

**Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 2. odpiranje,  
za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada**

**1. Polni naslov projekta: Postiljonova kočija ali Kam je izginil postiljonov poštni rog?  
(POSTILJON)**

- **V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovano (neustrezno področje izbrišite):**

02 - Umetnost in humanistika

**2. V sodelovanju z:** (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

Univerza v Ljubljani, Naravoslovnotehniška fakulteta - MI KA DO d.o.o. - Tehniški muzej Slovenije

**3. Besedilo:**

- **Opreделите problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta**

Muzej pošte in telekomunikacij je dislocirana enota Tehniškega muzeja Slovenije (Partner 2), nastanjen v prelepi Polhograjski graščini z bogato zgodovino. Je manjši muzej, v katerem se obiskovalec seznanja z zgodovino pošte in telekomunikacij, posluša klice postiljonskega roga, preizkusi Morsejev aparat, teleprinter, telefone itd. Muzej ima zanimive razstavne prostore, ki so ločeni po časovnih obdobjih. Je zanimiv za vse obiskovalce, pa vendar je teh (pre)malo. Želeli bi jih več, predvsem pa so si želeli nekaj, kar bi obiskovalce namesto v Ljubljano privabilo v 20 km oddaljen Polhov Gradec.

Z oblikovanjem muzejskih poti in zbirk se že vrsto let ukvarja oblikovalsko podjetje Mi ka do d.o.o. (Partner 1) Podjetje je pri svojem delu kreativno in inovativno in čeravno si želi in pogosto tudi predlaga uporabo sodobnejših pripomočkov v muzejih, njihove ideje niso sprejete z navdušenjem, zato se s klasičnimi postavitvami prilagaja naročniku.

Po izvedenih anketah in pregledu stanja v muzejih doma in v tujini smo ugotovili, da Muzeju pošte in telekomunikacij manjka interaktivnost, sodoben pristop, s katerim bi obisk naredili bolj zanimiv, poučen ter hkrati zabaven (tudi za otroke, ki se ob branju in gledanju pasivnih panojev dolgočasijo) in s katerim bi obiskovalca aktivno vključili v obdobja zgodovine pošte in telekomunikacij. S tem bi dosegli želeni učinek interakcije med muzejem in obiskovalcem, hkrati pa pritegnili ciljno skupino različnih starosti. In tako se je iz potrebe muzeja po interaktivnosti in potrebe oblikovalskega podjetja po novem inovativnem projektu oblikovala zamisel za naš projekt.

Po izboru članov projektne skupine in potrditvi projekta smo začeli z delom. Na tedenskih kreativnih sestankih so se rojevale ideje, le-te dopolnjevale do končne zamisli o postiljonovi poti, na kateri obiskovalec – postiljon išče izgubljeni rog. Če je obiskovalec postiljon, potem mora biti opremljen v postiljona in če je izgubil rog, ga mora poiskati, pri tem pa mu pomagajo znane osebe iz zgodovine kot npr. maratonec, menih, Morse, Bell itd. Rdeča nit poti je prenos sporočil. Da pa bo pot zanimiva, smo se odločili uporabiti sodobne tehnologije: mobilna aplikacija, hologram in



virtualna resničnost, ki se prepletajo z muzejskimi zapisi in predmeti, z realnostjo. Tako je bila osnovana končna zamisel, katere razvoj je potreboval vključitev kreativnih in inovativnih idej, njena realizacija in izvedba pa bo privabila v muzej večje število obiskovalcev.

Z možnostjo vključitve igrifikacije v muzejsko pot, smo pri Partnerju 1 vzbudili zanimanje in nov izziv pri pridobivanju ustreznega znanja/idej, z realizacijo projekta pa možnost, da takšno predstavljanje zgodovine širi in ponudi tudi drugim slovenskim muzejem (in širše), s katerimi uspešno sodeluje. Projekt je bil izziv tudi za sodelujoči muzej (Partner 2), ki bo z novo potjo in širitvijo nabora tega neformalnega izobraževanja postal bolj viden, predvsem pa konkurenčen ostalim slovenskim muzejem. Projekt je omogočil nove priložnosti tudi za študente, katerim je nova vloga muzejev v družbi po večini tuja. Ne zavedajo se problematike prehoda muzejev iz pasivnih v aktivne ter poslovnih priložnosti, ki jim jih sedanjí položaj muzejev ponuja prav na izbranih študijskih področjih. Ta področja so aktivno udeležena v dodatne aktivnosti vseh muzejev, snovalcem pa nudijo nove možnosti sodelovanja (in celo zaposlitve) v in izven Slovenije.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Projekt je bil v grobem zasnovan v štirih korakih. Najprej smo analizirali obstoječega stanja ciljnega in konkurenčnih muzejev. Nato smo zasnovali muzejsko pot *Kam je izginil postiljonov potni rog?* z igrami ter razdelili delo po skupinah, vmesne prototipe iger in ostalih spremljajočih elementov testirali in nadgradili do končnih oblik. Sledila je izdelava in umestitev muzejske poti v prostor, izdelava spremljajočih promocijskih gradiv ter predstavitev muzejske poti na Muzejsko noč junija 2019. Po izvedeni predstavitvi smo naredili še zadnji korak, izvedli nekaj manjših popravkov ter postavili promocijske table v muzeju za boljšo orientiranost obiskovalcev.

