

OPENArt

Sztuka Współczesna dla Wszystkich

Regina Mynarska, Fundacja Siódmy Zmysł
dr Anna Jankowska, Uniwersytet Jagielloński
dr Agnieszka Szarkowska, Uniwersytet Warszawski



OPEN Art

O CZYM OPOWIEMY

- Projekt OpenArt
- Stan obecny
- Zasady projektowania uniwersalnego
- Wyniki badań recepcji
- Optymalny opis multimedialny
- Przykładowy opis multimedialny

INSPIRACJA

Pierwsze audiodeskrypcje pisałem wyłącznie dla osób niewidomych lub słabowidzących.

Dziś, kiedy tylko jest to możliwe, przygotowuję opisy, które służą zarówno osobom widzącym jak i niewidomym.

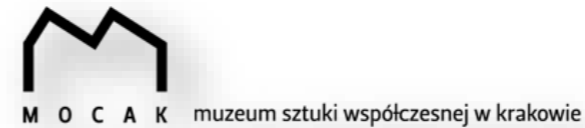
Dzięki temu muzeum oszczędza pieniądze, ale ważniejszą zaletą jest to, że tworzymy inkluzywne wydarzenie, w którym osoby z dysfunkcją i bez dysfunkcji wzroku mogą zwiedzać muzeum razem.

Lou Gisante

http://www.lougiansante.org/p/blog-page_13.html

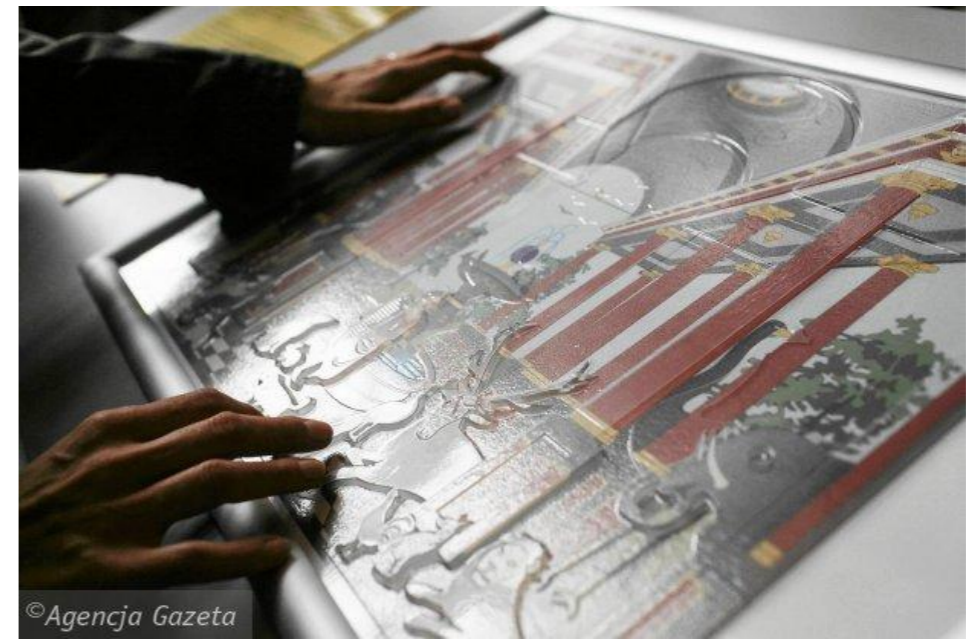
PROJEKT OPEN ART

- Konsorcjum muzeów, instytucji badawczych, uniwersytetów oraz organizacja NGO
- Multimedialny przewodnik dostępny dla wszystkich
- Lokalizacja w przestrzeni dla VIP
- Elementy rzeczywistości rozszerzonej
- System zarządzania



CO OFERUJĄ MUZEA?

- Specjalne „oprowadzenie” z audiodeskrypcją i możliwością dotykania eksponatów.
- Specjalne „oprowadzanie” z tłumaczeniem na język migowy.
- AD na stronach muzeów
- Audio przewodniki
- Aplikacje z AD
- Wirtualne muzea

