menu z boku strony. Zostaniesz poproszony/a o podanie nazwy klasy (aby szybko rozpoznać klasę) i o hasło.

Kiedy tworzenie klasy zostanie zakończone, automatycznie otrzymasz wygenerowany kod logowania. Przekaż kod i utworzone hasło swoim uczniom, aby mogli zalogować się na platformę.

Konto klasowe nie może tworzyć i usuwać kolekcji oraz wystaw, może tylko w nich uczestniczyć. Uczniowie nie mogą wyświetlać kolekcji i wystaw dopóki nie zostaną do nich przydzieleni przez nauczyciela poprzez stronę **Moje Klasy** lub bezpośrednio z ustawień kolekcji lub wystawy.

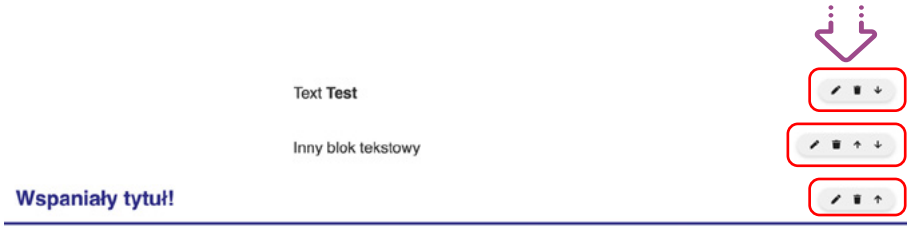
## ZARZĄDZANIE KOLEKCJĄ OBRAZÓW

- Aby stworzyć kolekcję obrazów: wybierz **Stwórz kolekcję** bezpośrednio ze strony głównej lub ze strony **Moje Kolekcje**
- Aby edytować kolekcję: wybierz **Edytuj** ze strony kolekcji lub z **Moich Kolekcji**, która wyświetli wszystkie Twoje kolekcje
- Aby dodać obrazy do kolekcji: otwórz stronę kolekcji i wybierz **Dodaj nowy obraz**. Zostaniesz poproszony/a o dodanie obrazów z Twoich urządzeń (obrazów przechowywanych na przykład na twardym dysku) lub z bazy danych Europeana, którą możesz przeglądać za pomocą słów-kluczy.
- Aby usunąć obraz z kolekcji: wybierz obraz z kolekcji, a następnie opcję Usuń.
- Aby usunąć kolekcję: wejdź w Moje kolekcje i wybierz opcję Usuń przy danej kolekcji (utwórz, dodaj/usuń obrazy, użyj Europeany, usuń kolekcję).

**Uwaga:** Każdy usunięty obraz (lub kolekcja zawierająca go) zostanie również usunięty z wystawy, która go wykorzystuje. Upewnij się, że obrazy nie zostały użyte w żadnej z Twoich kolekcji!

## ZARZĄDZANIE WYSTAWĄ

- Aby stworzyć wystawę, wybierz opcję **Stwórz wystawę** bezpośrednio ze strony głównej lub ze strony **Moje wystawy.**
- Aby edytować wystawę, wybierz **Ustawienia** na stronie wystawy
- Aby dodać nowe elementy do wystawy, otwórz jej stronę i kliknij + u dołu strony. Umożliwi Ci to wybór różnych elementów: tytułu, bloku tekstu, filmu lub obrazów z Twoich **Kolekcji**
- Aby edytować, poruszać się w górę lub w dół albo usunąć element z wystawy, wybierz odpowiedni przycisk po jego prawej stronie.




- Aby usunąć wystawę, otwórz **Moje wystawy** i wybierz **Usuń** dla danej wystawy.

# 3 TWORZENIE WYSTAW ONLINE DLA EDUKACJI

W kolejnej sekcji wyjaśnimy w jaki sposób użytkowanie platformy wystaw może ułatwiać naukę, kto może używać platformy, **jakie** rodzaje wystaw mogą zostać zaprojektowane oraz **w jaki sposób** wystawa online może zostać zaprojektowana w prostych krokach na platformie VX Designers.

Przeprowadzimy Cię przez wszystkie te pytania, jednakże nie ma jednej poprawnej odpowiedzi, ponieważ cały proces polega na odnalezieniu motywacji, rozpoczęciu ustanawiania celów, byciu kreatywnym jak również pozwoleniu uczniom na bycie kreatywnym.

Zawsze miej na uwadze fakt, że wystawa wymaga uprzedniego przygotowania: zdefiniowania celów, zdobycia informacji i organizacji. Platforma VX Designers jest narzędziem projektowania wystaw, ale powinna być czymś więcej, niż tylko uzupełnieniem pustych przestrzeni.

Możesz odwiedzić przykładowe wystawy, myśleć nieszablonowo, i poszukać inspiracji. W tym przewodniku znajdziesz również źródła z przykładami, które mogą Ci pomóc w modelowaniu swoich kolekcji i wystaw.

Spójrzmy na różnorodne sposoby wykorzystania projektowania wystaw w edukacji:

## 3.1 W JAKIM CELU WYKORZYSTYWAĆ PROJEKTOWANIE WYSTAW ONLINE W EDUKACJI?

Istnieje wiele powodów i wiele sposobów, dzięki którym projektowanie wystawy jest przydatne w kontekście edukacyjnym. Dlatego edukatorzy/nauczyciele powinni od samego początku zdefiniować dlaczego i w jaki sposób chcieliby to zrobić.

Wystawy są świetnym narzędziem edukacyjnym, ponieważ są interaktywne i kreatywne. Wystawy mogą zwiększyć zaangażowanie uczniów, pomóc im w realizacji celów programu nauczania, ale mają też inne korzyści, takie jak:

- Stworzenie środowiska, gdzie wykorzystuje się kilka metodologii pedagogicznych z naciskiem na, m. in., aktywne uczenie się, zaangażowanie, różnorodność oraz inkluzyjność.
- Zarządzanie technologią i innowacyjnymi narzędziami nauczania, rozwijanie merytorycznej wiedzy pedagogicznej w kontekście technologii poprzez tworzenie i bycie współkuratorem wystaw online.
- Dostarczanie działań, które angażują również osoby spoza klasy, rodzinę, przyjaciół i rówieśników.

Bardziej szczegółowe informacje na temat wsparcia uczniów w osiągnięciu korzyści z aktywnego uczenia się poprzez wystawy można znaleźć w Przewodniku do projektowania wystaw VX Designers. Informacje na temat organizacji, zarządzania i tworzenia wystaw dostępne są w Przewodniku Pedagogicznym VX Designers.

## 3.2 KTO MOŻE KORZYSTAĆ Z PLATFORMY?

Platforma, jak i Generator Wystaw, mogą być używane przez każdego, kto uczestniczy w procesie współtworzenia (bycia współkuratorem) wystawy:

**Edukatorzy/nauczyciele** tworzący przestrzeń, gdzie gromadzi się kolekcje i tworzy wystawy, które zostaną wykorzystane lekcjach. Nauczyciel może zarządzać kolekcjami i źródłami w zależności od przedmiotu lub konkretnego obszaru badań oraz zarządzać widocznością i innymi narzędziami administracyjnymi.

