

Projekt ekspozycji nr	Numer pomieszczenia	Symbol ze scenariusza/p rzestrzeń	Nazwa	Opis	Typ multimedialnych	Sprzęt	Uwagi
104_1	104_1	104_1 HOL GŁÓWNY	TOTEM INFORMACYJNY	W visitor's center zostały przygotowane cztery stanowiska - kioski informacyjne, gdzie Goście mogą zapoznać się z podstawowymi informacjami dotyczącymi Muzeum, m.in. poznać ofertę edukacyjną, zapisać się do newslettera, kupić bilet, pobrać aplikację.	Prezentacje powinny być zaprojektowane tak, aby mogły być rozbudowywane o nowe WARSTWY I TEKSTY.	4x32" interaktywny	
122_01	122	122_01 Ludowa kultura materialna regionu 2	OŚ CZASU 1-1	Elementem scalającym narrację jest oś czasu. Biegnie ona przez całą ekspozycję na różnych wysokościach, dzięki czemu przyciąga uwagę i zyskuje na czytelności. Ilustruje zachodzące na przestrzeni wieków zmiany, porządkuje informacje i pomaga zwiedzającym zrozumieć poszczególne zagadnienia, prezentując je w chronologicznym porządku. Stanowiska interaktywne zawierają rozszerzenie informacji zawartych w warstwie graficznej. Screen 1, Warstwa 1: oś czasu z aktywnymi datami i tematami.	prezentacje interaktywne	1x32 interaktywny	
122_03	122	122_03 Ludowa kultura materialna regionu 2	Zawody	Ekspozycja poświęcona kulturze regionalnej. Temat pracy podzielony na strefę kobiecą i męską. W części kobiecej znajdują się obiekty związane z codziennymi pracami w domu i gospodarstwie. W strefie męskiej opowiadamy o różnych zawodach, m.in. cieśli, szewcu, rolniku, pasterzu, kowalu. Multimedialna instalacja przybliża zwiedzającym tradycyjne zawody. Uczestnicząc w interakcji, Goście muzeum stają się członkami tradycyjnej społeczności. Ich zadaniem jest umieszczenie w otworach odpowiednich form replik narzędzi symbolizujących wybrany zawód (repliki są wykonane z lekkich materiałów bezpiecznych dla dzieci). Właściwe przyporządkowanie aktywuje animowaną prezentację o poszczególnych zawodach wyświetlaną na całej ścianie. To stanowisko przeznaczone jest dla wielu użytkowników, wspólnie wpływają na kształt zastanej przestrzeni, tworząc spójny obraz ludowej kultury materialnej regionu. Dodatkowo zawody zilustrowane są infografikami, które są widoczne niezależnie od stanu wyświetlanej prezentacji.	2xWXGA (warping)	system wykrywania położenia elementu	5 elementów do umieszczenia w otworach
122_04	122	122_04 Ludowa kultura materialna regionu 2	MIECH	Warsztat kowala wyposażony w niezbędne w warsztacie narzędzia, m.in. kowadło i miech. Zwiedzający poznają zasadę działania miecha kowalskiego, a poruszając nim uruchamiają projekcję przedstawiającą pracę w tradycyjnym warsztacie kowala. Interakcja z miechem aktywuje pojawienie się na monitorze dymu (animacja), symbolizującego rozpalamie ognia.	Prezentacja pasywna uruchamiana poruszaniem miecha	1x55" pasywny system wykrywania ruchu	
