

Załącznik nr 4 do Regulaminu konkursu na projekt wskazanych fragmentów galerii “Miasteczko” Wystawy Stałej MHZP (Dom, Karczma, Targ). Wskazania UX dla Projektantów. Hierarchia treści, orientacja widza i czytelność doświadczenia

Galeria „Miasteczko” / wystawa stała Muzeum POLIN

Opracowanie: Paulina Tyro-Niezgoda

4.05.2026

Targ G4: wskazania UX dla projektantów

Cel UX dla tej części

Targ wymaga uczytelnienia głównego komunikatu. Obecnie jest miejscem, które przyciąga uwagę, ale nie prowadzi widza wystarczająco jasno przez sens prezentowanych treści. Widz widzi gęś, śledzia, czosnek, tkaniny i inne elementy, ale nie zawsze rozumie, jaka zasada łączy je w jedną opowieść.

Z perspektywy UX celem projektu powinno być przejście od układu kilku ciekawych obiektów na białe do układu czytelnej sekcji o jedzeniu, kuchni żydowskiej i zasadach koszerności. **Targ powinien szybko odpowiadać na pytanie: co Żydzi jedli i jakie zasady organizowały ich przygotowanie.**

Projekt powinien pomóc widzowi zrozumieć, że stragan nie jest ogólną sceną targową ani miejscem przypadkowych produktów, lecz punktem, w którym codzienna praktyka zakupów, lokalna kuchnia i zasady koszerności spotykają się w jednym doświadczeniu.

Ogólne wskazania UX

1. Ustawić jeden temat pierwszego planu

Targ powinien mieć czytelny główny komunikat. Najbardziej naturalnym tematem jest jedzenie i kuchnia żydowska, rozumiana jako połączenie lokalnych produktów, codziennych zakupów i zasad koszerności. Koszerność powinna być wyraźnie obecna, ale nie powinna być pokazana jako abstrakcyjne prawo religijne - może wynikać z konkretnych produktów i decyzji kulinarnych.

2. Ograniczyć rozproszenie wątków

Elementy niezwiązane bezpośrednio z jedzeniem, kuchnią, zakupami lub koszernością powinny zostać usunięte albo przesunięte poza pierwszy plan. Obecność zbyt wielu tematów powoduje, że widz nie wie, czy stragan jest o handlu, produktach, czosnku, tkaninach, ekonomii czy zasadach religijnych.

3. Pokazać koszerność w bezpośrednim komunikacie

Targ powinien dawać szybkie, intuicyjne rozpoznanie zasad koszerności. Lepsze będzie rozwiązanie oparte na czytelnej organizacji blatu niż np. quiz wymagający od widza inwestycji poznawczej.

4. Wzmocnić czytelność blatu

Blat powinien działać frontalnie i bezpośrednio. Najważniejsze treści nie powinny być ukryte w szufladach ani wymagać przypadkowego odkrywania. Widz powinien od razu widzieć, gdzie patrzeć, czego można dotknąć i jak wejść w kontakt z materiałem.

5. Zaprojektować dwa poziomy odbioru

Targ powinien działać dla widza szybkiego i pogłębiającego. Aspirujący Mainstream powinien od razu uchwycić główny sens: kuchnia żydowska była organizowana przez lokalność produktów i zasady koszerności. Zdobywcy Wiedzy powinni dostać możliwość wejścia głębiej w konkretne produkty, reguły i konteksty.

6.

Kryteria organizacji przestrzeni

1. Blat jako główny nośnik sensu

Blat straganu powinien być podstawowym miejscem odbioru treści. Nie powinien działać jako zbiór pojedynczych obiektów, ale jako uporządkowana powierzchnia pokazująca relacje między produktami, zakupami i zasadami przygotowywania jedzenia.