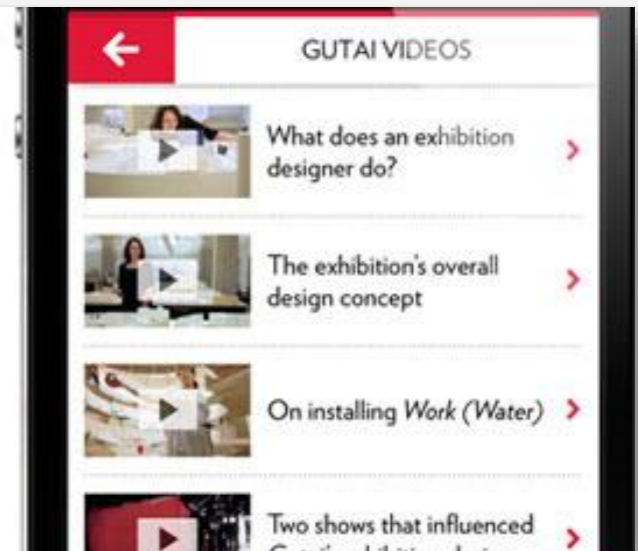


Dwór Artusa, Gdańsk Zdjęcia: Gazeta Wyborcza

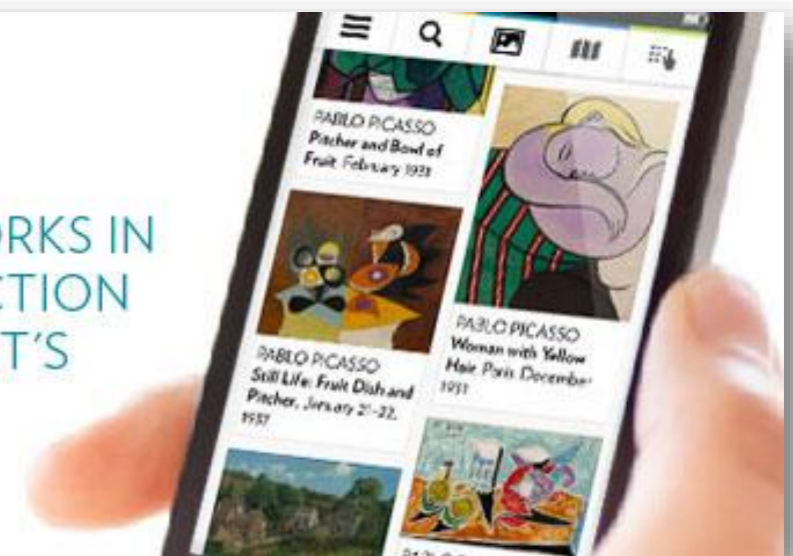
Guggenheim App

Aplikacja z dodatkową audiodeskrypcją dla osób z dysfunkcją wzroku

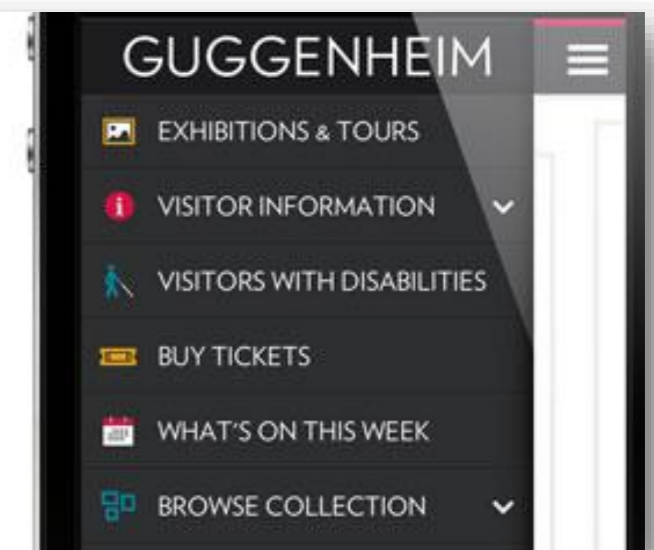
EXCLUSIVE
AUDIO AND
VIDEO



BROWSE WORKS IN
THE COLLECTION
OR SEE WHAT'S
ON VIEW

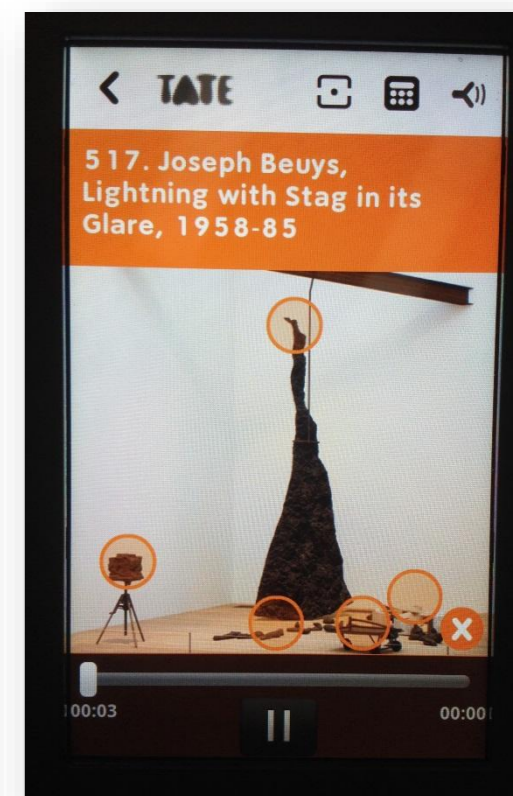
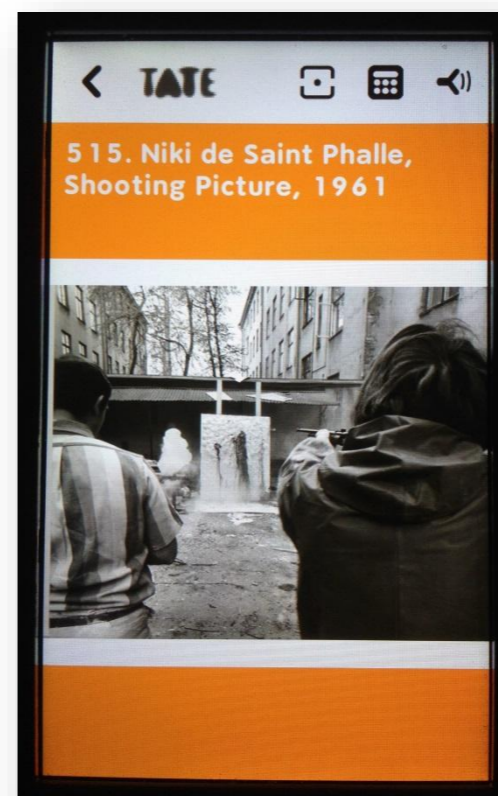
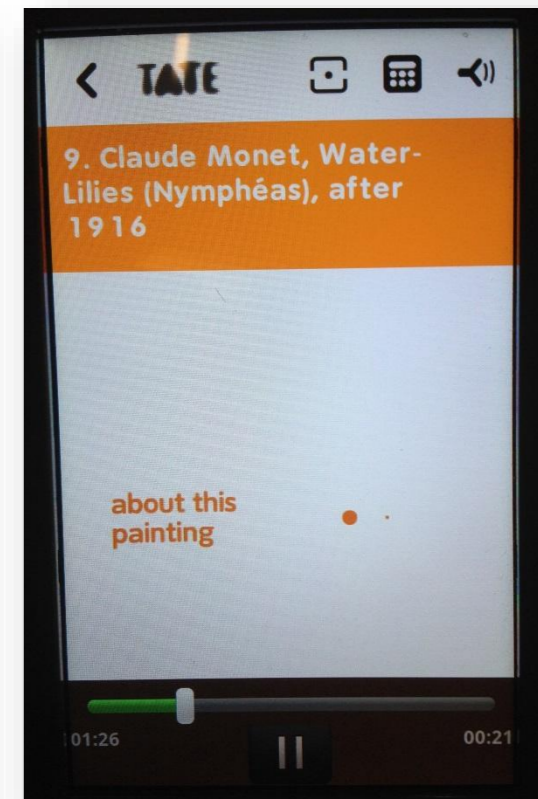