121_01	121	121_01 Ludowa kultura materialna regionu 1	STROJE	Znajomość elementów stroju ludowego zwiedzający będą mogli sprawdzić w stanowisku interaktywnym. Zwiedzający na ekranie startowym wybierają postać: dziewczynka, chłopiec, kobieta, mężczyzna. Następnie z ok. 10 elementów stroju mają wybrać 5 właściwych. Każdorazowe wybranie właściwego elementu stroju „ubiera” postać, interakcji towarzyszy komentarz wyświetlany na monitorze. Po wykonaniu zadania czyli ubraniu postaci pojawia się animacja pasywna z podsumowaniem o strojach tradycyjnych. Screen 1, Warstwa 1: wybór postaci Screen 2, Warstwa 2: wybór właściwych elementów stroju ok. 10 Screen 2, Warstwa 3: animacja pasywna	Prezentacja interaktywna	1x42" interaktywny	

Projekt ekspozycji nr	Numer pomieszczenia	Symbol ze scenariusza/p rzestrzeń	Nazwa	Opis	Typ multimedialnych	Sprzęt	Uwagi
121_03	121	121_03 Ludowa kultura materialna regionu 1	INSTRUMENTY	Zwiedzający uruchomią dźwięki umieszczonych w gablotach instrumentów: dud wielkopolskich i siesienki, bąta weselnego, pierdziela czy skrzypiec, poprzez dotknięcie w znajdujące się przy gablotach przyciski.	stanowisko audio aktywowane dmuchaniem	2x szerokopasmowe	
119_01	119	119_01 Pradzieje ziemii jarocińskiej - przestrzeń główna	WYKOPALISKA	Multimedialna makietka wykopalisk łącząca mapping ziemi jarocińskiej z manualnymi stanowiskami archeologicznymi. W obręcz stołu wbudowane są dwa monitory dotykowe pozwalające poznać historię jarocińskich stanowisk archeologicznych i wydobytych tam skarbów. Można je eksplorować zarówno według topografii jak i chronologicznie. Po wybraniu epoki i miejsca zwiedzający poznają historię obiektu, a także drogę jaką artefakt przebywa od momentu odkrycia do znalezienia się na ekspozycji. Wbudowane w obręcz makietki dwa stanowiska archeologiczne odwzorowują miejsce pracy archeologów. W dwóch otworach (wielkość monitorów 24 cale) przykrytych plexi (lub innym przezroczystym materiałem) znajduje się piasek. Każde stanowisko w aplikacji ma zamontowane suwaki, które uruchamiają mapping. Manewrowanie nimi w górę i w dół uruchamia przesypywanie się piasku i wydobywanie najpierw kształtu a potem całego artefaktu. Po „wydobyciu” obiektu na makiecie pojawia się wskaźnik, który pokazuje w jakiej części ziemi jarocińskiej znaleziono ten obiekt. Aplikacja połączona z video mappingiem.	stanowisko interaktywne, projekcja wywoływana ruchem	2xWXGA (blending), 2x24" interaktywne	
119_02	119	119_02 Pradzieje ziemii jarocińskiej - przestrzeń główna	GROBOWIEC	Przy stanowisku znajduje się monitor interaktywny. To stanowisko to rentgen. Umieszczony na poręczy monitor pozwala „prześwietlić” jeden z dwóch obiektów umieszczonych w tej przestrzeni. Zwiedzający wybiera na monitorze Kurhan lub Grobowiec i rozpoczyna eksplorację jego wnętrza. Informacje merytoryczne opisujące obrzędy pochówków dopełniają opowieść.	1x prezentacja interaktywna	1x32" interaktywny	
119_03	119	119_03 Pradzieje ziemii jarocińskiej - przestrzeń główna	SZAŁAS MYŚLIWSKI	Odtworzony szałas myśliwski. Przed obiektem zostało zainstalowane stanowisko z monitorem dotykowym. Tutaj zwiedzający mogą zapoznać się ze scenami prezentującymi stanowisko pracy wytwórcy narzędzi, czynności domowe, życie rodzinne. W monitorze pojawia się obraz z aktorami odgrywającymi sceny rodzajowe.	Prezentacja interaktywna	1x32" interaktywny	