Z perspektywy UX blat powinien:

- od razu komunikować, że targ dotyczy jedzenia i kuchni,
- pokazywać produkty jako część jednego systemu, a nie jako osobne ciekawostki,
- umożliwiać szybkie rozpoznanie, co jest koszerne, co nie i dlaczego,
- jasno wskazywać, których elementów można dotykać,
- nie wymagać od widza otwierania szuflad, żeby zrozumieć podstawowy sens.
- Jeśli pojawia się interakcja manualna, powinna być prosta i intuicyjna, nie powinna wymagać instrukcji dłuższej niż kilka sekund.

2. Produkty jako wejście w temat

Produkty powinny być potraktowane jako najważniejszy język tej części. Gęś, śledź, czosnek czy inne elementy mogą przyciągać uwagę, ale powinny prowadzić do szerszego sensu: czym była kuchnia żydowska i jak działały zasady koszerności w codziennym życiu.

Z perspektywy UX produkty powinny:

- wspierać jedną opowieść, a nie konkurować ze sobą,
- mieć krótkie i czytelne podpisy,
- pokazywać relację między lokalnością a zasadami religijnymi,
- umożliwiać pogłębienie bez przeciążania pierwszej warstwy,
- być zorganizowane tak, aby widz nie zatrzymywał się wyłącznie na atrakcyjności pojedynczego obiektu.

Gęś może pozostać silną dominantą wizualną, ale nie powinna przejmować całego znaczenia straganu. Jej rola powinna być podporządkowana głównej opowieści o jedzeniu, zakupach i koszerności.

3. Koszerność jako zasada organizująca, nie dodatkowy temat

Koszerność powinna zostać pokazana jako zasada porządkująca codzienność, a nie jako osobny, specjalistyczny temat wymagający wcześniejszej wiedzy. Widz może nie pamiętać lub nie zauważyć tego wątku w poprzedniej galerii, dlatego targ powinien działać także jako samodzielne wejście w temat.

Z perspektywy UX koszerność powinna być:

- nazwana prostym, konsekwentnym językiem,
- powiązana z konkretnymi produktami,
- pokazana przez praktykę zakupów i przygotowywania jedzenia,
- wyjaśniona od ogółu do szczegółu,
- możliwa do zrozumienia bez znajomości pojęć specjalistycznych.

Pierwsza warstwa powinna tłumaczyć podstawową zasadę: nie wszystko, co dostępne na targu, mogło trafić na żydowski stół. Dopiero druga warstwa może rozwijać podziały na produkty mięsne, mleczne i neutralne oraz zasady przygotowania.

Zasady dla projektowania treści

1. Najważniejszy sens powinien być widoczny od razu

Widz powinien szybko rozumieć, że targ dotyczy jedzenia, kuchni żydowskiej i zasad koszerności. Nie powinien musieć sam składać tej informacji z pojedynczych produktów.

2. Komunikat wejściowy powinien być krótki i bezpośredni

Targ potrzebuje jasnego wprowadzenia, które powie, co łączy prezentowane produkty. Tekst powinien działać jak nagłówek sekcji, nie jak kolejny szczegółowy opis.

3. Nie mnożyć równorzędnych tematów

Ekonomia, tkaniny, liczydło czy waga mogą być ważne merytorycznie, ale jeśli konkurują z tematem jedzenia i koszerności, osłabiają czytelność sekcji.

Powinny działać jako warstwa wspierająca lub materiał do pracy edukacyjnej, nie jako pierwszy plan.

4. Interakcja powinna obniżać koszt poznawczy

Element manualny powinien pomagać zrozumieć zasadę, a nie sprawdzać wiedzę widza. Lepiej sprawdzą się proste gesty: dotknij, przesuń, porównaj, pogrupuj - niż quiz z poprawnymi i błędnymi odpowiedziami.

5. Treści szczegółowe powinny być blisko produktów

Jeśli widz interesuje się konkretnym obiektem, powinien od razu dostać krótkie wyjaśnienie jego znaczenia. Szczegóły o gęsi, śledziu, czosnku czy innych produktach powinny być przypisane przestrzennie do tych elementów.

