

MW / Hackathon

26-27 maja

Muzeum Narodowe w Warszawie



Zespół: InterARtive

Członkowie zespołu:

1. Kacper Kula
2. Jakub Mazurek
3. Marta Oniszk
4. Agnieszka Rutkowska
5. Marta Zyśk

Nasz pomysł

Aplikacja wykorzystująca AR, nakładająca na dzieła ze zbiorów MNW punkty informacyjne w czasie rzeczywistym.

Problem/wyzwanie

1. wykorzystanie smartfonów do rozszerzenia odbioru
2. maksymalne wykorzystanie czasu i uwagi odbiorcy
3. zaspokojenie ciekawości zwiedzającego
4. interaktywna alternatywa dla audioprzewodników
5. mniejszy dystans między sztuką a człowiekiem

Korzyści dla odbiorcy/użytkownika

1. aktywnie poszerza swoją wiedzę przez znane sobie urządzenie
2. wyrabia nawyk analizowania sztuki, rozbudza w sobie ciekawość
3. czuje się pewnie w przestrzeni muzealnej, wchodzi w relację ze sztuką

Korzyści dla Muzeum

1. zwiedzający stają się świadomymi odbiorcami, przestają obawiać się odwiedzania muzeum
2. mają potrzebę regularnych wizyt w MNW
3. zaangażowanie zwiedzających przez czynny odbiór oraz możliwość współtworzenia



Ukraina

Obraz powstał w Warszawie w 1874 roku po podróży Chełmońskiego na Ukrainę. Pogodny jesienny klimat podkreśla ciepłe, równomiernie rozproszone światło oraz jasna gama kolorystyczna.

Babie Lato

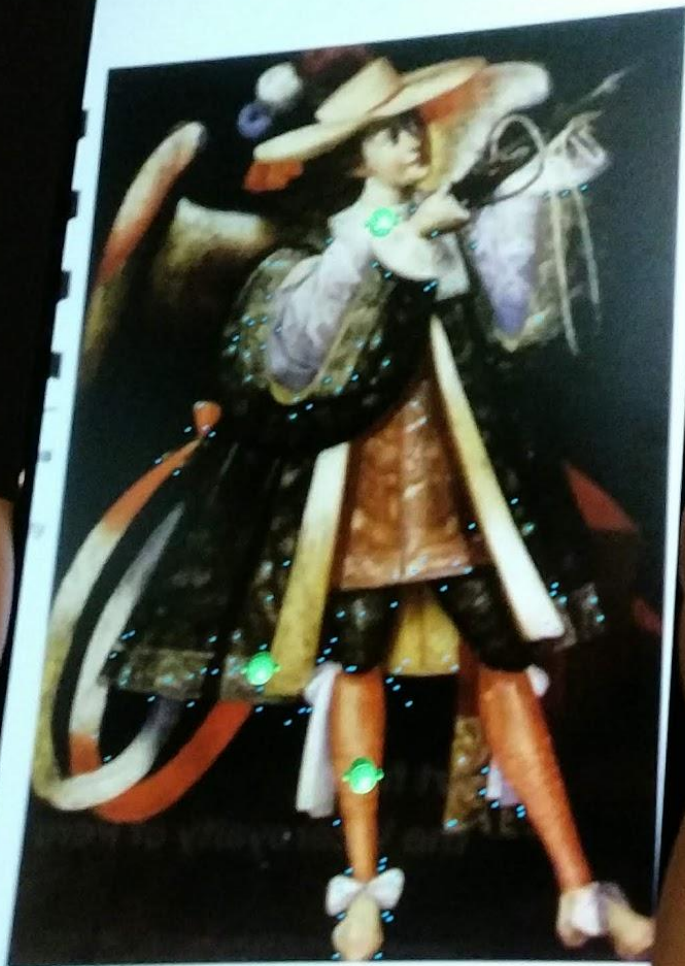
Kobieta bawi się nitkami tytułowego babiego lata - nićmi przednymi pajaków. Akcenty żółci i czerwieni na jej stroju ożywiają stonowaną kolorystycznie kompozycję.

Pasterska Codziennosc

Pies pasterski obserwuje stado krów i pasterzy w oddali. Babie lato jest jednym z pierwszych obrazów z nurtu realizmu, który uwolnił sztukę od przymusu ideowego zaangażowania i pozwolił na podjęcie tematyki wynikającej z obserwacji codziennej rzeczywistości.

Zbytni Realizm

Gdy autor zaprezentował swoje dzieło w warszawskiej Zachęcie, publiczność była oburzona. Pytano co na obrazie robi prostacka chłopka, czemu nie ma na sobie chociaż barwnego ludowego stroju - i do tego te brudne nogi! Obraz okazał się zbyt realistyczny i dosłowny jak na ówczesne czasy. Był zresztą inspiracją dla Witkiewicza do sformułowania założeń teorii realizmu w malarstwie.