119_04	119	119_04 Pradzieje ziemii jarocińskiej - przestrzeń główna	OŚ CZASU 2-1	Elementem scalającym narrację jest oś czasu. Biegnie ona przez całą ekspozycję na różnych wysokościach, dzięki czemu przyciąga uwagę i zyskuje na czytelności. Ilustruje zachodzące na przestrzeni wieków zmiany, porządkuje informacje i pomaga zwiedzającym zrozumieć poszczególne zagadnienia, prezentując je w chronologicznym porządku. Stanowiska interaktywne zawierają rozszerzenie informacji zawartych w grafice. Sreen 1, Warstwa 1: oś czasu z aktywnymi datami i tematami.	Prezentacja interaktywna	1x32" interaktywny	
120_01	120	Pradzieje ziemii jarocińskiej - gabloty	Gabloty 1	Gabloty z cennymi obiektami posiadają szkło powiększające, zamontowane obok. Zwiedzający dowolnie nim przesuwają, aby podziwiać zdobienia biżuterii i narzędzi użytkowych.	brak	brak	

Projekt ekspozycji nr	Numer pomieszczenia	Symbol ze scenariusza/p rzestrzeń	Nazwa	Opis	Typ multimedialnych	Sprzęt	Uwagi
118_01	118	118_01 Od średniowiecznego civitas po miasto XXI wieku	POWITANIE	Przechodząc od kolejnej sali wystawy zwiedzający przenoszą się w czasie o kilka stuleci, z prehistorii aż do XII wieku. To przejście odbywa się przez portal – drzwi stylizowane na wczesny gotyk. Po ich przekroczeniu do uszu zwiedzających dochodzi głos odczytujący tekst dokumentu z 1257 roku: My, Bolesław, z Bożej łaski Książę Wielkopolski, chcemy aby było wiadomo współczesnym i potomnym, że zwarzywszy wiernie służby szlachetnego męża Komesa Janka ... nadaliśmy [mu]... miasto Jarocin..... Całość treści dokumentu została wpisana w wielkoformatową planszę, która swoim wyglądem nawiązuje do średniowiecznych przywilejów opatrzonych pieczęciami. Znajduje się tu makieta Jarocina ukazująca zwiedzającym początki narodzin miasta: wczesnośredniowieczną osadę targową.	prezentacja pasywna	1xWXGA	
118_03	118	118_03 Od średniowiecznego civitas po miasto XXI wieku	OŚ CZASU 3-1	Elementem scalającym narrację jest oś czasu. Biegnie ona przez całą ekspozycję na różnych wysokościach, dzięki czemu przyciąga uwagę i zyskuje na czytelności. Ilustruje zachodzące na przestrzeni wieków zmiany, porządkuje informacje i pomaga zwiedzającym zrozumieć poszczególne zagadnienia, prezentując je w chronologicznym porządku. Stanowiska interaktywne zawierają rozszerzenie informacji zawartych w grafice. Sreen 1, Warstwa 1: oś czasu z aktywnymi datami i tematami.	Prezentacja interaktywna	1x32" interaktywny	
118_05	118	118_05 Od średniowiecznego civitas po miasto XXI wieku	MAKIETA INTERAKTYWNA 01	Makieta, w której zawarliśmy urbanistyczną historię Jarocina od średniowiecznego civitas do miasta XXI wieku. Wokół stołu zamontowane jest koło czasu, tarcza z zaznaczonymi datami od 1257 do 2016 roku. Zwiedzający wspólnie obracając kołem czasu, zmieniają mapę w centrum stołu. Wspólne działanie ma przypomnieć Gościom muzeum, że Jarocin był budowany wspólnym wysiłkiem wszystkich mieszkańców. Ilość screenów uzależniona od ilości dat.	Prezentacja interaktywna	1x55" interaktywny	