**Uczniowie,** którzy uczestniczą w procesach nauki formalnej i pozaformalnej oraz użytkownicy, którzy chcieliby zaprojektować wystawę samodzielnie lub w grupie, używając do tego możliwości oferowanych przez narzędzia współpracy, opracowane przez Generator Wystaw VX Designers.

**Uczniowie współtworzący** wystawę posiadając wersję uczniowską platformy, mogą współtworzyć ten proces z nauczycielami, aby zaprezentować dany temat, dokładniej go zbadać. Mogą też rozwinąć pomysł na pracę badawczą i pokazać wyniki.

**Każdy użytkownik lub odwiedzający prywatną wystawę:** kiedy wystawa otrzyma status publiczny może być udostępniona każdemu (rodziny, przyjaciele, rówieśnicy).

# 3.3 **RODZAJE WYSTAW** (KOPIA DLA UCZNIÓW)

W tym momencie rozpoczyna się ścieżka tworzenia wystawy, ale istnieje więcej niż jeden sposób na zrobienie tego. Możliwości są nieskończone, wystarczy znaleźć tylko drogę, która najbardziej Ci pasuje.

Aby dowiedzieć się więcej na temat rodzajów wystaw, spójrz na Bazę Źródeł VX Designers, gdzie zebraliśmy wszystko, co jest wymagane do stworzenia podstaw wystawy.

**Baza Źródeł VX Designers dostępna jest pod linkiem:** https://vxdesigners.eu/database/

Podzielona jest na następujące sekcje, znajdujące się w kolejnych kartach:

1. **Lista źródeł przydatnych we wsparciu merytorycznym:** Zawiera tysiące dzieł, artystów, kategorii i wiele więcej elementów, które mogą zostać dodane do wystawy.
2. **Jak zaprojektować wystawę:** Podstawowe wskazówki o projektowaniu wystaw z blogów, filmów, jak również od ekspertów.
3. **Trendy i innowacje w projektowaniu wystaw cyfrowych:** Dalsze poszukiwania wystaw cyfrowych.
4. **Inspiracje w postaci profesjonalnych wystaw cyfrowych:** Przykłady tego, co będzie można osiągnąć używając platformy VX Designers lub innych narzędzi.
5. **Inne platformy i aplikacje służące do projektowania wystaw online:** zainspiruj się i pójdź krok dalej.
6. **Przykłady wystaw** zaprojektowanych do nauki.

Oprócz przykładów wymienionych wyżej, istnieje też możliwość skategoryzowania i zorganizowania wystaw w inny sposób, jeśli używamy narracji chronologicznej, na przykład w przypadku zajęć z historii, historii sztuki, historii naturalnej itd. Możemy zobaczyć to na przykładzie tej wystawy:

Wirtualna wersja wystawy „Every Eye is Upon Me: First Ladies of the United States” („Wszystkie oczy skierowane są na mnie: Pierwsze damy Stanów Zjednoczonych”) stworzonej przez Muzeum Smithsonian https://firstladies.si.edu/

Inną opcją jest stworzenie narracji tematycznej. Spójrz jak różne wystawy zostały zaaranżowane przez Google Arts and Culture: https://artsandculture.google.com/project

Również na podstawie kolorów: https://artsandculture.google.com/color?col=GREEN.

Przyjrzyjmy się rodzajom wystaw:

## Wystawa muzealna nadzorowana online

Metoda wykorzystywana przez wiele renomowanych muzeów, od tematyki historycznej do artystycznej. Muzea zaczęły tworzyć tętniące życiem wystawy online, które wykorzystują wiele interaktywnych narzędzi, aby zaangażować użytkowników wirtualnych. Wystawy muzealne tego typu oferują wycieczkę po budynku online, pozwalając odwiedzającym online na zagłębienie się w atmosferę muzeum poprzez jego interaktywną wersję. Dzięki tej platformie, wiele muzeów oferuje wirtualne wycieczki po wystawach, zawierające daną narrację, przedstawianą podczas wirtualnych wycieczek z przewodnikiem. Jest to próba odwzorowania doświadczenia, którego odwiedzający może zaznać w trakcie rzeczywistego spaceru po muzeum, z narratorem, który jest swoistym przewodnikiem, towarzyszącym Ci w trakcie wycieczki. Aby uczynić te doświadczenia podobnymi sobie, wiele wystaw online oferuje różnorodną twórczość, aby zapewnić odwiedzającemu bardziej dogłębne doświadczenie online.

- Odtworzenie muzealnych wycieczek z lektorem.
- Filmy oraz multimedia informacyjne.
- Szczegółowe wirtualne wystawy dzieł, projektów i artefaktów.
- Skupienie się na konkretnych wystawach lub artystach.

**Przykład:**

**Nierozszyfrowana historia Kipu i Imperiów**

Antropolożka Sabine Hyland bada historię Kipu na przestrzeni wieków

https://artsandculture.google.com/story/RAXhNJOYeqMCyQ

## Odtworzenie wycieczek muzealnych z narratorem

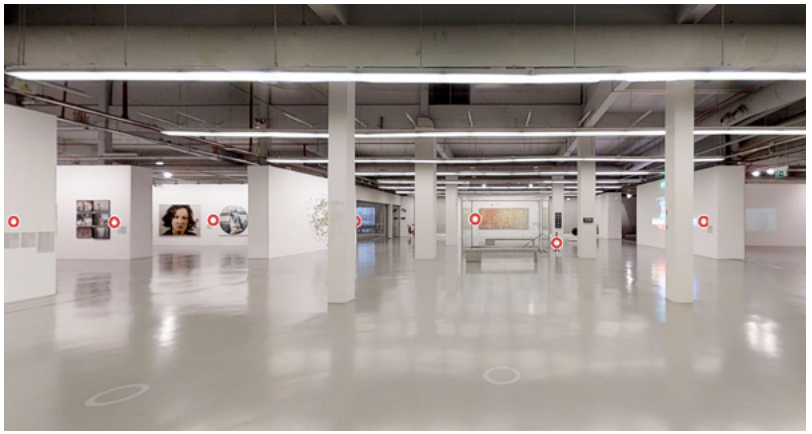
Wycieczki muzealne z lektorem w przypadku wystaw wirtualnych są symulacjami tego, co doświadczyłby odwiedzający w trakcie wycieczki z przewodnikiem w prawdziwym muzeum. Często zawierają również narrację opowiedzianą przez kuratora muzeum oraz pozwalają odwiedzającym na zobaczenie wystaw jako całkowicie wirtualne doświadczenie. Odwiedzający mogą nawigować poruszanie się po pomieszczeniach i wystawach, czasem wzbogacając doświadczenie o inne formy medialne, aby sprawić, żeby było jak najbardziej angażujące.