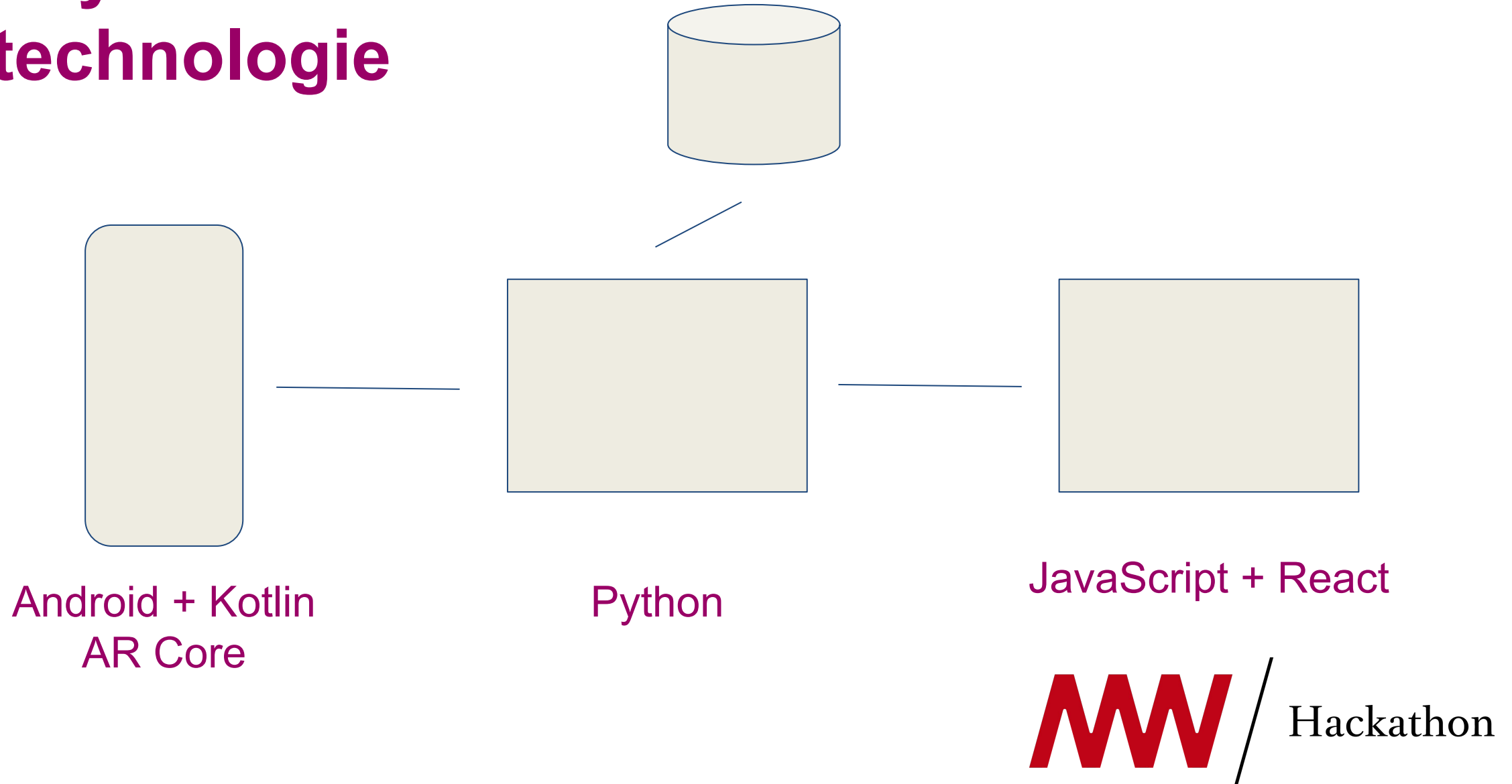
ka Wicekrólestwa Per



ZBYTNI REALIZM

Gdy artysta zaprezentował obraz po raz pierwszy w Warszawskiej Zachęcie, publiczność była oburzona. Pytano co na obrazie robi prostytutka chłopka o grubych rysach, czemu nie ma na sobie chociaż barwnego, ludowego stroju - i do tego te bosa brudne nogi! Obraz okazał się zbyt realistyczny i dosłowny jak na

Użyte technologie



Utrzymanie

Utrzymanie rozwiązania polega na:

- sukcesywnym wprowadzaniu kolejnych dzieł sztuki do bazy
- weryfikacji sugestii zwiedzających

Zasoby ludzkie:

- pracownicy muzeum
- wolontariusze

Zasoby materialne:

- zdigitalizowane zbiory muzeum
- serwer + baza danych

MVP

Aplikacja dla zwiedzających:

- oglądanie dzieł sztuki w rozszerzonej rzeczywistości
- możliwość sugerowania nowych informacji

Webaplikacja dla pracowników:

- dodawanie nowych obrazów i informacji
- panel do weryfikacji sugestii zwiedzających

Rozwój

- zwiększenie bazy dzieł z rozszerzoną rzeczywistością
- rozszerzenie o kanał dźwiękowy
- połączenie z social media
- mapa obrazów z dostępną funkcją AR
- kategoryzacja tematyczna punktów



Hackathon