118_06	118	118_06 Od średniowiecznego civitas po miasto XXI wieku	MAKIETA INTERAKTYWNA 02	Makieta, w której zawarliśmy urbanistyczną historię Jarocina od średniowiecznego civitas do miasta XXI wieku. Wokół stołu zamontowane jest koło czasu, tarcza z zaznaczonymi datami od 1257 do 2016 rok. Zwiedzający wspólnie obracając kołem czasu, zmieniają mapę w centrum stołu. Wspólne działanie ma przypomnieć Gościom muzeum, że Jarocin był budowany wspólnym wysiłkiem wszystkich mieszkańców. Ilość screenów uzależniona od ilości dat.	Prezentacja interaktywna	1x55" interaktywny	
118_07	118	118_07 Od średniowiecznego civitas po miasto XXI wieku	ZBROJA	Zachowane elementy zbroi wyeksponowane w gablocie pojawiają się w monitorze dotykowym, za pośrednictwem którego zwiedzający poznają elementy rycerskiego rynsztunku i układając elementy jak w grze Puzzle układają zbroję rycerską.	prezentacja interaktywna	1x42" interaktywny	
118_08	118	118_08 Od średniowiecznego civitas po miasto XXI wieku	KAFLE	XVI-wieczne kafle ocalałe ze Skarbczyka stanowią podstawę rekonstrukcji pieca. Po dotknięciu kafli (monitora dotykowego) pokazane na nich scenki rodzajowe i ornamenty „ożywają”. Pojawiają się proste scenki i animacje linearne.	prezentacja interaktywna	1x55" interaktywny	

Projekt ekspozycji nr	Numer pomieszczenia	Symbol ze scenariusza/p rzestrzeń	Nazwa	Opis	Typ multimediiów	Sprzęt	Uwagi
117_01	117	Najdłuższa wojna nowoczesnej Europy	MEDALE	Obok gabloty z medalami znajduje się 42-calowy monitor dotykowy, będący leksykonem odznaczeń. Zwiedzający wybiera interesujący go obiekt po czym otrzymuje informację merytoryczną, opcja zoom in, zoom out.	prezentacja interaktywna	1x42" interaktywny	
117_02	117	Najdłuższa wojna nowoczesnej Europy	OŚ CZASU 4-1	Elementem scalającym narrację jest oś czasu. Biegnie ona przez całą ekspozycję na różnych wysokościach, dzięki czemu przyciąga uwagę i zyskuje na czytelności. Ilustruje zachodzące na przestrzeni wieków zmiany, porządkuje informacje i pomaga zwiedzającym zrozumieć poszczególne zagadnienia, prezentując je w chronologicznym porządku. Stanowiska interaktywne zawierają rozszerzenie informacji zawartych w grafice. Sreen 1, Warstwa 1: oś czasu z aktywnymi datami i tematami.	prezentacja interaktywna	1x32" interaktywny	
117_03	117	Najdłuższa wojna nowoczesnej Europy	OŚ CZASU 4-2	Elementem scalającym narrację jest oś czasu. Biegnie ona przez całą ekspozycję na różnych wysokościach, dzięki czemu przyciąga uwagę i zyskuje na czytelności. Ilustruje zachodzące na przestrzeni wieków zmiany, porządkuje informacje i pomaga zwiedzającym zrozumieć poszczególne zagadnienia, prezentując je w chronologicznym porządku. Stanowiska interaktywne zawierają rozszerzenie informacji zawartych w grafice. Sreen 1, Warstwa 1: oś czasu z aktywnymi datami i tematami.	prezentacja interaktywna	1x32" interaktywny	
117_06	117	Najdłuższa wojna nowoczesnej Europy	OŚ CZASU 5-1	Elementem scalającym narrację jest oś czasu. Biegnie ona przez całą ekspozycję na różnych wysokościach, dzięki czemu przyciąga uwagę i zyskuje na czytelności. Ilustruje zachodzące na przestrzeni wieków zmiany, porządkuje informacje i pomaga zwiedzającym zrozumieć poszczególne zagadnienia, prezentując je w chronologicznym porządku. Stanowiska interaktywne zawierają rozszerzenie informacji zawartych w grafice. Sreen 1, Warstwa 1: oś czasu z aktywnymi datami i tematami.	Prezentacja interaktywna	1x32" interaktywny	