**Przykład:**

**Artists in their time (Artyści w swoich czasach)**

Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Stambule

https://www.istanbulmodern.org/virtualtour/



## Filmy oraz multimedia informacyjne

Galerie wirtualne zapewniają platformę, dzięki której wyświetlać można wiele filmów i multimediów informacyjnych. Filmy są integralną częścią wystaw wirtualnych, ponieważ zapewniają formuły medialnej, która dostarcza informacji, a przy okazji jest ciekawa i angażująca. Mogą zostać wykorzystane jako wyjaśnienia dzieł sztuki, artefaktów historycznych lub jako pomoc w tworzeniu historii wystawy. Mogą również być częścią samej wystawy, wyświetlając występy, animacje lub fragmenty dokumentalne. Ważnym elementem filmów jest to, że zapewniają również część dźwiękową, która może przysłużyć się do odtworzenia dźwięku danego historycznego momentu, muzykę do dzieła sztuki lub do występu.

**Przykład:**
**„We Speak Hip Hop" the voices of twenty-eight committed artists. („Naszym językiem jest hip hop" głosy dwudziestu ośmiu zaangażowanych artystów)**
https://www.wespeakhiphop.fr/

## Szczegółowe wirtualne wystawy dzieł sztuki, projektów lub artefaktów

Jeśli chodzi o szczegółowe wirtualne wystawy, wysoka rozdzielczość i interaktywne elementy artefaktów i dzieł sztuki pozwalają widzom na dokładniejsze i bardziej wnikliwe przyjrzenie się dziełom historycznych geniuszy lub artefaktom, które przetrwały do dziś. Takie działania zostały przeprowadzone w Rijksmuseum, tworząc interaktywną wersję wielu dzieł Rembrandta, które pozwoliły odwiedzającym na dostrzeżenie załamań w obrazie, starzejącą się farbę i różnorodne pociągnięcia pędzla. Londyńskie Muzeum Historii Naturalnej umożliwia obejrzenie artefaktów i skamielin w czasie wycieczek wirtualnych, które pozwalają odwiedzającym na uzyskanie niezwykłego dostępu do reliktów przeszłości.

**Przykład:**
**„The Magic Curve" (Magiczny Łuk) - wystawa, która prezentuje dzieła z dwóch kolekcji Muzeum Designu w Barcelonie, które skupiają się na łukach**
https://artsandculture.google.com/exhibit/la-curva-m%C3%A1gica/kgLiW4dNrg55LA

## Rzut oka na konkretnych artystów i wystawy

Bardzo często urządza się tygodniowe lub miesięczne wydarzenia, w trakcie których przedstawiane jest dane dzieło lub artysta. Do wystawy wirtualnej można z łatwością dołączyć wywiady, dokumentację historyczną, pokazy slajdów czy inne interaktywne multimedia, aby zbudować pełen obraz artysty i jego/jej działalności.

Projekty tego typu umożliwiają muzeom regularne zamieszczanie aktualnych informacji i dostarczenie ich swoim odbiorcom niewielkim kosztem, w przeciwieństwie do kampanii realizowanych w muzeach w formie rzeczywistej.

**Przykład:**
**Wystawa online na temat Andy'ego Warhola w TATE Modern**
https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/andy-warhol/exhibition-guide

## Strona internetowa artysty

Strony internetowe artystów są najbardziej bezpośrednią formą wystaw wirtualnych, podobną do wystaw indywidualnych. Umożliwiają one artystom pokazanie swoich obrazów i dzieł w wirtualnej przestrzeni online, której oni sami są kuratorami. W tym przypadku artyści, podobnie jak przy wystawach indywidualnych, mogą oprowadzać odwiedzających tworząc historię lub emocję, aby zakomunikować dokładnie to, co chcieliby przekazać. Można dokonać tego poprzez różnorodne formy multimediów. Artyści często używają swoich stron internetowych jako przestrzeń do eksperymentowania oraz do reklamowania i dzielenia się swoimi pracami.

**Przykład:**

**Strona artystki Njideki Akunyili Crosby**

https://www.njidekaakunyilicrosby.com/

## Viewing Room (Pokój „widokowy")

Wirtualny pokój widokowy jest funkcjonalnie podobny do swojego odpowiednika w galerii artystycznej. Jest to przestrzeń online, której używa się do reklamowania i sprzedawania wybranej kolekcji prac artysty, zarówno szerokiemu gronu odbiorców jak i konkretnym osobom. Pokoje wirtualne są często czasowymi stronami internetowymi, które tworzy się wyłącznie w celu przedstawienia danych dzieł sztuki. Pozwalają artystom na element prywatności online, jeśli to konieczne, a używane są do pokazu konkretnych, dostępnych prac. Ich rolą jest bycie stosownym do tego, czego poszukują odbiorcy oraz również do tego, co pragnie przekazać artysta.

**Przykład:**

**Wirtualny rynek do sprzedaży cyfrowych dzieł za kryptowaluty**

https://rarible.com/

## Historyczne wystawy online

Historyczne wystawy online zapewniają wirtualne doświadczenia, które przybliżają odbiorcom znaczące wydarzenia historyczne, dokumentację oraz eksponaty. To medium online umożliwia instytucjom historycznym wybór pomiędzy wieloma opcjami. Wydarzenia historyczne, rocznice czy ważne osobowości – to wszystko może być głównym elementem wystawy. Można również dołączyć kolekcję materiałów, która będzie z łatwością widoczna i dostępna dla odbiorców.

**Przykład:**

**Wirtualna galeria upamiętnia 50 lat Dnia Ziemi, corocznego wydarzenia na cześć ochrony środowiska**

https://hubs.mozilla.com/JjUpYrj/aa-earth-gallery

## Literackie wystawy online

Literackie wystawy online są w większości podobne do wystaw historycznych online. Wirtualne platformy mogą bardzo wspomóc poetów, pisarzy, jak i również archiwistów, którzy chcieliby wystawić wirtualne wersje dokumentów i dzieł. Wiele narodowych bibliotek i archiwów z wirtualnymi wystawami online oferują możliwość dokładnego obejrzenia starych dokumentów, listów i rękopisów, których tak naprawdę nie można by było wystawić w wystawach fizycznych.

**Przykład:**
**Księga Umarłych w Getty**
**Teksty pogrzebowe Starożytnego Egiptu w Muzeum J. Paula Getty'ego**
https://artsandculture.google.com/story/ogUheUm1d2fPAg

# 3.4 JAK ZAPROJEKTOWAĆ WYSTAWĘ ONLINE? (KOPIA DLA UCZNIÓW)

W tej części Przewodnika dowiemy się jak stworzyć wystawę online.

Platforma Generatora Wystaw VX Designers umożliwia tworzenie, edytowanie i publikowanie swoich własnych wystaw online. W pierwszym etapie konieczne jest nadanie jej nazwy, wprowadzenie opisu i wyświetlanego obrazu.

**Nazwa** powinna wyjaśniać temat w jak najkrótszy sposób. Powinna być również rozpoznawalna, tak aby Twoi odbiorcy łatwo ją zapamiętali i byli w stanie powiązać ją z tematem i twórcą.

**Opis** powinien zawierać krótką informację na temat zawartości wystawy, jej celu, jak i również notkę zachęcającą do odwiedzenia jej. Ta część nie powinna być zbyt długa, nie może znudzić i zmęczyć odbiorców. Maksymalna długość to 5-6 zdań.

