

DWUDZIESTOLECIE BEZ FILTRA

strona www

① Nazwa

Dwudziestolecie bez filtra – bogato ilustrowana gra paragrafowa pozwalająca wcielić się w postać żyjącą w dwudziestoleciu międzywojennym i poczuć zarówno ducha historii, jak i klimat codziennego życia w tym okresie.

② Rodzaj

Strona www

③ Dla kogo?

Odbiorcy w wieku 17-25 lat, licealiści i studenci z niewielką wiedzą o historii, sceptycznie nastawieni do gier, zwłaszcza edukacyjnych.

④ Jaki problem rozwiązuje?

- zdiagnozowany przez nas brak wiedzy o dwudziestoleciu międzywojennym
- przesłodzona wizja tego okresu (seriale itp.)
- potrzeba nowoczesnych, nie „trącących myszką” narzędzi edukacyjnych, dopasowanych do środowiska Internetu

⑤ Trzy korzyści dla użytkownika, jakie daje to narzędzie

1. niestandardowy sposób pozyskiwania wiedzy historycznej, zwłaszcza z lekceważonej dziedziny historii codzienności
2. rozrywka dająca poczucie, że nie marnuje się czasu
3. narzędzie dla nauczycieli (życiorys postaci jako zadanie domowe)

⑥ Wybrana technologia z uzasadnieniem

Gra będzie miała postać strony www, ponieważ zamierzamy pokazywać autentyczne zdjęcia i nie chcemy ograniczać się do rozdzielczości ekranu telefonu komórkowego. Informacje o stanie gry (stan postaci + jej poprzednie wybory) przekazywane będą poprzez URL i wykorzystywane przez skrypty na kolejnych stronach gry. Ich transmisja potrzebna jest do generowania życiorysu pod koniec rozgrywki, jak również do decydowania, jakie wybory są graczowi dostępne (np. brak udziału w wojnie zamyka ścieżki, na których pojawiłby się kumpel z wojska). Oprócz gry powstanie prosty edytor w postaci formularza, pozwalający konstruować nowe fabuły bez dodatkowej interwencji programisty.

⑦ Opis narzędzia/aplikacji

Gracz ma się wcielić w młodą osobę, wchodzącą w dorosłość i podejmującą pierwsze życiowe wybory w roku 1918. Po ekranie startowym, gdzie tworzy postać (kobieta czy mężczyzna + wybór zaboru) gracz kilkanaście razy przechodzi następującą sekwencję ekranów:

- a. ekran opisujący jego sytuację,
- b. ekran pozwalający dokonać wyboru dalszej ścieżki życiowej,
- c. ekran dostarczający kontekst historyczny.

W każdym momencie może, lecz nie musi, sięgnąć po dodatkowe informacje historyczne (odsyłacze do już istniejących materiałów wytworzonych przez Muzeum). Gra kończy się w roku 1939 – wcześniejsze decyzje mają wpływ na to, co stanie się w czasie wojny, lecz gracz już tego nie kontroluje, dostaje tylko opis wydarzeń. Na koniec można podzielić się życiorysem swojej postaci (na Facebooku lub zapisując go na swoim komputerze, np. na potrzeby zadania domowego).

⑧ Jak narzędzie/aplikacja będzie się rozwijać?

- Druga wersja: awatar postaci – proste graficzne przedstawienie naszego bohatera z atrybutami odzwierciedlającymi jego wybory życiowe.
- Trzecia wersja: dodatkowe historie do przejścia.