6. Wątki powracające powinny być prowadzone konsekwentnie

Jeśli koszerność pojawia się wcześniej lub później w wystawie, targ powinien pokazywać ją z własnej perspektywy: przez zakupy, wybór produktów i kuchnię. Dzięki temu temat się utrwała, ale nie powtarza dosłownie.

7. Projekt powinien ograniczać przypadkowość odbioru

Widz nie powinien wybierać elementów przypadkowo ani zgadywać, które są ważne. Układ blatu, nagłówki, podpisy i interakcje powinny jasno prowadzić uwagę od głównego sensu do szczegółów.

Karczma G4: wskazania UX dla projektantów

G4 / Miasteczko

Cel UX dla tej części

Karczma obecnie jest przestrzenią o silnym napięciu między dwoma trybami użycia: z jednej strony służy pracy z grupami, odpoczynkowi i działaniom edukacyjnym, z drugiej - dla widza indywidualnego pozostaje mało czytelna, zbyt cicha i scenograficznie płaska.

Z perspektywy UX celem projektu powinno być przejście od układu "przestrzeń z ukrytymi treściami" do układu czytelnej przestrzeni, która działa zarówno jako miejsce pracy grupowej, jak i rozumiały punkt narracji dla widza indywidualnego.

Projekt powinien pomóc widzowi zrozumieć, że karczma nie jest neutralnym wnętrzem ani scenograficznym przystankiem, lecz miejscem ważnym dla opowieści o relacjach ekonomicznych, społecznych i polsko-żydowskich. Kluczowe informacje nie powinny

zależać wyłącznie od filmu, ponieważ widz może wejść w jego trakcie i nie trafić na początek narracji.

Ogólne wskazania UX

1. Uczytelnić funkcję karczmy jako miejsca społecznego

Widz powinien szybko rozpoznać, że karczma była miejscem spotkań, handlu, alkoholu, muzyki, tańca, rozmów i napięć społecznych. Obecnie wartościowe treści są obecne, ale niewystarczająco widoczne. Projekt powinien wydobyć podstawową funkcję karczmy bez konieczności długiego czytania lub oglądania pełnego filmu.

2. Pogodzić dwa tryby użycia przestrzeni

Karczma musi działać jako miejsce pracy z grupą, ale nie może być przez to nieczytelna dla widza indywidualnego. Projekt powinien uwzględnić potrzebę wolnej przestrzeni, siedzisk i zaplecza edukacyjnego, a jednocześnie zapewnić widzowi samodzielnie jasny komunikat: o czym jest to miejsce i dlaczego jest ważne.

3. Wprowadzić komunikat wejściowy niezależny od filmu

Najważniejsza informacja o karczmie powinna być dostępna bez czekania na właściwy moment projekcji. Film może rozwijać atmosferę i szczegóły, ale nie powinien być jedynym nośnikiem sensu.

4. Ograniczyć elementy o niejasnej funkcji

Obiekty przypominające gry, karty lub materiały warsztatowe powinny być czytelne albo usunięte z pierwszego planu. Jeśli widz nie rozumie, czym są i co ma z nimi zrobić, zwiększają chaos zamiast angażować.

5. Przywrócić atmosferę bez przeciążania sensorycznego

Karczma powinna sprawiać wrażenie miejsca żywego, ale nie może tracić funkcji przestrzeni do pracy z grupą. Bodźce dźwiękowe, świetlne lub wizualne powinny działać subtelnie i kierunkowo: wspierać rozpoznanie karczmy, a nie dominować nad rozmową edukacyjną.

Kryteria organizacji przestrzeni

1. Stół jako powierzchnia pracy i orientacji

Stół w karczmie powinien służyć zarówno grupom, jak i orientacji widza indywidualnego. W kontekście pracy z grupami, należy oczyścić powierzchnię blatu ze zbędnych elementów, szczególnie wystających. Dla widza indywidualnego na blacie można przewidzieć przestrzeń na Museum Voice, czyli wprowadzenie do tematu. Komunikat wejściowy nie powinien być przeciążony elementami wymagającymi osobnej instrukcji.