**Wyświetlany obraz** - wybierz jeden obraz ze swojej kolekcji. Powinien reprezentować temat, przyciągać uwagę i być rozpoznawalny.

Po wybraniu tych trzech elementów, możesz przejść do części głównej - treści wystawy. Edytor wystawy pozwala Ci na wybór trzech opcji treści:

**Tytuł - ta część może zostać wykorzystana do podziału wystawy na sekcje.** Wystawy w muzeach zwykle zawierają w sobie różne sekcje tematu. Jako kurator własnej wystawy, powinieneś ten element również zawrzeć. Pamiętaj jednak o tym, żeby nie było ich zbyt wiele, ponieważ wprowadzi to chaos i odbiorcy nie będą pewni co było motywem przewodnim wystawy.

**Obraz - ta część wystawy zawiera dwie mniejsze sekcje:**

- **Obraz** sam w sobie - może to być grafika, znane dzieło, wszystko zależy od tego, jaki jest temat i rodzaj wystawy. Możesz wybrać jeden z obrazów z jednej z Twoich utworzonych kolekcji. Pamiętaj jednak, że powinien on pasować do tematu i konkretnej sekcji.
- **Podpis** - najlepszym sposobem na jego wykorzystanie jest zamieszczenie tam tytułu, autora i roku stworzenia danego dzieła

**Tekst - wiele wystaw, oprócz obrazów, zawiera również treści, które przybliżają kontekst każdej z sekcji oraz tematykę wystawy.** Mogą obejmować również inspiracje dla odbiorców, kwestie do przemyślenia oraz wskazówki do interpretacji danych dzieł. Możesz zawrzeć tam również własne spostrzeżenia. Wykorzystaj to jako przewodnik dla swojej widowni, niech zachęci innych do obejrzenia wystawy.

W kolejnych podsekcjach przewodnika poznasz podstawowe kroki projektowania wystawy online, praktyczne wskazówki, jak stworzyć treść wystawy oraz wsparcie, ważne elementy do rozważenia w przypadku jakiejkolwiek wystawy oraz bardziej szczegółowe instrukcje dotyczące użytkowania Generatora Wystaw. Ta część może zostać wydrukowana i rozdana uczniom.

## 3.4.1 Jak zaprojektować wystawę?

### Podstawowe kroki

**1** **Jaka jest tematyka wystawy?** - przydatne wskazówki dotyczące określenia motywu przewodniego

**Znajdź temat, który byłby głównym motywem Twojej wystawy:**

- Zbierz wszystkie pomysły: czym się interesujesz? Co lubisz robić? Jaki temat przysłużyłby się do poszerzenia Twojej wiedzy?
- Jeśli nie jesteś w stanie znaleźć żadnego tematu, poproś o pomoc innych: rodziców lub nauczyciela. Możesz również skonsultować się ze swoimi przyjaciółmi, i zapytać jaki temat by ich zainteresował.
- Kiedy znajdziesz już temat, zapytaj rówieśników i nauczyciela, co chcieliby zobaczyć na takiej wystawie, poproś o opinię.

**2** **Jak będzie ona wyglądać?** - najpierw stwórz koncepcję

**Przed rozpoczęciem tworzenia wystawy na platformie stwórz plan:**

- Możesz stworzyć projekt rysunkowy swojej wystawy.
- Stwórz plan struktury wystawy.
- Stwórz listę treści, które chciałbyś w niej zawrzeć.

## 3.4.1 Jak zaprojektować wystawę?

### Podstawowe kroki

### 3 Jak przedstawisz swój „zamysł artystyczny”?

**Jak przekazać swoje pomysły w jasny sposób?**
**Jak przekazać informacje w klarowny sposób?**

- Stwórz listę pomysłów, jak dobrze opowiedzieć historię płynącą z wystawy.
- Rzeczy, które trudno wyjaśnić - poproś o rady rodziców lub nauczyciela.
- Zbierz swoją rodzinę i przedstaw im swoją koncepcję. W ten sposób dowiesz się co powinieneś poprawić przed rozpoczęciem wystawy.

### 4 Do kogo jest skierowana?

**Najważniejsza kwestia wystawy - Twoi odbiorcy:**

- Zastanów się, kto będzie docelową widownią. Dla kogo tworzysz tę wystawę?
- Czy Twoi odbiorcy znają Twój język ojczysty? Jeśli nie, rozważ stworzenie angielskiego odpowiednika.
- Jaki jest ich przedział wiekowy? Upewnij się, że treści są pod tym względem dopasowane, również wyjaśnienia i wyrazy których używasz, aby przyciągnąć uwagę grupy docelowej.

## 3.4.1 Jak zaprojektować wystawę?

### Podstawowe kroki

## 5 Dlaczego ją tworzysz?

**Dlaczego wybrałeś/aś właśnie taki temat? Zadawanie pytań ,,dlaczego...” pozwoli Ci na krytyczne spojrzenie na swoją wystawę i lepsze dopasowanie:**

- Ze względu na Twoje hobby/zainteresowania?
- Może chciałbyś dowiedzieć się czegoś nowego?
- A może jesteś ekspertem w tej dziedzinie i chciałbyś podzielić się tą wiedzą z innymi?

## 6 Jakich źródeł będziesz używać?

**Oczywiście, Twoja wystawa nie powinna sprawiać większych problemów jeśli chodzi o jej stworzenie - oznacza to, że będziesz musiał/a rozważyć źródła, które są/nie są dostępne:**

- Czy zawierają wszystkie obrazy/grafiki, których potrzebujesz?
- Czy chciałbyś zawrzeć dane teksty?
- Jeśli nie, spróbuj poszukać ich ,,zamiennika”.

## 3.4.2 Praktyczne wskazówki na temat tworzenia treści wystawy oraz wsparcie

**Tworzenie wprowadzenia do wystawy.** Wystawy opowiadają historie. Można zrealizować je poprzez różnorodne przedmioty, dźwięki, teksty, modele, okazy, zdjęcia itd. Aby Twoi odbiorcy zrozumieli całość Twojej wystawy, koniecznym jest stworzenie wprowadzenia, które wyjaśni o czym ona jest. Nie powinno ona przekraczać 200-300 słów. Spraw, aby było krótkie i czarujące! Twoje wprowadzenie powinno wyjaśnić o czym jest Twoja wystawa i dlaczego warto się nią zainteresować. Pamiętaj, aby sprawić, że Twoi odbiorcy poczują się zachęceni i zainteresowani tym, co stworzyłeś/aś! Kolejną wskazówką jest to, aby wyjaśnić motyw przewodni/znaczenie każdej z sekcji pod każdym panelem wystawy (jeśli takie są). Nie powinno to przekroczyć 200 słów (Australian Museum, 2021). Wprowadzenia mogą rozpoczynać się chwytliwym pytaniem retorycznym, na które odpowie się w kolejnym opisie. Zwięzłość jest tutaj kluczowa.