117_07	117	Najdłuższa wojna nowoczesnej Europy	OŚ CZASU 5-2	"Od Sokola do niepodległości". Zwiedzający zapoznaje się z chronologią wydarzeń, które miały miejsce na początku XX wieku na terenie Jarocina. Ich efektem było przejęcie miasta przez władze polskie 1 stycznia 1919 roku. Na ekranie, na osi czasu pojawiają się kolejne daty, których rozwinięcie stanowi opis wydarzenia bądź postaci z nią związanych.	Prezentacja interaktywna	1x32" interaktywny	
116_01	116	Historia Radolińskich	INTERAKTYWNE PUZLE	Zwiedzający wybierają archiwalne zdjęcia Jarocina oraz rodziny Radolińskich i układają z nich puzzle. S5 trzy poziomy trudności dostosowane do różnych grup wiekowych. Poprawnie ułożony obrazek zwiedzający mogą przesłać na swój adres mailowy.	prezentacja interaktywna	1x42" interaktywny	
116_02	116	Historia Radolińskich	Obrazy Radolińskich 1	Portrety rodziny członków rodziny Radolińskich znajdujące się w przestrzeni 116 zostały urozmaicone o różne zabawne animacje: uśmiech, mrugnięcie okiem, machanie ręką, pokazywanie kierunku itp.	prezentacja pasywna	1x32" pasywny	

Projekt ekspozycji nr	Numer pomieszczenia	Symbol ze scenariusza/p rzestrzeń	Nazwa	Opis	Typ multimediiów	Sprzęt	Uwagi
116_03	116	Historia Radolińskich	Obrazy Radolińskich 2	Portrety rodziny członków rodziny Radolińskich znajdujące się w przestrzeni 116 zostały urozmaicone o różne zabawne animacje: uśmiech, mrugnięcie okiem, machanie rękę, pokazywanie kierunku itp.	prezentacja pasywna	1x32" pasywny	
115_01	115	Pod jarzmem okupanta	OŚ CZASU 6-1	Elementem scalającym narrację jest oś czasu. Biegnie ona przez całą ekspozycję na różnych wysokościach, dzięki czemu przyciąga uwagę i zyskuje na czytelności. Ilustruje zachodzące na przestrzeni wieków zmiany, porządkuje informacje i pomaga zwiedzającym zrozumieć poszczególne zagadnienia, prezentując je w chronologicznym porządku. Stanowiska interaktywne zawierają rozszerzenie informacji zawartych w grafice. Sreen 1, Warstwa 1: oś czasu z aktywnymi datami i tematami.	prezentacja Interaktywna	1x32" interaktywny	
115_02	115	Pod jarzmem okupanta	OŚ CZASU 6-2	Elementem scalającym narrację jest oś czasu. Biegnie ona przez całą ekspozycję na różnych wysokościach, dzięki czemu przyciąga uwagę i zyskuje na czytelności. Ilustruje zachodzące na przestrzeni wieków zmiany, porządkuje informacje i pomaga zwiedzającym zrozumieć poszczególne zagadnienia, prezentując je w chronologicznym porządku. Stanowiska interaktywne zawierają rozszerzenie informacji zawartych w grafice. Sreen 1, Warstwa 1: oś czasu z aktywnymi datami i tematami.	prezentacja Interaktywna	1x32" interaktywny	
115_04	115	Pod jarzmem okupanta	Okopy nagłośnienie stanowisk 1	Nagrane dźwięki i głosy z okopów towarzyszące wojnie.	audio	1x kierunkowe	
115_05	115	Pod jarzmem okupanta	Okopy nagłośnienie stanowisk 2	Nagrane dźwięki i głosy z okopów towarzyszące wojnie.	audio	1x kierunkowe	
115_09	115	Pod jarzmem okupanta	NAZWY ULIC	Ekspozycję tablic uzupełnia mapa Jarocina oraz monitor interaktywny, w którym zwiedzający mogą sprawdzić interesujące ich nazwy ulic.	Prezentacja interaktywna	1x42" interaktywny	