Od zamisli do končne realizacije je bilo izvedenega veliko dela in kreativnih sestankov. Izdelali smo načrt didaktičnih iger (le-teh je v aplikaciji kar 15), jih razgradili in pripravili ustrezne »scenarije« za vsako igro posebej. Izdelati je bilo potrebno oblikovno podobo aplikacije ter posamezne slike. Le-te so se umestile v aplikacijo Unity, nakar je sledil programerski del. Za določene igre je bilo potrebno izdelati še dodatne elemente kot npr. kriptogram, hologramsko piramido itd. Pripraviti je bilo potrebno tudi postiljonovo opravo (oblačilo, kapa, manšete), nahrbtnike z zloženko z navodili itd. Pot smo zastavili celovito od vstopa obiskovalca v muzej (ko se obleče v postiljona in dobi navodila ter nahrbtnik), skozi pot, ko obiskovalec kot postiljon rešuje naloge (posluša, bere, išče, analizira, ...), do konca, ko obiskovalec za najden izgubljeni rog dobi diplomu ter se vpiše v zlato knjigo postiljonov.

Projekt je bil izveden v načrtovanih petih mesecih, pri čemer bodo nekatere manjše dopolnitve narejene tudi po njegovem zaključku. Kljub interdisciplinarnosti vseh sodelujočih, s katero smo zagotovili izvedbo projekta, smo namreč ugotovili, da bi nam pri tako obsežnem projektu prišel prav še kakšen strokovnjak (npr. s področja tehnologij virtualne realnosti), zato se bodo nekateri deli projekta razvijali tudi v prihodnje.

S projektom pa ni pridobil le muzej. Študentom smo omogočili pridobivanje praktičnih izkušenj na področju razvoja inovativnih idej, strokovnih, podjetniških kompetenc ter zaznavanja novih poslovnih priložnosti, partnerju 1 predstavili nove možnosti vključevanja didaktičnih iger v muzejske prostore, partnerju 2 pa odprli možnosti novih pristopov pri nadaljnjih dejavnostih muzeja.

Cilj projekta je bil obogatiti muzejsko pot imenovano Postiljonova kočija ali Kam je izginil postiljonov poštni rog?. Pot smo opremili z aplikacijo in grafičnimi izdelki, izdelanimi z uporabo klasičnih in sodobnih grafičnih ter digitalnih tehnologij in materialov. Obiskovalec tako skozi reševanje iger in nalog postane del zgodovine pošte in telekomunikacij. Muzejska pot je primerna za ciljno skupino, v kateri so dobrodošli tako otroci kot tudi odrasli (družine). Takšen pristop v tujini ni nov, pri nas pa je v muzejih žal redko viden.



- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Obiskovalec na poti *Kam je izginil postiljonov poštni rog?* postane eden od likov v muzeju, postane postiljon, ki je izgubil rog. Na svoji poti išče dele roga, pri tem pa mu pomagajo liki iz zgodovine. Obiskovalec se seli iz digitalnega, virtualnega sveta v realni svet in spet nazaj. Je aktiven: išče, posluša, bere, preizkuša, analizira, razmišlja, se uči, rešuje, reši in nadaljuje v pričakovanju naslednjega izziva. Takšen pristop ni značilen za slovenske muzeje. Je kreativen, inovativen, zato verjamemo, da bo muzej s postiljonovo potjo lahko pridobil večje število obiskovalcev različnih starosti. Na Muzejsko noč je v muzej prišlo kar nekaj družin, ki so aplikacijo preizkusile. Odziv tako mlajših kot odraslih družinskih članov je bil pozitiven, pohvalen. To, kar nas je razveselilo pa je bilo sodelovanje med člani družin pri reševanju nalog. Pot *Kam je izginil postiljonov poštni rog?* bo z avgustom 2019 vključena v redno ponudbo muzeja in s tem ponudili obiskovalcem novo, drugačno izkušnjo.

Rezultati projekta so interdisciplinarne narave, saj smo zagotovili želeni pretok znanja med vsemi udeleženci ter širše (z izvedenimi predavanji za širšo publiko, delavnicami, uspešno izvedbo projekta...). Muzeji postajajo pomembno orodje učiteljem pri razlagah šolske snovi, zato bodo vpeljane didaktične igre pripomogle k boljšemu razumevanju zgodovine, medtem ko bodo učeči preko iger pridobljeno znanje lažje razumeli, si ga zapomnili ter ga posredovali vrstnikom.