*„Efektywne oznaczenia i efektywne wystawy są wyjątkowymi kombinacjami zmiennych, które razem mogą wzbogacać lub zniechęcać do komunikacji" (Serrell, 1996: 234) .*

**Tworzenie opisu do Twojej wystawy.** Oznaczenia przydają się w celu dzielenia się informacjami z odwiedzającymi na temat eksponatów. Szczególnie jeśli chodzi o wystawy online, jako że odbiorcy nie mogą fizycznie dotknąć danego obiektu, wtedy należy go opisać - właśnie oznaczeniami. Dodatkowo, powinny one uwzględniać nazwę przedmiotu/okazu, datę stworzenia/kolekcji (jeśli to konieczne), krótki opis i jego historię. Ogółem, tekst ten służy do zainteresowania odbiorców - dlatego nie powinien być długi. Powinien zawierać krótkie zdania (w liczbie 2-3) oraz być konsekwentnym w przypadku innych oznaczeń. Być może wyda Ci się to zbędne, ale ważnym elementem jest to, żeby oznaczenia były o tym co odbiorca widzi, a nie o czymś innym. Odwiedzający często pomijają oznaczenia, dlatego powinny być krótkie i interesujące, aby przyciągnąć uwagę (Gould Library, 2020).

**Projektowanie inkluzyjnych wystaw.** Będąc kuratorem wystawy, należy wziąć inkluzywność pod uwagę. Składa się ona z kilku osi, takich jak umiejętności, różnice pokoleniowe, język, płeć oraz środowisko fizyczne (Hollman, 2018). Zidentyfikowaliśmy kilka kluczowych pytań, które powinny zostać zadane przez kuratora podczas procesu projektowania wystawy:

- Jakie dzieła i jacy artyści powinni być zawarci? Czy pewne dzieła z jakiś powodów nie powinny być obecne? Jeśli tak, czym umotywowana jest ta decyzja?
- Czy ta wystawa rozwija cyfrową interaktywność, która zawiera wszystkie umiejętności?
- W jaki sposób obecna jest w tej wystawie empatia? Czy eksponaty / doświadczenia artystów są odpowiednio przedstawione?
- Czy wystawa zawiera w sobie pojedynczą historię czy wiele narracji?

Wystawy mogą, a także powinny rozwijać nowe sposoby funkcjonowania poprzez krytyczny dialog, praktyki oparte na współpracy i budowaniu społeczności, gdzie tylko jest to możliwe. (Incluseum, 2014). Formą inkluzji może być po prostu zwarcie w wystawie eksponatów, które zostały wykonane przez osoby z grup marginalizowanych. Często ten aspekt jest pomijany jeśli chodzi o projektowanie wystaw, a może być kwestią kluczową, która może przyciągnąć szerszą widownię.

**Przyciągnięcie odbiorców.** Wystawy powinny stawiać sobie za cel umiejscowienie odbiorców w centrum tego doświadczenia. Odnosi się to także do koncepcji inkluzyjności. Murphy (2016) podkreśla, że w obecnych czasach, szczególnie w muzeach, docenia się fakt, że ,,nie każdy odwiedzający jest taki sam [...] starając się zdefiniować szereg doświadczeń z wizyty do organizacji i odpowiedzi na potrzeby i gusta różnorodnej widowni". Ponadto, w 2015 Microsoft ujawnił, że ludzka zdolność koncentracji spadła do średnio 8 sekund, opisując zmieniającą się naturę ludzkiej wrażliwości na informacje (Artsy Editors, 2016). Zaprojektowanie wystawy, która przyciągnie uwagę szerszej i bardziej różnorodnej publiczności staje się przez to trudniejszym wyzwaniem. W tym wypadku użycie gamifikacji jako doświadczenia wciągającego, jest bardzo efektywne. Wynika to z faktu, że wtedy widownia staje się uczestnikiem, co zawsze jest interesującym i angażującym doświadczeniem. Zaakceptowanie kultury smartfonów jest dobrym sposobem na zaadaptowanie nowoczesnych technologii, tym samym integrując styl życia w eksponat. Ponadto, włączanie tematów, które są ,,trendami" jak na przykład zmiany klimatyczne, pomagają zagwarantować szersze uczestnictwo.

*,,Wirtualne wystawy są wydarzeniami online, które organizowane są na platformach wirtualnych wystaw, które są przejrzyste i oparte na stronie internetowej" (Gaskins, 2021).*

**Projektowanie układu graficznego Twojej przestrzeni online.** Wirtualne wystawy mogą być ograniczające ale też wyzwalające pod względem przestrzeni. Układ graficzny, który wybierzesz, będzie dopasowany na podstawie środków, które chcesz przekazać oraz porządku, w którym eksponaty będą wyświetlane Twojej widowni. Możesz wybrać linearny układ graficzny, dzięki któremu odwiedzający mogą wyświetlać eksponat jeden po drugim, co tworzy swoistą historię. Możesz też pokazać niezależne od siebie obrazy, w formie otwartej ścieżki projektowej, gdzie widownia ma dostęp do wszystkich rodzajów przekazów i może wybrać co wyświetlić jako pierwsze. W takim wypadku nie ma ,,logicznego" ciągu. Format wystawy również jest kluczowy: Czy będzie ona w 3D czy 2D? Cepeda (2021) podkreślił, że niektóre formaty wirtualnych wystaw, jak na przykład galerie w mediach społecznościowych, strony internetowe, gotowe przestrzenie online, rozszerzona rzeczywistość (AR) oraz wirtualne wycieczki/przestrzenie (np. galerie street view, przestrzenie 3D [Minecraft, Second Life, Unreal Engine]) oraz przestrzenie VR. Format będzie zależał od Twoich indywidualnych potrzeb w kontekście wystaw, należy rozważyć wady i zalety każdej metody, która najlepiej dopasuje się do Twoich celów.

## 3.4.3 Kluczowe elementy, które należy rozważyć przy każdej wystawie

**DOSTĘPNOŚĆ**
**jak być inkluzyjnym przy projektowaniu, rozważ jak być inkluzyjnym w procesie projektowania i w stosunku do Twojej widowni**

Celem każdej wystawy jest komunikacja, przekazanie wiedzy, emocji, historii, piękna... jest to powód, dla którego przejrzystość jest kluczowa oraz to, że większość odbiorców będzie w stanie ją zrozumieć i mieć do niej dostęp. W tej sekcji udzielimy Ci kilku przydatnych wskazówek, które pomogą Ci w projektowaniu wystawy, która będzie zrozumiała i dostępna dla każdego!

Ludzie są różni, co oznacza że każda osoba ma inne zainteresowania, umiejętności, style nauki i oczywiście różne doświadczenia i potrzeby. Pierwszą rzeczą, którą należy rozważyć, jest ustrukturyzowana praca z jasnymi wytycznymi i zorganizowanymi pomysłami, dzięki którym Twoi odbiorcy będą w stanie ją śledzić bez wątpliwości na temat tego, co widzą i o czym się uczą. Aby tego dokonać, powinieneś/powinnaś pamiętać o celach Twojej wystawy, aby upewnić się, że każdy ją dobrze zrozumie. Notatka wymieniająca kluczowe elementy, które chcesz przekazać może okazać się bardzo pomocna w przypadku organizacji Twojej pracy.