115_10	115	Pod jarzmem okupanta	Gabloty 2-1	W gablotę wmontowany jest monitor aktywny, na którym zwiedzający mogą poznać historie umieszczonych w gablotach artefaktów.	Prezentacja interaktywna	1x32" pasywny	monitor dla trzech gablot
115_11	115	Pod jarzmem okupanta	Gabloty 2-2	Gabloty z artefaktami	brak	brak	informacje na monitorze interaktywnym przy gablocie 2-1
115_12	115	Pod jarzmem okupanta	Gabloty 2-3	Gabloty z artefaktami	brak	brak	informacje na monitorze interaktywnym przy gablocie 2-1

Projekt ekspozycji nr	Numer pomieszczenia	Symbol ze scenariusza/p rzestrzeń	Nazwa	Opis	Typ multimedialnych	Sprzęt	Uwagi
115_13	115	Pod jarzmem okupanta	OŚ CZASU 6-3	Elementem scalającym narrację jest oś czasu. Biegnie ona przez całą ekspozycję na różnych wysokościach, dzięki czemu przyciąga uwagę i zyskuje na czytelności. Ilustruje zachodzące na przestrzeni wieków zmiany, porządkuje informacje i pomaga zwiedzającym zrozumieć poszczególne zagadnienia, prezentując je w chronologicznym porządku. Stanowiska interaktywne zawierają rozszerzenie informacji zawartych w grafice. Sreen 1, Warstwa 1: oś czasu z aktywnymi datami i tematami.	Prezentacja interaktywna	1x32"interaktywny	
115_17	115	Pod jarzmem okupanta	Mapa Jarocina	Zwiedzający eksplorują interaktywną mapę Jarocina z różnych okresów historycznych. Na mapie zaznaczone są aktywne obiekty. Po wybraniu wyświetlają się materiały merytoryczne. Zwiedzający mogą wybrać jedną z ścieżek tematycznych.	Prezentacja interaktywna	1x32"interaktywny	
106_01	106	W międzywojennym Jarocinie	Labirynt 1	Instalacja „Rodzinny labirynt”, która łączy w sobie działanie manualne i interaktywne. Postacie Radolińskich: rodzice, syn i córka, trzeba skierować do ich miejsc pracy lub szkoły. Podstawą labiryntu jest fragment międzywojennej mapy Jarocina, na której zaznaczona jest lokalizacja pałacu (dom), dworca kolejowego (miejsce pracy ojca), sklepu (miejsce pracy matki), szkoły żeńskiej i gimnazjum męskiego. Umieszczając osoby w przyporządkowanych do nich miejscach Goście aktywują prezentację. Infografika znajdująca się na ścianie zaczyna „żyć” tworząc przestrzeń międzywojennego Jarocina. Monitory umieszczone przy punktach do których należy przesunąć postać, umieszczenie jej we właściwym otworze aktywuje prezentację na monitorze.	Prezentacja interaktywna	1x32"interaktywny	
106_02	106	W międzywojennym Jarocinie	Labirynt 2	Instalacja „Rodzinny labirynt”, która łączy w sobie działanie manualne i interaktywne. Postacie Radolińskich: rodzice, syn i córka, trzeba skierować do ich miejsc pracy lub szkoły. Podstawą labiryntu jest fragment międzywojennej mapy Jarocina, na której zaznaczona jest lokalizacja pałacu (dom), dworca kolejowego (miejsce pracy ojca), sklepu (miejsce pracy matki), szkoły żeńskiej i gimnazjum męskiego. Umieszczając osoby w przyporządkowanych do nich miejscach Goście aktywują prezentację. Infografika znajdująca się na ścianie zaczyna „żyć” tworząc przestrzeń międzywojennego Jarocina. Monitory umieszczone przy punktach do których należy przesunąć postać, umieszczenie jej we właściwym otworze aktywuje prezentację na monitorze.	Prezentacja interaktywna	1x32"interaktywny	