Podjetju Mi ka do d.o.o. (Partner 1) so bile predstavljene nove poslovne priložnosti, namreč vključitev sodobnejših pristopov in tehnologij, tj. v postavitve drugih muzejskih poti. Muzej pošte in telekomunikacij, dislocirana enota Tehniškega muzeja Slovenije (Partner 2) je skozi projekt svojo muzejsko pot nadgradil na edinstven način ter kot primer dobre prakse postal zgled drugim muzejem. Skozi projekt sta partnerja pridobila nova znanja, s katerimi bosta pasivne postavitve v bodoče spreminjala v aktivne.

Praktične izkušnje pridobljene skozi projekt bomo mentorji vključevali v svoje učne vsebine in jih s tem bogato nadgradili. Projekt je postavil izhodišča novim raziskavam (npr. vključitev grafičnega oblikovanja in tehnologij v postavitvah muzejskih poti in zbirk ter v izdelavo muzejskih iger; analiza uporabniške izkušnje iger z uporabo sodobnih metod itd.), ki se bodo lahko izvedle kot novi projekti ali zaključne naloge ter omogočajo nadaljnje sodelovanje (tudi na področjih, ki v projekt niso bila vključena).

Veliko dodano vrednost projekta pa so začutili tudi študenti, ki so se skozi projekt naučili projektnega razmišljanja, spoznali pasti ter moč sodelovanja na poti do končnega cilja projektov, se seznanili s podjetniško idejo, jo razvijali ter pripeljali do njene realizacije, skozi posredovana podjetniška znanja pa so postali tudi bolj samoiniciativni, odločnejši in pripravljeni preizkusiti se v podjetniških vodah.

#### 4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).



## Skupni sestanki



## Muzejska noč 2019



## Izdelki

### Mobilna aplikacija

Kam je izginil poštni rog?

Projekt sofinancirata Republika Slovenija  
Evropska unija iz Evropskega socialnega sk

**ZAČNI  
O PROJEKTU  
IZHOD**



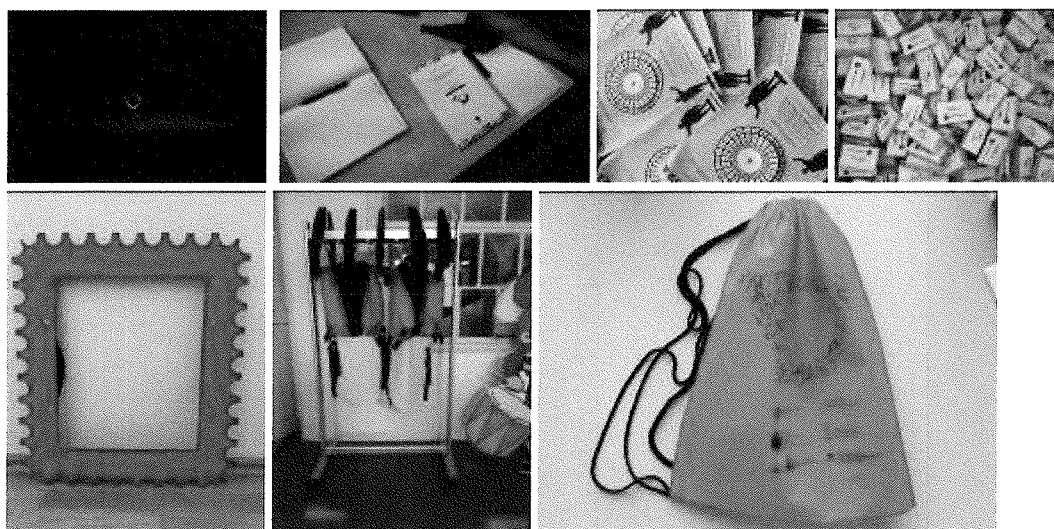
ULIOO Univerza na Ljubljani  
Inštitut za kulturno dediščino  
Skupščina

muzej pošte  
in telekomunikacij

TMS TEHNI

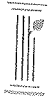
REPUBLIKA SLOVENIJA

### Ostali izdelki









Javni štipendijski, razvojni,  
invalidski in preživetinski  
sklad Republike Slovenije



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI  
SOCIALNI SKLAD  
VARNOST V VAŠI PRIDOBIVSI



Univerza v Ljubljani  
Naravoslovno-tehniška fakulteta  
Oddelek za tekstilstvo, grafiko in oblikovanje

**PROJEKT »PO KREATIVNI POTI DO ZNANJA«**

**ŠTEVILKA: 11081-27/2018**

**KONČNI IZDELKI NASTALI PRI PROJKETU  
»KAM JE IZGINIL POSTILJONOV POŠTNI ROG«**

**(priloga končnega poročila)**

Ljubljana, julij 2019