Aby to, co chcesz przekazać było jasne, możesz zaproponować ścieżkę zwiedzania Twojej wystawy. Nauka staje się dużo łatwiejsza kiedy można śledzić ustrukturyzowaną prezentację. Możesz użyć nagłówków, fabuły, motywów albo elementów, które będą się konsekwentnie pojawiały, aby utworzyć punkty orientacyjne. Nie zapomnij o dostarczeniu instrukcji na temat oznaczeń na ścieżce, aby Twoja widownia mogła lepiej zrozumieć temat, który prezentujesz.

Kluczową kwestią jest również upewnienie się, że materiały wizualne są zrozumiałe. Warto podążać za następującymi wytycznymi:

- Tekst zapisany jest czytelną czcionką. Jest wystarczająco duży oraz przedstawiony w dużym kontraście w stosunku do tła. Warto pominąć kursywy czy czcionki dekoracyjne. Właśnie dlatego opcje wprowadzania tekstu na platformie są ograniczone - aby zapewnić czytelność.
- Obrazy zawierają opis. Warto upewnić się, że zdania są krótkie i zwięzłe.
- Nie dodawaj zbyt wielu obrazów lub zbyt dużej ilości tekstu, aby nie zdezorientować odbiorców. Podawaj klarowne instrukcje.

Ponadto projektując inkluzyjną wystawę, należy rozważyć reprezentowanie różnorodności poprzez użyte eksponaty. Przestudiuj różne źródła i zainspiruj się wieloma kulturami, stylami życia, pochodzeniami społecznymi i rodzajami ludzi. Różnorodność jest bogata i wniesie Twoją wystawę na wyższy poziom, poprzez równość i parytet wartości.

## PRAWO AUTORSKIE I COPYLEFT
**wyjaśnij czym są, dlaczego są ważne (możesz tutaj zawrzeć również odniesienia do autorstwa, bibliografię itd.)**

Pracując nad swoją wystawą online, musisz pamiętać o innych ważnych elementach. Na przykład, skąd wziąć treści i obrazy, czy są ogólnodostępne do użytku i w jaki sposób je wykorzystać. Te idee odnoszą się do takich pojęć jak „prawo autorskie" i „copyleft", znasz je?

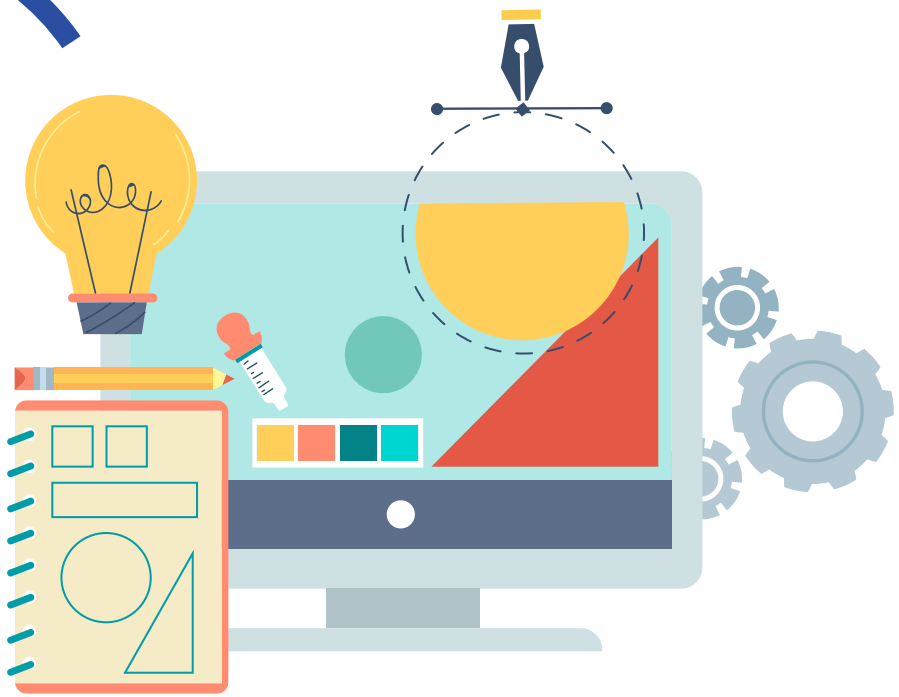
Chciałbyś stworzyć własne elementy wystawy? Ale uwaga: często używa się materiałów stworzonych przez innych nawet nie mając tego świadomości. W tym przewodniku ożna znaleźć wiele darmowych, otwartych i dostępnych źróde. Musisz jednak pamiętać o koncepcji prawa autorskiego, czyli prawa, które upoważnia właściciela lub autora danego dzieła (zdjęcia, piosenki, filmu, książki, obrazu...) do zdecydowania, czy oraz w jaki sposób może być ono kopiowane i używane przez innych. Czasami, kiedy chcesz użyć konkretnego obrazu czy materiału oznaczonego prawem autorskim, nie będzie to możliwe lub będziesz musiał/a zapłacić. Właśnie dlatego polecamy użytkowanie źródeł typu open source oraz elementów dzięki Creative Commons. Jest to praktyka, która pozwala użytkownikom na modyfikowanie i rozpowszechnianie dzieła (lub własności intelektualnej) pod pewnymi warunkami, na przykład bez korzyści finansowych, co oznacza, że zachowany musi zostać copyleft.

Używając materiałów innych autorów, zawsze warto wspomnieć o autorstwie, i to z wielu powodów:

1. Warto wyrazić uznanie autorowi/autorce za jego/jej pracę, zgodnie z zasadami uczciwości i integralności.
2. Umożliwia to Twojej widowni dowiedzenie się, kto stworzył dane dzieło/pomysł który pokazujesz lub rozważasz, co pozwoli im na pełne zrozumienie Twojej wystawy, a nawet na dalsze poszukiwania.
3. Odniesienia mają na celu rozróżnienie, które treści i pomysły są Twoje, a które pochodzą od kogoś innego. Dowodzi to, że rozumiesz dany temat i jesteś w stanie świadomie przedstawić swoje argumenty i pomysły.

## ZBALANSOWANIE
**dobre praktyki w kontekście używania przestrzeni/źródeł online (optymalizacja obrazów, usuwanie niepotrzebnych treści itd.)**

Odnosząc się do wystaw online, mówimy także o obrazach, filmach, tekstach. Wszystkie te elementy muszą być gdzieś przechowywane. Sektor cyfrowy oraz Internet często powiązane są z praktykami ekologicznymi. Pomagają nam w redukcji konsumpcji energii i zużycia papieru. Jednakże, co powinniśmy zrobić aby uniknąć znaczących zmian klimatycznych i środowiskowych podczas pracy nad naszą wystawą online na platformie VX Designers?



Najważniejszą rzeczą, którą możesz zrobić jest rozsądne podejście do liczby materiałów, które przechowujesz. Sprawi to również, że Twoja wystawa będzie lepiej dostępna.