PLAN
YOUR VISIT

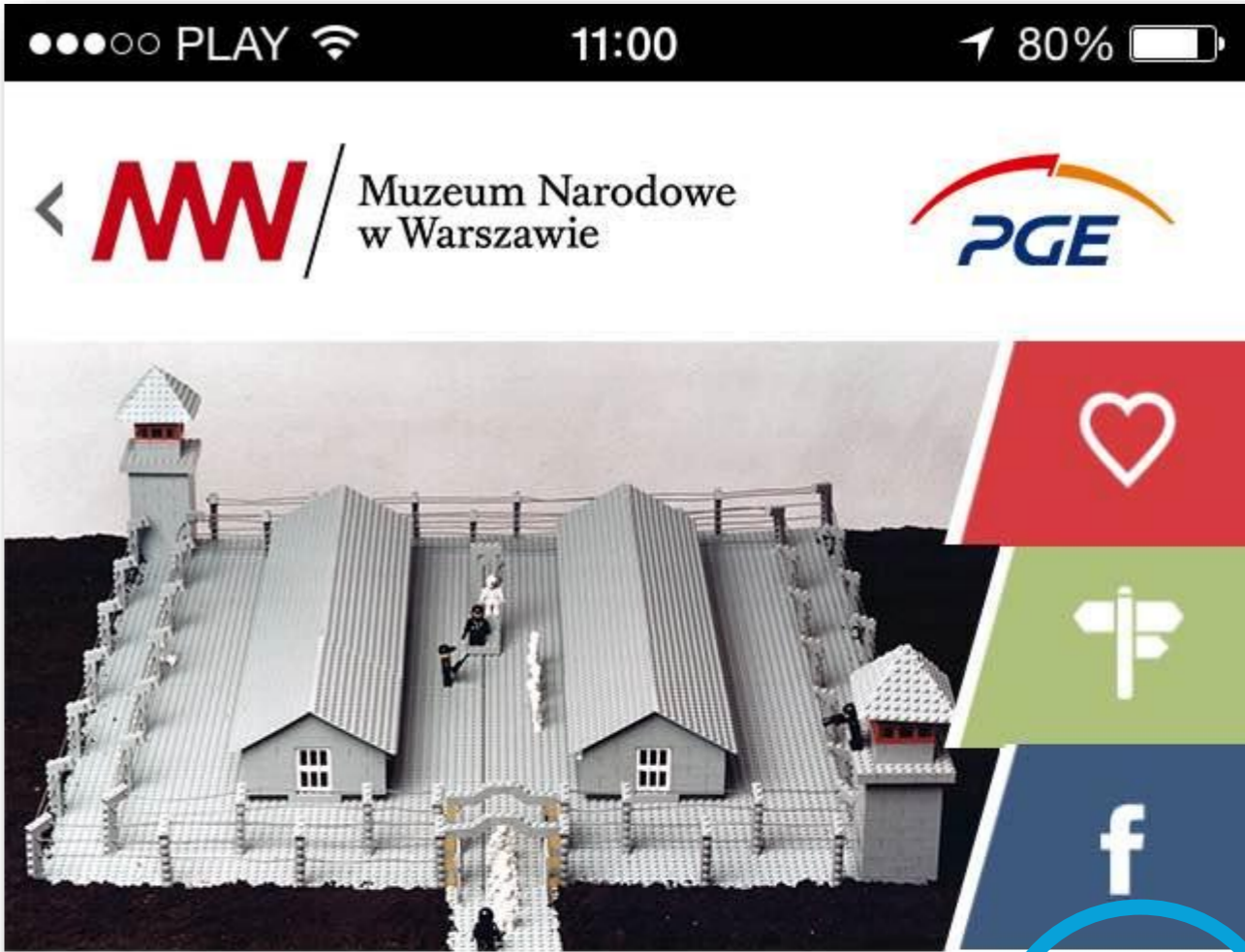


Tate Modern

Przewodnik multimedialny
Multimedia guide –
mainly audio with some
pictures and videos



Muzeum Narodowe w Warszawie



PLAY 11:00 80%

MW / Muzeum Narodowe w Warszawie PGE

„Lego. A Concentration Camp” by Zbigniew Libera (born in 1959)

The work entitled 'Lego. A Concentration Camp' is a reference to the Holocaust and its presence in mass culture. It was made with the support of the Lego Company which provided the blocks. The artist produced authentic sets of blocks which could be used to construct a concentration camp. instead of a police

PO CO NOWA APLIKACJA?

■ Integracja

- Opis zawiera elementy opisu wizualnego potrzebnego osobom z dysfunkcją wzroku.
- Opisu można odsłuchać, przeczytać w formie napisów lub PJM.
- Wybór ścieżki językowej

■ Większa dostępność do sztuki

- Jeden opis dla wielu użytkowników.
- Aplikacja działa w muzeum oraz poza nim.

■ Oszczędność środków

- Aplikacja ma otwarty format, można dodawać do niej kolejne zasoby.
- Nie trzeba zapewniać dodatkowych usług ani technik dostępnościowych.