Z perspektywy UX stół powinien:

- wspierać pracę z grupą,
- pozostawiać wystarczająco dużo wolnej powierzchni,
- nie wymagać od widza samodzielnego domyślenia się zasad działania,
- jasno odróżniać elementy stałe od materiałów używanych przez edukatorów.

Gry mogą pozostać zasobem edukacyjnym, ale nie powinny być projektowane jako główne doświadczenie widza indywidualnego. Ich koszt poznawczy jest zbyt wysoki na tym etapie zwiedzania, zwłaszcza jeśli wymagają instrukcji, czasu i skupienia.

2. Ściana / grafika jako nośnik atmosfery i sensu

Ściana z lightboxem zawiera wartościowe treści, które są słabo widoczne.

Najważniejsze sceny i treści nie są wystarczająco wyprowadzone na pierwszy plan.

Z perspektywy UX grafika powinna zostać potraktowana jako potencjalny nośnik zarówno atmosfery, jak i podstawowej orientacji. Nie chodzi o dodanie kolejnej warstwy tekstu dla samego tekstu, ale o takie wydobycie istniejącego materiału, aby widz rozumiał, że ogląda przestrzeń społeczną: miejsce muzyki, alkoholu, spotkań, rozmów i relacji polsko-żydowskich.

Z perspektywy UX ściana / grafika powinna:

- być lepiej widoczna z głównych punktów wejścia i zatrzymania,
- mieć wyraźniejsze dominanty wizualne,
- umożliwiać szybkie rozpoznanie scen i ich znaczenia,
- nie wymagać długiego skanowania drobnych cytatów,

- ewentualnie otrzymać krótkie nagłówki lub inne sygnały porządkujące.

Jeśli część cytatów lub historii pozostaje w grafice, warto rozważyć ich selekcję i hierarchizację. Widz powinien widzieć najpierw główną sytuację, a dopiero później szczegół źródłowy.

3. Bar / zaplecze jako znak funkcji karczmy

Bar lub rejon zaplecza powinien silniej komunikować, że karczma była miejscem wydawania alkoholu i prowadzenia działalności ekonomicznej. W raporcie pojawia się problem „płaskości” baru i braku głębi, przez co widz może nie odczytać go jako aktywnego elementu przestrzeni.

Z perspektywy UX ta część powinna działać jako wizualna kotwica funkcji karczmy. Nie musi być dosłowną rekonstrukcją, ale powinna dawać widzowi podstawowe rozpoznanie: tu coś się działo, tu sprzedawano, nalewano, rozmawiano, spotykano się.

Z perspektywy UX bar / zaplecze powinny:

- przywracać czytelność funkcji karczmy,
- budować wrażenie głębi i obecności,
- wspierać opowieść o propinacji i ekonomii,
- nie konkurować z funkcją pracy grupowej.

Zasady dla projektowania treści

1. Najważniejszy sens powinien być dostępny natychmiast

Widz powinien szybko zrozumieć, że karczma jest ważna dla opowieści o gospodarce, relacjach społecznych i napięciach polsko-żydowskich. Film może rozwijać temat, ale nie powinien być jedynym miejscem, w którym pojawia się podstawowa informacja.

2. Treści powinny mieć wyraźną hierarchię

Najpierw powinien pojawić się komunikat główny: czym była karczma i dlaczego jest ważna. Dopiero potem mogą pojawiać się cytaty, historie, konteksty źródłowe, wątki propinacji, hazardu, muzyki czy spotkań społecznych.

3. Nie każdy materiał musi być interaktywny

Karczma jest w tym momencie ścieżki zwiedzania miejscem, w którym widzowie mogą być już zmęczeni. Elementy wymagające nauczenia się zasad, gry lub dłuższej interakcji powinny być projektowane ostrożnie. Jeżeli są potrzebne edukatorom, mogą funkcjonować jako zasób warsztatowy, a nie jako obowiązkowy element odbioru indywidualnego.