- Im więcej zdjęć lub danych przechowujesz na swoim dysku online (w tym wypadku na platformie VX Designers), tym więcej energii wykorzystuje serwer. Właśnie dlatego platforma posiada limit 2MB na obraz.
- bądź efektywny/a podczas procesu projektowania, wybierz potrzebne elementy, których użyjesz i nie zachowuj tych, których nie zamierzasz wykorzystać.
- Kolejnym sposobem na oszczędzanie energii jest dostosowanie jakości Twoich obrazów i filmików (czasami HD nie jest konieczne), nie odtwarzanie filmików automatycznie oraz wyłączanie elektronicznych urządzeń z prądu kiedy ich nie używasz.
- Zmniejszenie ilości czasu, który spędzasz korzystając z komputera czy telefonu: odłączenie się od sieci od czasu do czasu jest dobre dla Ciebie, jest dobre dla planety!

# SEKCJA OBOWIĄZKOWA I SPOSÓB NA PREZENTOWANIE INSTRUKCJI

Aby podsumować główne elementy, które musisz rozważyć podczas tworzenia wystawy, zapamiętaj następujące zasady:

Stwórz wprowadzenie, które wyjaśni Twoim odbiorcom kontekst wystawy i niektóre elementy, które mogą znaleźć podczas ,,zwiedzania". Pomoże to na lepsze zrozumienie celu wystawy.

Konieczne jest umieszczenie precyzyjnych zdań, obrazów lub infografik jako wytyczne lub instrukcje, które wyjaśnią odbiorcom jak ,,czytać" i oglądać Twoją wystawę. Różne części, jak każda z nich jest oznaczona, znaczenie symboli czy oznaczeń. Każda z tych informacji może być przydatna podczas interpretacji i zrozumienia Twojej wystawy online.

Kluczowy jest wniosek końcowy pod koniec wystawy, przez to będziesz mógł podkreślić najważniejsze punkty do zapamiętania.

Nie zapomnij o załączeniu bibliografii, odniesień i autorstwa wszystkich użytych elementów i wykorzystanych pomysłów.

## 3.4.4 Elementy dostępne w Generatorze Wystaw na platformie VX Designers

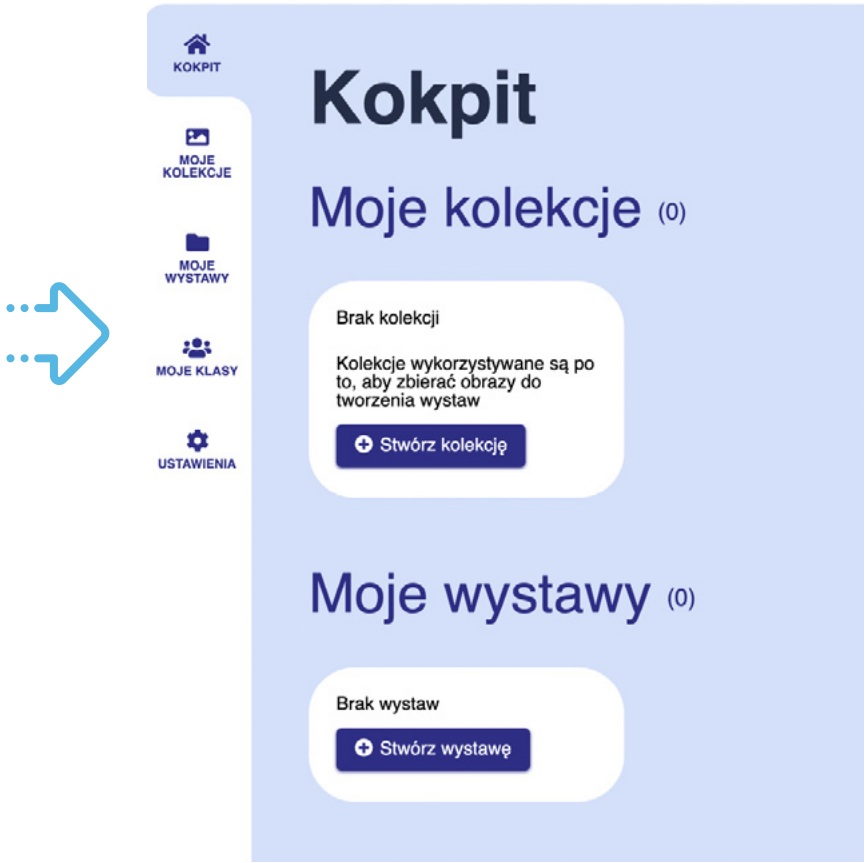
Ta część zawiera informacje na temat każdej sekcji platformy tworzenia wystaw oraz jej praktycznego użycia, aby zaprojektować **innowacyjną** wystawę online.

### Plan tworzenia wystawy

Generator wystaw zawiera dwa główne narzędzia: Kolekcje Obrazów oraz Tworzenie Wystawy. **Kolekcje** dodają obrazy do **Wystaw**, przez co można zarządzać i porządkować dzieła sztuki.

Jeśli nie ma jeszcze żadnej wystawy lub kolekcji, platforma zachęca nauczyciela do stworzenia nowej.

Oprócz gromadzenia obrazów w kolekcjach, zaletą tego narzędzia jest możliwość współpracy.




- Łatwiej jest dzielić się zadaniami. Niektórzy użytkownicy mogą mieć za zadanie stworzenie spójnych obrazów, a innym przypada porządkowanie wystawy.
- Gromadzenie obrazów ma swój własny wkład pedagogiczny, a odseparowanie go od tworzenia wystawy pomaga w konceptualizacji kolejnych wystaw.

## Kolekcje

Kolekcje same w sobie są świetnym narzędziem do nauki o sztuce i kulturze oraz do rozwijania umiejętności kuratora. Użytkownicy mogą ładować obrazy ze swoich urządzeń (z komputera, telefonu, tabletu) lub wybrać obraz z bazy danych Europeana.

Każdy obraz ma podpis i źródło. Będą one uzupełnione automatycznie, jeśli dany obraz pochodzi z bazy danych Europeana. Jeśli pochodzi z innych źródeł, użytkownik zostanie poproszony o samodzielne uzupełnienie tych informacji.

## Wystawy

Wystawy prywatne mogą być modyfikowane. Istnieje możliwość dodania kilku elementów: Przede wszystkim tekstu pod różnymi postaciami obrazów.

## Obrazy

Nagłówek u góry wystawy zaprasza odwiedzającego i jest pierwszą informacją o czym jest dana wystawa. Nagłówek może zostać zmieniony w ustawieniach wystawy.

Podpis i źródło obrazu zostaną zaimportowane, jeśli wybierze się go z kolekcji. Są to ważne informacje, ponieważ dostarczają kontekstu i pokazują źródło. Oznaczają również prawowitych właścicieli w celach prawnych.