ZASADY PROJEKTOWANIA UNIWERSALNEGO

ZASADA 1: Równość w korzystaniu

- należy zapewnić takie same zasady korzystania dla wszystkich użytkowników, w najszerszym możliwym zakresie, bez konieczności korzystania z rozwiązań zastępczych dla określonej grupy ludzi,
- niedopuszczalna jest segregacja lub napiętnowanie niektórych użytkowników,
- wzornictwo ma być dostosowane do potrzeb ludzi z różnymi ograniczeniami.

ZASADA 2: Elastyczność

- powinno się wprowadzać wybór pomiędzy metodami użytkowania,
- wzornictwo powinno być dostosowane jednocześnie do osób lewo i praworęcznych,

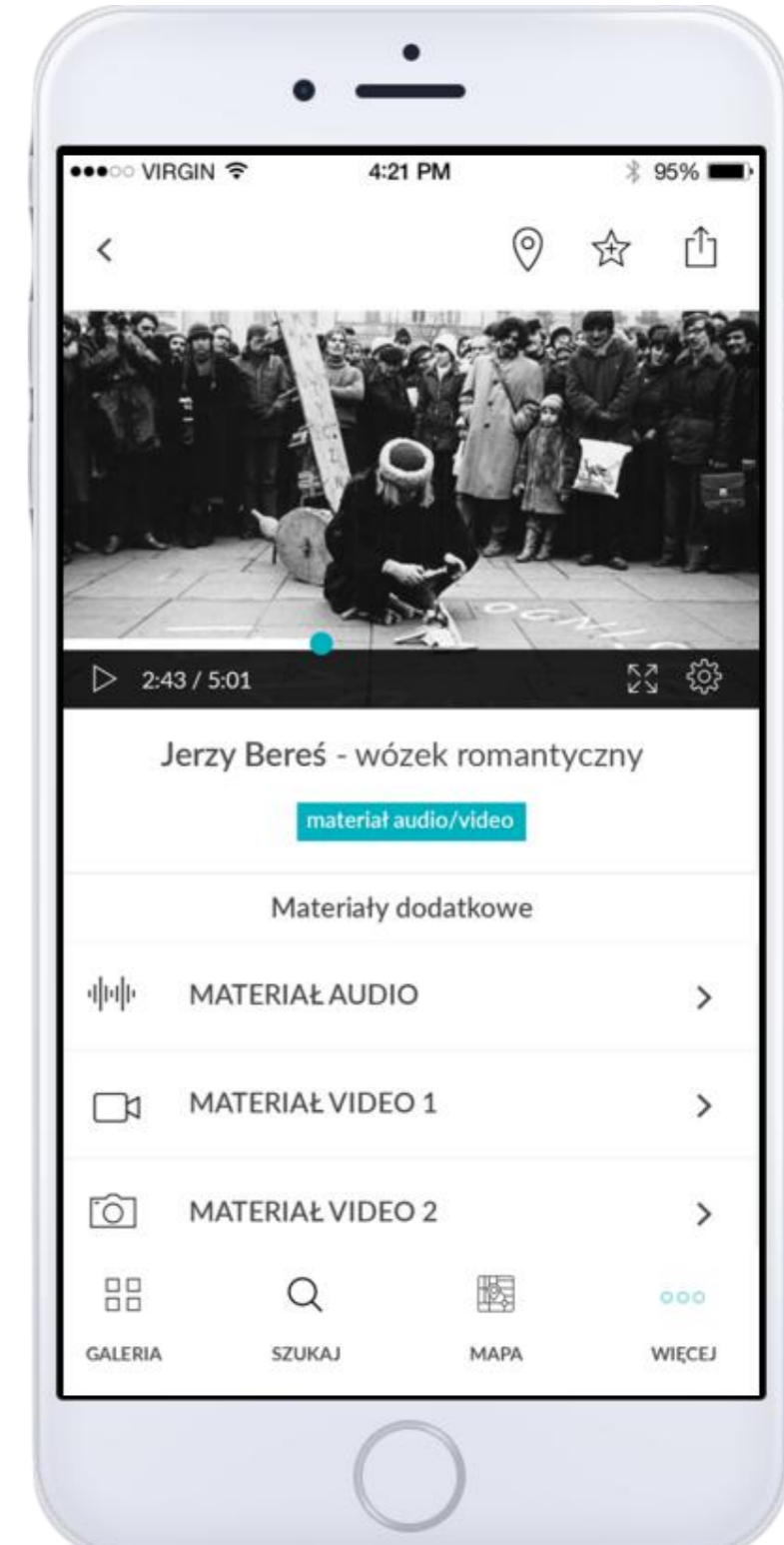
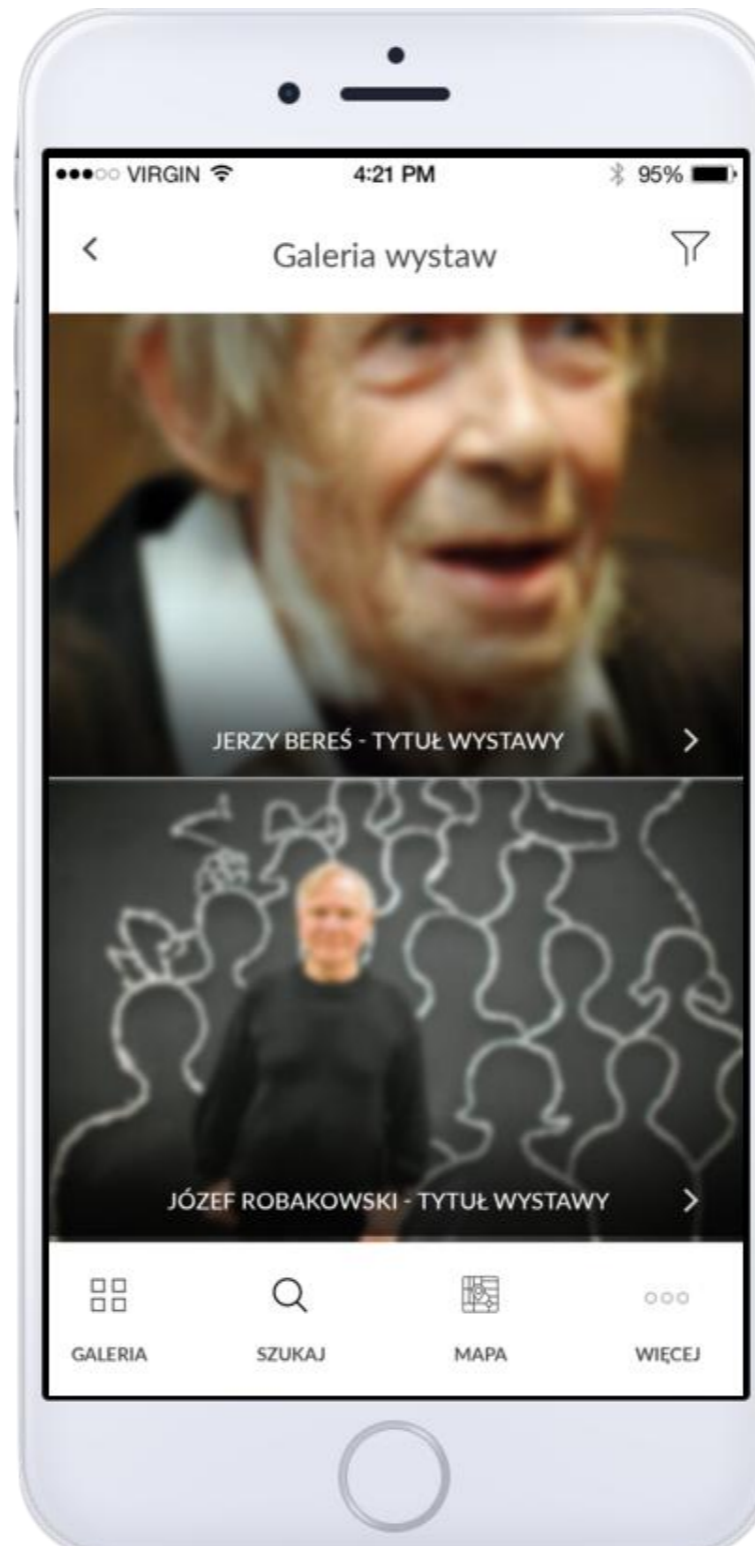
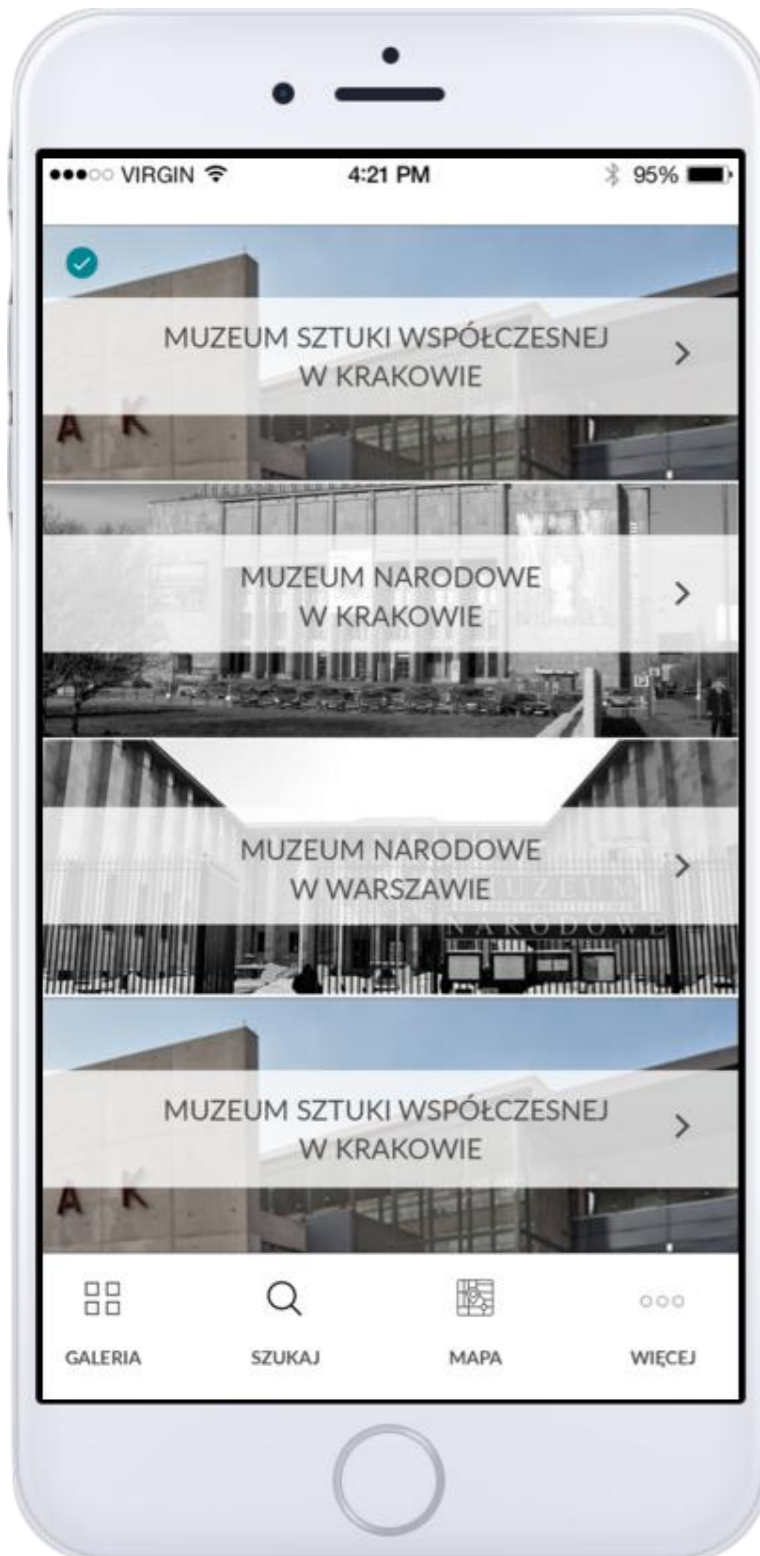
ZASADA 3: Proste i intuicyjne korzystanie