4. Materiały warsztatowe powinny być dostępne dla edukatorów, ale nie dominować widoku

Przestrzeń potrzebuje zaplecza dla pracy z grupą, jednak schowki, ławy, skrzynie lub inne miejsca przechowywania nie powinny wprowadzać wrażenia przypadkowych, nieczytelnych obiektów. Dla widza indywidualnego powinno być jasne, które elementy są częścią ekspozycji, a które służą działaniom edukacyjnym.

5. Atmosfera powinna wspierać rozumienie, nie zastępować treści

Dźwięk, światło, ruch lub pogłębienie scenografii mogą pomóc przywrócić karczmię życie, ale powinny być podporządkowane czytelności. Karczma nie musi być głośna, aby była zrozumiała. Wystarczy, że projekt zasugeruje gwar, obecność ludzi i funkcję społeczną przestrzeni.

6. Cytaty źródłowe powinny być wprowadzone, a nie tylko obecne

Cytaty z epoki są wartościowe, ale jeśli są umieszczone bez nagłówka, kontekstu lub jasnego powodu, mogą zostać pominięte. Widz powinien wiedzieć, czy czyta wspomnienie, opis obyczaju, świadectwo konfliktu, czy element większej opowieści o ekonomii i relacjach społecznych.

7. Projekt powinien ograniczać domyślanie się

Widz nie powinien sam rekonstruować, dlaczego karczma pojawia się w tej części wystawy. Relacja między karczmą, handlem, produkcją i sprzedażą alkoholu oraz stosunkami polsko-żydowskimi powinna być czytelna w pierwszej warstwie odbioru.

Dom G4: wskazania UX dla projektantów

Cel UX dla tej części

Dom wymaga uczytelnienia sposobu odbioru treści. Obecnie przestrzeń zawiera wiele wartościowych wątków, ale nie daje widzowi wystarczająco jasnej odpowiedzi na pytania od czego zacząć, co jest tu najważniejsze i jak poszczególne elementy łączą się ze sobą.

Z perspektywy UX celem projektu powinno być przejście od układu „wiele ciekawych rzeczy obok siebie” do układu jednej czytelnej osi i kilku podporządkowanych jej rozwinięć. Projekt powinien pomóc widzowi zrozumieć, że nie ogląda ogólnej rekonstrukcji izby ani zbioru ciekawostek o życiu domowym, lecz przestrzeń opowiadającą o organizacji żydowskiego domu.

Nowy projekt powinien jasno odróżniać treści główne od wspierających i umożliwić dwa tryby odbioru: szybkie uchwycenie sensu oraz pogłębienie dla osób, które chcą eksplorować dalej.

Ogólne wskazania UX

1. Zaprojektować czytelne centrum opowieści

Widz powinien szybko rozpoznać, od którego miejsca zaczyna się narracja domu i jaka jest jej główna oś. Obecnie treści są wartościowe, ale rozproszone. Projekt powinien wskazać punkt startowy i pomóc widzowi zrozumieć nadrzędną logikę tej przestrzeni.

2. Wprowadzić hierarchię informacji

Treści powinny być ułożone warstwowo: najpierw komunikat orientujący, potem rozwinięcie, dopiero potem szczegóły.

3. Nadać funkcję trzem głównym miejscom: stołowi, kredensowi i łóżku

Każde z nich powinno pełnić inną rolę poznawczą: stół jako centrum orientacyjne, kredens jako rozwinięcie rytmu świątecznego, łóżko jako wejście w życie rodzinne i intymne.

4. Ograniczyć konkurencję wątków

Projekt powinien jasno pokazać, które treści są osią, a które kontekstem, przykładem, uzupełnieniem lub materiałem pogłębionym.

