

## Sarmackie wędrówki w aplikacji mobilnej



Aplikacja pn. „Sarmackie wędrówki” jest oparta na fikcyjnych wspomnieniach pokornego ochmistrza, który wraz z ze swoim podopiecznym - młodym paniczem Michałem, synem polskiego szlachcica, podróżował po XVII-wiecznej Europie.

Podróże po najistotniejszych ośrodkach miejskich Europy w XVII. były popularną formą zwieńczenia edukacji młodych polskich szlachciców. W czasie nieraz kilkuletnich podróży, oprócz poznawania zabytków i kultury europejskich krajów, młodzi szlachcice odwiedzali zagraniczne dwory, zdobywali obycie i doskonalili swoje umiejętności w posługiwaniu się językami obcymi. Doświadczenie to dla polskiego szlachcica było bardzo ważne i istotnie wspierało przyszły rozwój kariery na dworze czy w wojsku. W taką podróż ze swoim bratem Markiem wyruszył m.in. 17 letni Jan Sobieski – przyszły król Polski.

Tworząc koncepcję aplikacji VR realizowanej w ramach projektu „Continuum. Cyfrowe kolekcje Warmii i Mazur”, do zaprezentowania w atrakcyjny i interaktywny sposób elementów kultury tamtej epoki, wykorzystany został motyw edukacyjnej podróży młodego szlachcica Michała. W aplikacji pojawiają się obiekty zdigitalizowane w regionalnych muzeach jak np. naczynia z elbląskiego muzeum, które prezentowane są w wirtualnym otoczeniu stanowiąc tło historii opowiadanej przez ochmistrza. Użytkownik aplikacji, wcielając się w uczestników tytułowej wędrówki, będzie mógł pomóc w przygotowywaniu XVII-wiecznej uczy w Lidzbarku Warmińskim, zapoznać się z obowiązkowymi elementami szlacheckiego ubioru szykując panicza Michała na bal w majątku w Drogoszach lub podziwiać panoramę ówczesnego Elbląga.

Już niedługo aplikacja zostanie bezpłatnie udostępniona do pobrania na profilu Regionalnej Pracowni Digitalizacji funkcjonującym na platformie Google Play. Prezentowana będzie również w trakcie spotkań z młodzieżą na terenie województwa, które realizowane będą w ramach projektu. Z aplikacji będzie można skorzystać także w przestrzeni multimedialnej Regionalnej Pracowni Digitalizacji funkcjonującej w Centrum Spotkań Europejskich „Światowid” w Elblągu.

*Aplikacja realizowana jest w ramach projektu pn. „Continuum. Cyfrowe kolekcje Warmii i Mazur” finansowanego ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu pochodzących z Funduszu Promocji Kultury i dofinansowanego ze środków Marszałka Województwa Warmińsko-Mazurskiego.*



Ministerstwo  
**Kultury**  
Dziedzictwa  
Narodowego  
**i Sportu.**