- należy unikać zbędnego komplikowania,
- należy zapewnić spójność z oczekiwaniami użytkownika i jego intuicją,
- należy dostosować otoczenie o umiejętności językowych użytkowników
- warto brać pod uwagę opinię użytkowników przed i po wdrożeniu danego rozwiązania.

ZASADA 4: Łatwo dostrzegalne informacje

- należy używać różnych form przekazu (obrazu, słowa, dotyku) ograniczając nadmiar niepotrzebnych informacji,
- powinno się zapewnić zgodność pomiędzy różnymi zastosowanymi technikami tak by umożliwić korzystania osobom mającym różne ograniczenia poznawcze (np. jednocześnie osobom niewidomym i głuchym).

PROTOTYP



PROTOTYP



OPINIE UŻYTKOWNIKÓW

- 3 testy użytkowników
 - Ankieta on-line, 301 uczestników,
 - Wywiady pogłębione, 8 uczestników
 - Ankieta on-line, 161 participants

WYNIKI

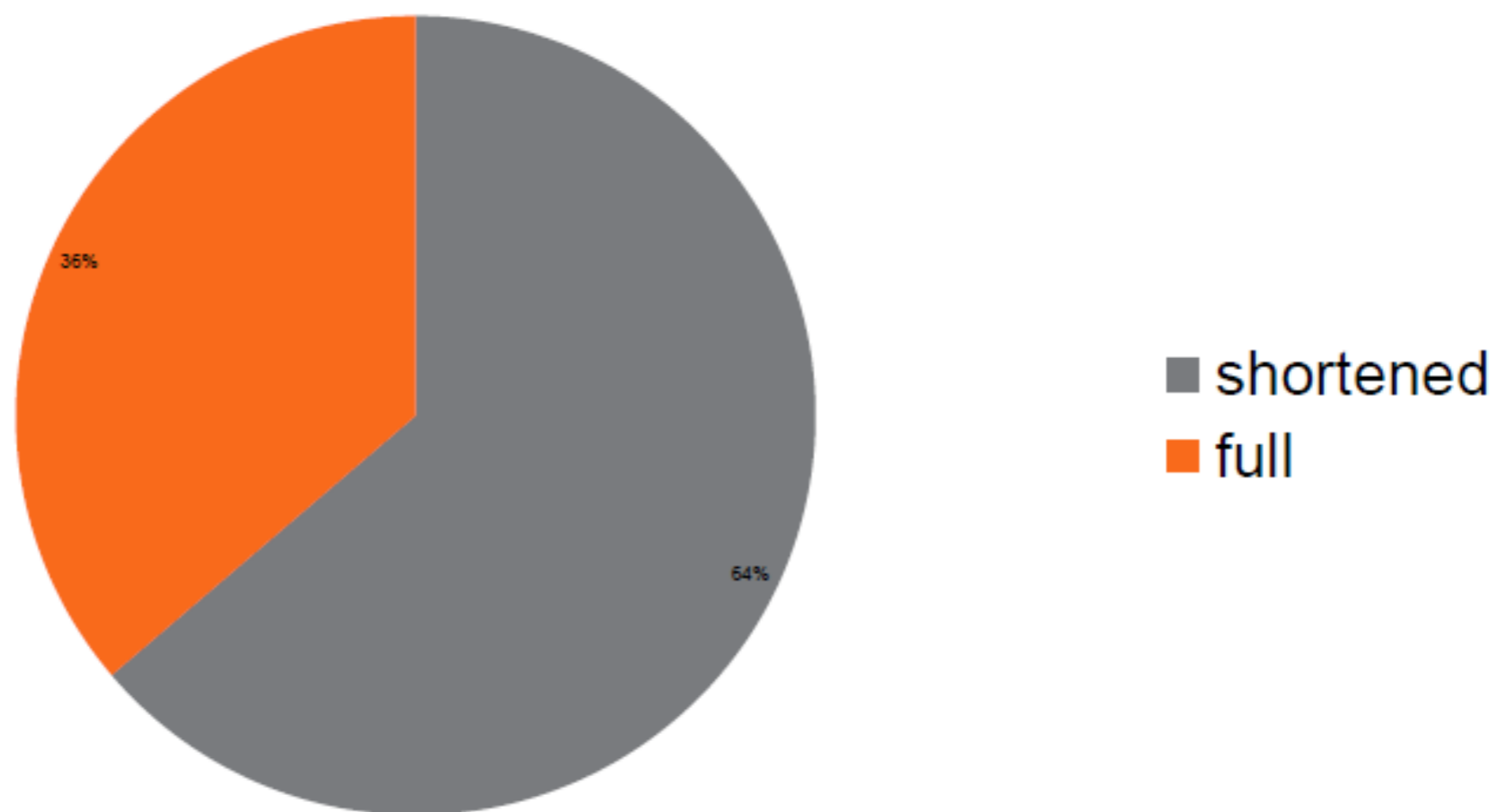
- Średni czas zwiedzania 1-2 godziny.
- Zwiedzanie muzeum to aktywność towarzyska: 79.28% ankietowanych odwiedza muzeum z rodziną lub przyjaciółmi.
- Aplikacja powinna promować integrację.