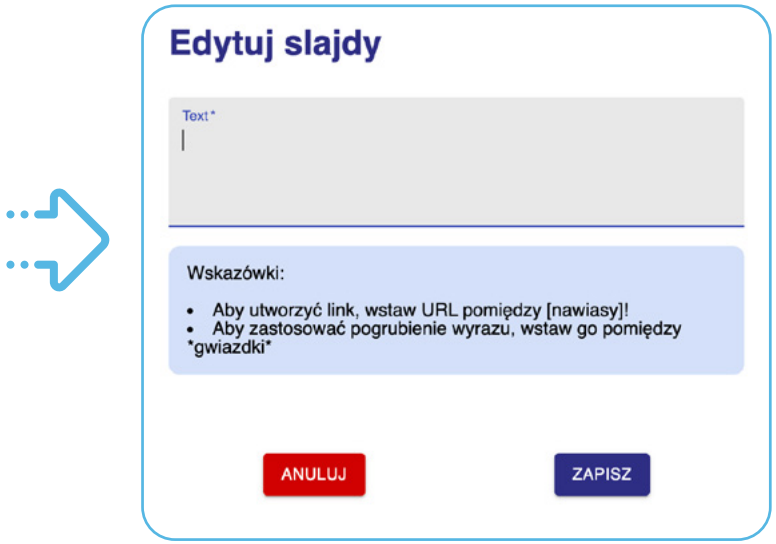
Obrazy mogą być w formatach JPEG, PNG lub GIF oraz nie mogą być większe niż 2MB. Format GIF jest dobrym sposobem na dodanie animacji do wystawy bez umieszczania dużego filmiku. Format PNG jest odpowiedni dla przezroczystych obrazów.

## Teksty i tytuły

Oprócz podpisów i źródeł obrazów, można dodać również bloki tekstowe i tytuły. Tytuł stworzy rytm i podzieli sekwencję na części.

Bloki tekstowe dostarczą informacji o dziele, rozpoczną dyskusję lub dostarczą kontekstu.

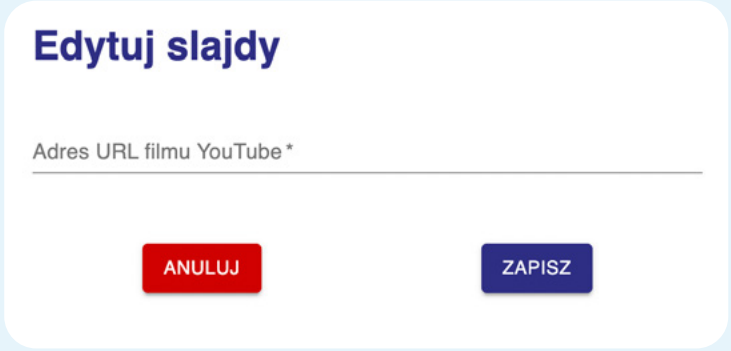
Podstawą jest podejście redakcyjne do wszystkich wystaw. Formatowanie nie jest możliwe w celu zapewnienia dostępności i czytelności. Chcemy być pewni, że każda wystawa na platformie ma ten sam przekaz i standard. Jeśli chodzi o oczekiwania użytkownika (zobacz 2. Instruktaż techniczny), interaktywne narzędzie tworzenia wystawy skupia się na dostępności treści, a mniej na formatowaniu.



## Filmiki

Możesz dodać filmiki do swojej wystawy. Muszą pochodzić one z Youtube oraz muszą mieć ustawienia publiczne. Po prostu wklej adres URL filmiku (zaczynający się od https://www.youtube.com/watch?v=...).

Mogą być one filmami dokumentalnymi, wywiadami, filmami edukacyjnymi lub ścieżką dźwiękową. Jest to świetny sposób na dostarczenie dynamicznych informacji. Możesz dodać filmy które zawierają wyłącznie dźwięk, jeśli chcesz dodać dźwięk do swoich wystaw.



# PRZYDATNE LINKI


Artsy Editors (2016) "As Attention Spans Dwindle, How Does a Museum Capture New Audiences?", *Artsy,* https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-how-3-museums-are-growing-and-diversifying-their-audiences

Australian Museum (2021) "How to create an exhibition in your classroom", https://australian.museum/learn/teachers/classroom-activities/classroomexhibition/

Cepeda, R.G. (2021) "Technical Workshop 1: Strategies, Project Workflow, and Efficient Design" https://www.youtube.com/watch?v=iKtb2V2UzJQ

Gaskins, N.R. (2021) "Technical Workshop 3: Exhibition Design in Virtual Environments" https://www.youtube.com/watch?v=-B_F3K2eTxE

Gould Library Research Guides (2020) "Exhibition Planning: Resources for planning exhibitions: how to choose items to include, write labels, prepare for display", https://gouldguides.carleton.edu/ExhibitionPlanning

Hollman, C. (2018) "Designing for Inclusivity: Engaging Diverse Populations in Museum Environments", *Dimensional Innovations*, https://dimin.com/insights/designing-for-inclusivity-engaging-diverse-populations-in-mu

Incluseum (2014) "Exhibit opening: An introduction to the power of labelling" in *Best Practices, Information & Technology*, https://incluseum.com/2014/06/30/exhibit-opening-an-introduction-to-the-power-of-labeling/

Murphy, A. (2016) "Audience Development: Putting visitors at the heart of the museum", *Museum and Heritage*, https://advisor.museumsandheritage.com/features/audience-development-putting-visitors-at-the-heart-of-the-museum/

Serrell, B. (1996). Exhibit Labels: An Interpretive Approach. Walnut Creek: AltaMira Press.

Alt Legal Blog (2021), "To the Left, to the Left: An Introduction to Copyleft and Open Source Software", https://www.altlegal.com/blog/to-the-left-to-the-left-an-introduction-to-copyleft-and-open-source-software/

British Dyslexia association (2018), "Creating a dyslexia friendly workplace", https://www.bdadyslexia.org.uk/advice/employers/creating-a-dyslexia-friendly-workplace/dyslexia-friendly-style-guide

European Investment Bank (2019), "What colour is the cloud?", https://www.eib.org/en/stories/digital-footprint

European Youth Portal (2021), "How to reduce my carbon footprint?", https://europa.eu/youth/get-involved/sustainable%20development/how-reduce-my-carbon-footprint_en

Journal of Manipulative and Physiological Therapeutics (2005), "Questioning the Importance of Authorship", https://www.jmptonline.org/article/S0161-4754(05)00045-X/fulltext

MV Organizing (2021), "How do I use Google images without copyright", https://www.mvorganizing.org/how-do-i-use-google-images-without-copyright/

National Endowment for the Arts (2020), "Accessibility: Resources to Help Ensure Accessibility of Your Virtual Events for People with Disabilities", https://www.arts.gov/impact/accessibility/resources-to-help-ensure-accessibility-of-your-virtual-events

Plain English Campaign (2021), "How to write in plain English", http://www.plainenglish.co.uk/free-guides/60-how-to-write-in-plain-english.html

Shape Arts (2021), "How to Put On an Accessible Exhibition", https://www.shapearts.org.uk/News/accessible-exhibitions

Smithsonian Institution (2010) "Accessible Exhibition Design", https://raznielyudi-s3.polytech.one/documents/Accessible-Exhibition-Design.pdf

University of Leeds (2021), "Referencing explained", https://library.leeds.ac.uk/info/1402/referencing/47/referencing_explained

Youmatter (2020), "5 Tips To Reduce Your Environmental Impact On The Internet", https://youmatter.world/en/reduce-environmental-impact-internet/

VX designers

**+ Informacje o projekcie i innych zasobach #VXdesigners:**

**https://vxdesigners.eu/**