5. Zaprojektować dwa poziomy odbioru

Przestrzeń powinna działać zarówno dla widza zwiedzającego szybko, jak i dla widza chętnego pogłębić informację. Grupa odbiorców “Aspirujący Mainstream” powinna móc uchwycić główny sens bez czytania wszystkich treści. “Zdobywcy Wiedzy” powinni dostać dobrze oznaczone wejścia do treści bardziej szczegółowych.

Kryteria organizacji przestrzeni

1. Stół jako punkt orientacji

Stół powinien pełnić funkcję wejścia w opowieść o domu. Jego zadaniem jest ustawienie perspektywy odbioru. To tutaj widz powinien dostać odpowiedź na pytanie: o czym jest ta przestrzeń.

Z perspektywy UX stół powinien:

- wskazywać główną oś narracji,
- porządkować dalszy odbiór,
- odsyłać do kolejnych części domu,
- nie być przeciążony szczegółami.

Materiały na stole nie powinny zaczynać się od poziomu eksperckiego lub źródłowego. Jeśli zostają książki lub manualne materiały do przeglądania, powinny mieć wyraźny tytuł, krótkie wprowadzenie i śródtytuły, które pozwalają przeskanować treść bez konieczności czytania całości.

2. Kredens jako rozwinięcie rytmu świątecznego

Kredens powinien uporządkować odbiór treści związanych ze świętami i rytuałami domowymi. Nie chodzi o stworzenie pełnej encyklopedii świąt, lecz o pokazanie, że dom funkcjonuje w rytmie tygodnia i roku.

Z perspektywy UX kredens powinien:

- mieć wyraźną funkcję tematyczną,
- nie konkurować ze stołem jako drugim centrum,
- pokazywać święta syntetycznie,
- umożliwiać pogłębienie bez przeciążania pierwszego planu.

Ważne jest, aby święta nie były komunikowane wyłącznie przez jedzenie ani przez długą projekcję. Jeśli widz trafia w środek filmu lub nie ogląda go do końca, nie powinien tracić podstawowego sensu tej części.

3. Łóżko jako wejście w życie rodzinne i intymne

Obszar łóżka powinien mieć czytelną funkcję odrębną od kredensu. To miejsce powinno prowadzić widza w stronę tematów rodzinnych, narodzin, wychowania dzieci, opieki, czystości małżeńskiej i zasad organizujących życie intymne domu.

Z perspektywy UX łóżko powinno:

- otwierać inny typ opowieści niż kredens,
- porządkować tematy rodzinne i intymne,
- wyraźnie odróżniać treści główne od kontekstowych,
- dawać czytelny punkt wejścia w treści, które dziś są rozproszone.

Amulety, reszinka czy leczenie dzieci mogą być częścią tej opowieści, ale powinny działać jako przykłady i rozwinięcia, nie jako osobne dominanty.

Zasady dla projektowania treści

1. Każdy moduł powinien mieć komunikat wejściowy

Zanim widz zobaczy cytat, książkę, obiekt lub przepis, powinien wiedzieć, czego dotyczy materiał i dlaczego warto wejść z nim w kontakt.

2. Materiały pogłębione powinny być skanowalne

Książki, cytaty i manuale powinny mieć tytuły, śródtytuły i krótkie zapowiedzi.

Widz nie powinien musieć czytać wszystkiego, żeby zrozumieć strukturę sensu.

3. Treści główne muszą być dostępne bez czekania

Kluczowy sens nie powinien zależeć od obejrzenia pełnej projekcji lub trafienia na właściwy moment filmu.

4. Powtórzenia są dopuszczalne, ale muszą mieć funkcję

Jeśli temat wraca ze straganu lub z synagogi, powinien zostać pokazany z innej perspektywy. Na straganie może dotyczyć jedzenia i zakupów, w domu - zasad organizujących codzienność.

5. Projekt powinien ograniczać domyślanie się

Widz nie powinien sam zgadywać, dlaczego dane treści są obok siebie. Relacje między stołem, kredensem i łóżkiem powinny być czytelne przestrzennie, graficznie lub tekstowo.