Aplikacja powinna umożliwiać komentowanie i dzielenie się wrażeniami

WYNIKI

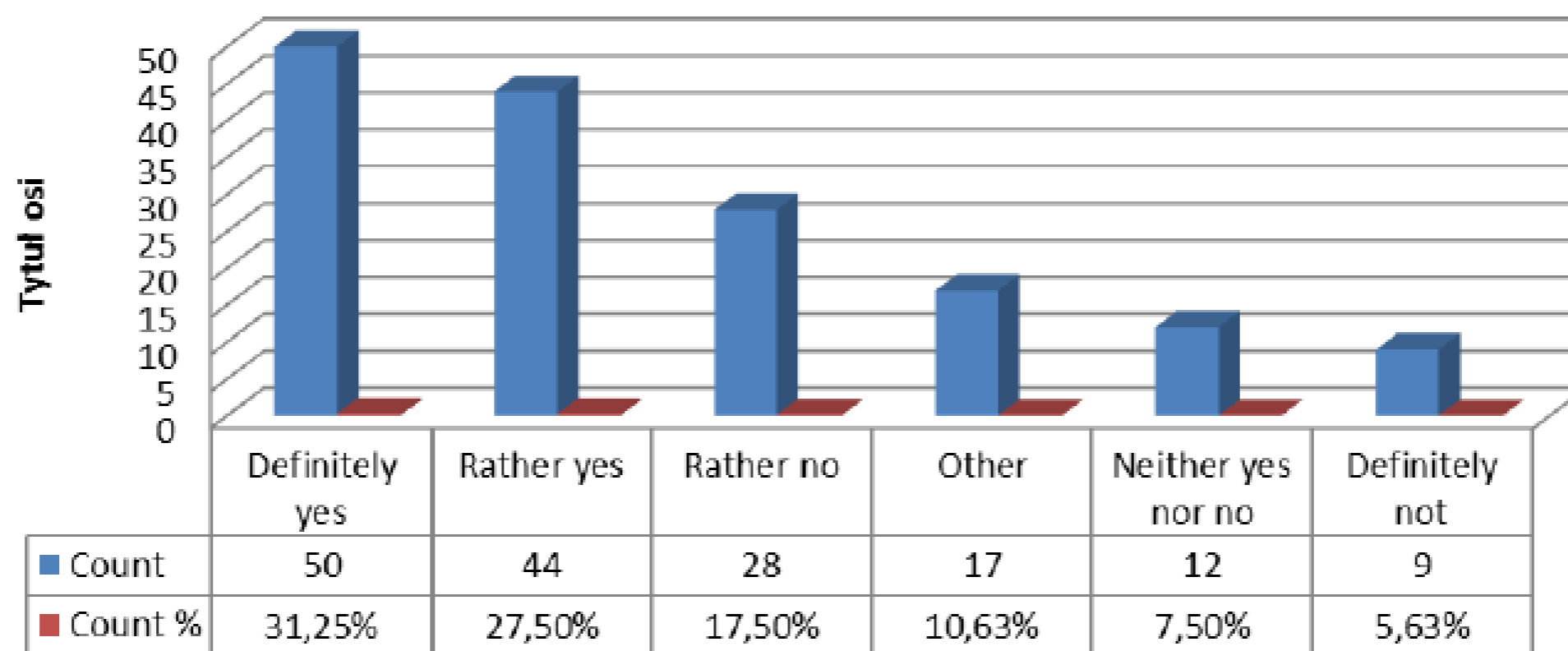
Preferred version



WYNIKI

Count Count %

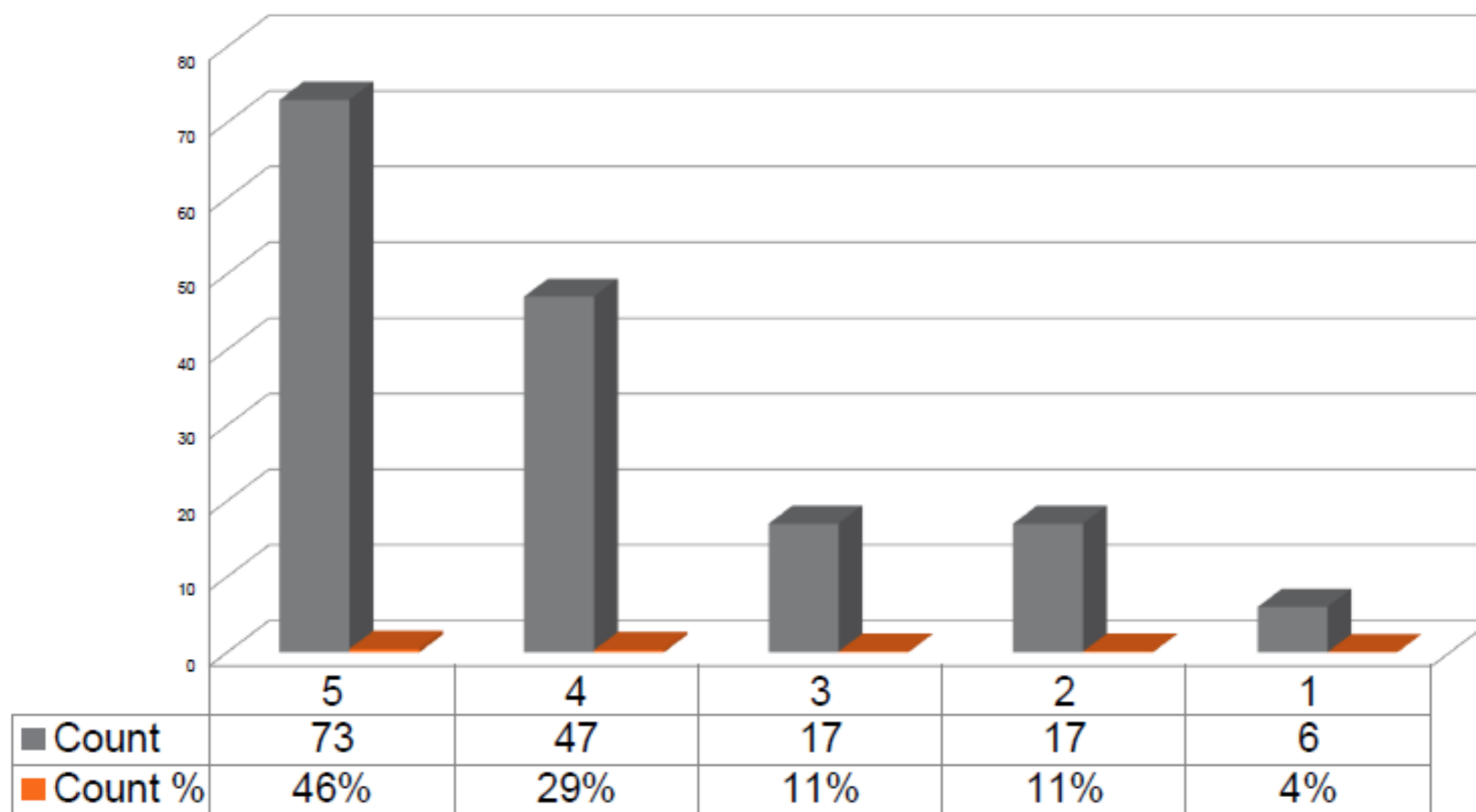
Should description be included?



