

Sarmackie wędrówki



Aplikacja "Sarmackie wędrówki" jest oparta na fikcyjnych wspomnieniach pokornego ochmistrza, który wraz 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.

"Sarmackie wędrówki" - aplikacja VR, realizowana w ramach projektu „Continuum. Cyfrowe kolekcje Warmii i Mazur”, do zaprezentowania w atrakcyjny i interaktywny sposób elementów kultury tamtej epoki, wykorzystwała motyw edukacyjnej podróży młodego szlachcica Michała. W aplikacji pojawiają się obiekty z regionalnych muzeów jak np. naczynia z elbląskiego muzeum, które prezentowane są w wirtualnym otoczeniu stanowiąc tło historii opowiedanej przez ochmistrza.

Wcielając się w uczestników tytułowej wędrówki odwiedź najważniejsze i najistotniejsze dla praktycznej edukacji ówczesnego młodego szlachcica ośrodki miejskie Europy i spójrz na nie ich oczami. Będziesz mógł pomóc w przygotowywaniu szlacheckich potraw na ucztę w Lidzbarku

Warmińskim, poznać panującą wówczas modę i zapoznać się z obowiązkowymi elementami szlacheckiego ubioru szykując panicza Michała na bal w majątku w Drogoszach, a podziwiając panoramę z katedry św. Mikołaja w Elblągu zobaczyć jak wygląd miasta opowiada jego historię.

Aplikacja dostępna jest w sklepie Google Play [pod tym linkiem](#).

Aplikacja została zrealizowana w ramach projektu "Continuum. Cyfrowe kolekcje Warmii i Mazur" dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury oraz ze środków Samorządu Województwa Warmińsko-Mazurskiego.



Ministerstwo
Kultury
Dziedzictwa
Narodowego
i Sportu.

***Polityka prywatności - aplikacji mobilnej „Sarmackie Wędrówki”
Regionalnej Pracowni Digitalizacji Centrum Spotkań
Europejskich „Światowid” w Elblągu***

Regionalna Pracownia Digitalizacji Centrum Spotkań Europejskich

„Światowid” w Elblągu szanuje prawo użytkowników aplikacji przez nią stworzonych do prywatności i oświadcza, że dokłada wszelkich starań, aby nie gromadzić żadnych danych oprócz tych, które są konieczne do prawidłowego funkcjonowania aplikacji.

1. Wszelkie dane, które mogłyby w jakikolwiek sposób pozwolić na identyfikację (ustalenie tożsamości) Użytkownika, nie są gromadzone przez aplikację ani udostępniane przez Usługodawcę jakimkolwiek osobom trzecim.

2. Aplikacja zbudowana została z wykorzystaniem części [Google Cardboard SDK](#), ale nie korzysta z wymaganych przez nie następujących uprawnień:

a. Dostęp do aparatu

b. Pełny dostęp do sieci

c. Funkcji NFC

d. Pamięć – karta SD – aplikacja nie zapisuje oraz nie odczytuje danych z pamięci urządzenia

3. Aplikacja nie wysyła notyfikacji push.

4. Regionalna Pracownia Digitalizacji Centrum Spotkań Europejskich „Światowid” w Elblągu nie gromadzi i nie zbiera żadnych danych przez swoją aplikację.

5. Jeżeli nie wyrażasz zgody na powyższą Politykę Prywatności, nie instaluj lub odinstaluj aplikację zgodnie ze standardowym procesem dostępnym na twoim urządzeniu mobilnym.

6. Regionalna Pracownia Digitalizacji Centrum Spotkań Europejskich „Światowid” w Elblągu zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Polityce Prywatności, które publikowane będą na tej stronie internetowej (<https://www.cyfrowe.wm.pl/s/22/sarmackie-wedrowki>).

*W razie jakichkolwiek pytań lub niejasności chętnie służymy pomocą.
Skontaktuj się z nami na adres rpd@swiatowid.elblag.pl*