106_03	106	W międzywojennym Jarocinie	Labirynt 3	Instalacja „Rodzinny labirynt”, która łączy w sobie działanie manualne i interaktywne. Postacie Radolińskich: rodzice, syn i córka, trzeba skierować do ich miejsc pracy lub szkoły. Podstawą labiryntu jest fragment międzywojennej mapy Jarocina, na której zaznaczona jest lokalizacja pałacu (dom), dworca kolejowego (miejsce pracy ojca), sklepu (miejsce pracy matki), szkoły żeńskiej i gimnazjum męskiego. Umieszczając osoby w przyporządkowanych do nich miejscach Goście aktywują prezentację. Infografika znajdująca się na ścianie zaczyna „żyć” tworząc przestrzeń międzywojennego Jarocina. Monitory umieszczone przy punktach do których należy przesunąć postać, umieszczenie jej we właściwym otworze aktywuje prezentację na monitorze.	Prezentacja interaktywna	1x32"interaktywny	

Projekt ekspozycji nr	Numer pomieszczenia	Symbol ze scenariusza/p rzestrzeń	Nazwa	Opis	Typ multimediiów	Sprzęt	Uwagi
106_04	106	W międzywojennym Jarocinie	Labirynt 4	Instalacja „Rodzinny labirynt”, która łączy w sobie działanie manualne i interaktywne. Postacie Radolińskich: rodzice, syn i córka, trzeba skierować do ich miejsc pracy lub szkoły. Podstawą labiryntu jest fragment międzywojennej mapy Jarocina, na której zaznaczona jest lokalizacja pałacu (dom), dworca kolejowego (miejsce pracy ojca), sklepu (miejsce pracy matki), szkoły żeńskiej i gimnazjum męskiego. Umieszczając osoby w przyporządkowanych do nich miejscach Goście aktywują prezentację. Infografika znajdująca się na ścianie zaczyna „żyć” tworząc przestrzeń międzywojennego Jarocina. Monitory umieszczone przy punktach do których należy przesunąć postać, umieszczenie jej we właściwym otworze aktywuje prezentację na monitorze.	Prezentacja interaktywna	1x32"interaktywny	
113_01	113	W cieniu PRLu	Kino Echo (Sala kinowa)	Sala kinowa, nawiązująca swoim wyglądem do kina Echo, które (pod nazwą Victoria) działało w mieście już przed wojną. Zwiedzający, nieco już zmęczeni wędrówką po dziejach ziemi jarocińskiej, będą mogli tu usiąść i obejrzeć materiały filmowe dotyczące powojennego Jarocina, m.in fragmenty popularnego w latach 60. programu Turniej Miast, reportaży z Festiwalu, materiały Amatorskiego Klubu Filmowego „JAR”.	stereo	1xWUXGA	
114_01	114	Strefa dziecka	Produkcja i zdobienie naczyń regionalnych	Najmłodszy zwiedzający na monitorze dotykowym poznają techniki lepienia naczyń glinianych oraz zdobienia ich. Wykonany przez siebie projekt wysyłają do wirtualnej galerii, która stanowi część serwisu internetowego strony Muzeum Regionalnego w Jarocinie. Wykonany obrazek można również wysłać na adres mailowy.	GRA EDUKACYJNA	1x42"interaktywny	
114_02	114	Strefa dziecka	Stroje regionalne	Najmłodszy zwiedzający poznają stroje regionalne i ubiór mieszkańców dawnego Jarocina. Ich zadaniem jest ubranie wybranej postaci odpowiednio do zawodu, który wykonuje oraz przyporządkowanie jej niezbędnych narzędzi. Prawidłowe wykonanie zadania nagrodzone jest prezentacją multimedialną.	GRA EDUKACYJNA	1x42"interaktywny	