Should description be included? Other Comments

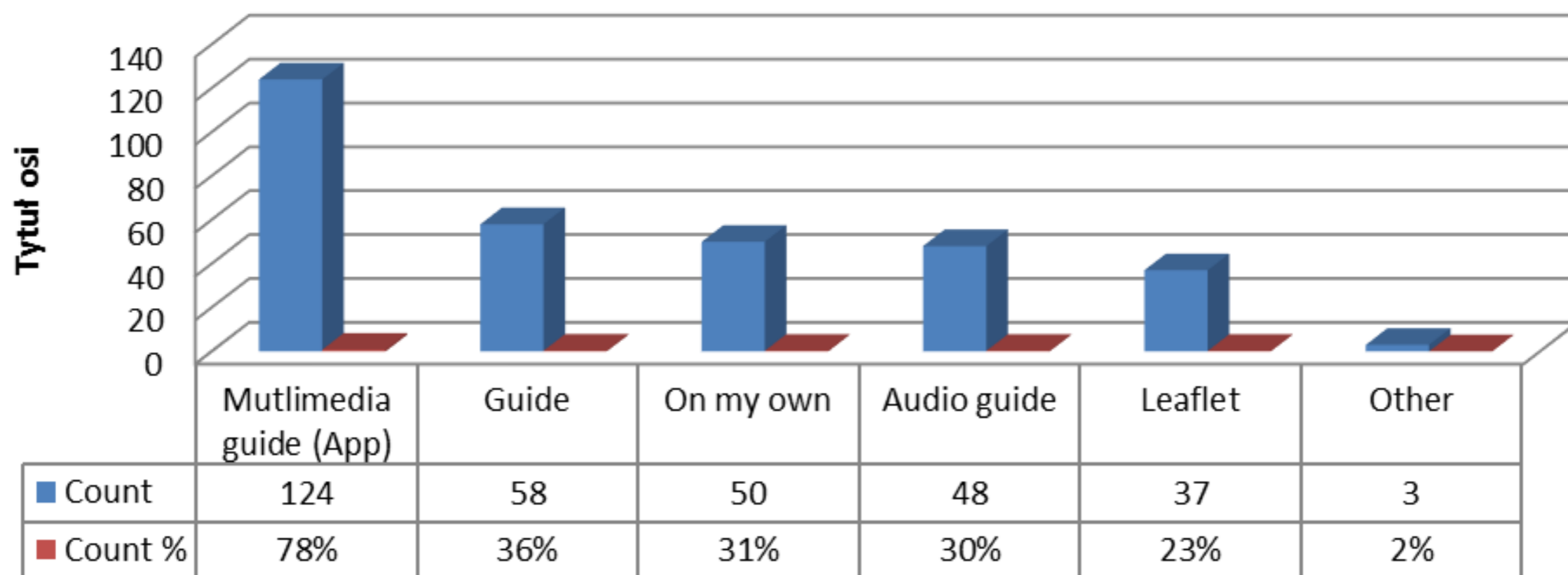
WYNIKI

Multimedia guide - evaluation



WYNIKI

How would you like to visit museums now?



OPTYMALNA ZAWARTOŚĆ OPISU

- Ogólne informacje
 - Autor, tytuł, rok powstania
 - Rodzaj dzieła sztuki: obraz, rzeźba, relief, performance
- Wizualny opis elementów dzieła sztuki
- Interpretacja
- Kontekst historyczny i kulturowy
- Informacje o powiązanych dziełach
- Informacje o artyście
- Wywiady z kuratorami, ekspertami etc.
- Ciekawostki o artyście i/lub dziele

PODSUMOWANIE

- Dwa filary dostępności
 - Technologia
 - Wybór ścieżki dostępu: narracja lub napisy po polski i angielsku
 - PJM
 - Kontent
 - Jeden dla wszystkich
- Rozwiązanie nie wymaga dalszych działań dostępnościowych
- Polepszenie doświadczenia dla osób pełnosprawnych:
 - interpretacja
 - zwrócenie uwagi na szczegóły, których inaczej by nie zauważyli.

KONTAKT

www.openart.ibemag.pl



OPEN *Art*

regina.mynarska@siodmymysl.org

anna.m.jankowska@uj.edu.pl

udostępnij się 

www.udostepnijsie.pl

<https://www.facebook.com/udostepnijsie/>