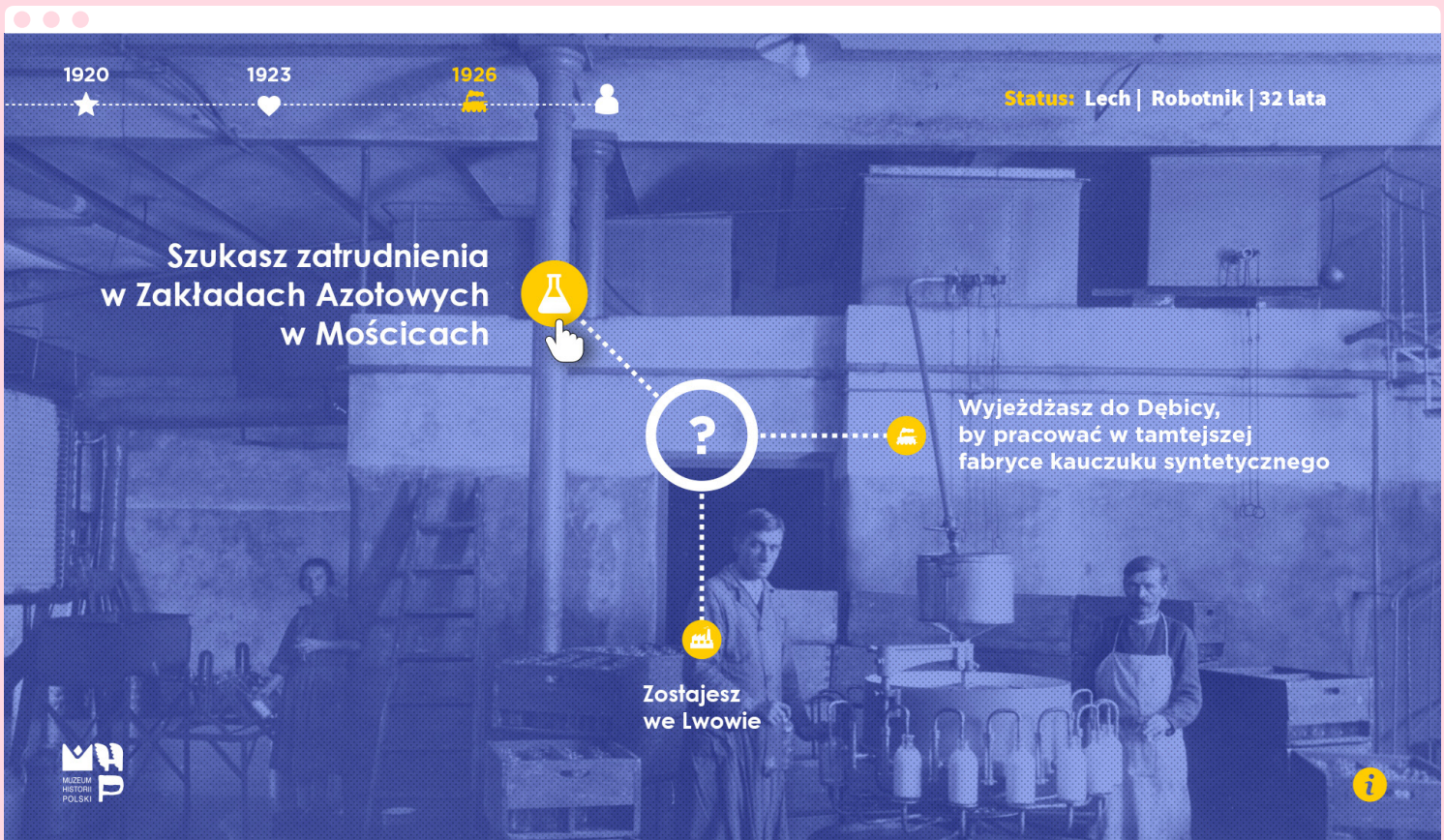
1. Ekran startowy – wybór miejsca pochodzenia postaci



2. Ekran sytuacji – co się dzieje z postacią



3. Ekran sytuacji – co się dzieje z postacią (oraz dodatkowa informacja historyczna)



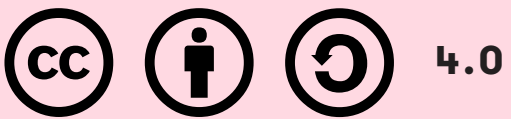
4. Ekran decyzji – gracz dokonuje wyboru



5. Ekran kontekstowy – dostarcza graczowi wiedzy historycznej

Muzeum Historii Polski

- Agata Lipczik
- Paweł Koziół
- Adam Podnieśński
- Klaudia Grabowska
- Dorota Szkodzińska



STWORZONO
W PRACOWNI
OTWIERANIA
KULTURY

CENTRUM
CYFROWE
projekt: polska

Dofinansowano ze
środków Ministra Kul-
tury i Dziedzictwa Naro-
dowego

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.