



Prostě kreativně



Práce na srovnávacích studiích
expoziční a vyhodnocení využitelnosti
zámeckých prostor probíhaly
v období únor – srpen 2025

Prostě kreativně!

Srovnávací studie výstavních expozic
a využitelnost prostor zámku Prostějov,
Pernštýnské náměstí.

Tým: Bc. Laila Amiri, Bc. Jan Bílek,
Bc. Kristýna Dolíhalová, Bc. Vendula Florková,
Bc. Miroslava Hanzalíková, Bc. Eliška Homola,
Bc. Jana Králíková, Bc. Martin Kuběna,
Bc. Martin Matoušek, Bc. Anna Medvetska,
Bc. Saša Navrátil, Bc. Hana Němcová,
Bc. Kateřina Panáčková, Bc. Alona Pedchenko,
Bc. Eliška Šimonová, Bc. Tomáš Tyburec,
Bc. Barbora Zahradníčková

Odborné vedení: Ing.arch. Nicol Galeová,
Mgr. Michal Konečný, PhD.,
MgA. Veronika Kořínková, Mgr. Olga Buciová, PhD.

Konzultace: Ing. Milada Sokolová,
Ing. arch. Jan Mlčoch, Ing. Marek Moudrý,
MgA. Aleš Procházka

Koordinace projektu: Ing. Ilona Dočkalová,
Bc. Martin Kuběna

Obsah

4 Úvod

5 Staletý trezor „české Moravy“

10 Kultura „kreativní hrou“

11 Iluze peněz a moc času

12 Kurátorský záměr

24 Architektura expozice

38 Grafický vizuál

48 Edukace

58 Marketing

64 Po zlaté stuze

66 Kurátorský záměr

74 Architektura expozice

84 Grafický vizuál

90 Edukace

102 Marketing

108 Aplikace

Staletý trezor „české Moravy“

Historický rámec námětu

Po vítězství ve volbách roku 1892 zasedlo na prostějovské radnici české zastupitelstvo v čele se starostou Karlem Vojáčkem a městu začalo jedno z nejvýznamnějších období v jeho historii. Prostějov, konkurující Brnu, Olomouci, Znojmu a Jihlavě, které ovládaly městské rady německé, se stalo největším a nezpochybnitelným politickým, kulturním a společenským centrem českého obyvatelstva na Moravě. Ve svých dlouhých dějinách zažilo město několik velkých historických etap. Téměř sto let ho vlastnili páni z Pernštejna, patřící k nejbohatším a nejmocnějším rodům českého království, za jejichž vlády byly ve městě obehnaném hradbami postaveny desítky domů, radnice a zámek, tvořící z Prostějova jedno z nejvýznamnějších poddanských měst v zemi.

Neodvlslymí Váš nečlní to co vyděláte, nýbrž to, co uspoříte!

Oznámení.

Úvěrní spolek záložna a zastavárna v Prostějově

zařizuje při oddělení záloženském (v zámku)

Úsporné pokladničky,

čímž poskytuje příležitost každému jednotlivci k okamžitému a zajištěnému uložení sebe menšího, náhodou snad přebývajících peněz a nabádá ku sporivě snaze, jediné to cestě ku vzrůstu zamožnosti a blahobytu zejména našich malých a středních stavů.

Velmi výhodné a neocenitelné toto opatření, které se osvědčilo v zemích, jež podnikavci zvláště je vyvinuto, spočívá v úsporné pokladničce, která všemní to provedení stádnice, která každému na pokladniční zápis se vydá k výměru peněz, kde v Úvěrního spolku záložna a zastavárna v Prostějově (v zámku) uloží na svůj pokladniční účet naplněný 4 K, kterýžto vklad 4 K se proti vrácení pokladničky opět vyplácí a zároveň se jako každý podobný stádníkový vklad ihned ode dne vložení až do dne vyběhnutí 4 proc.

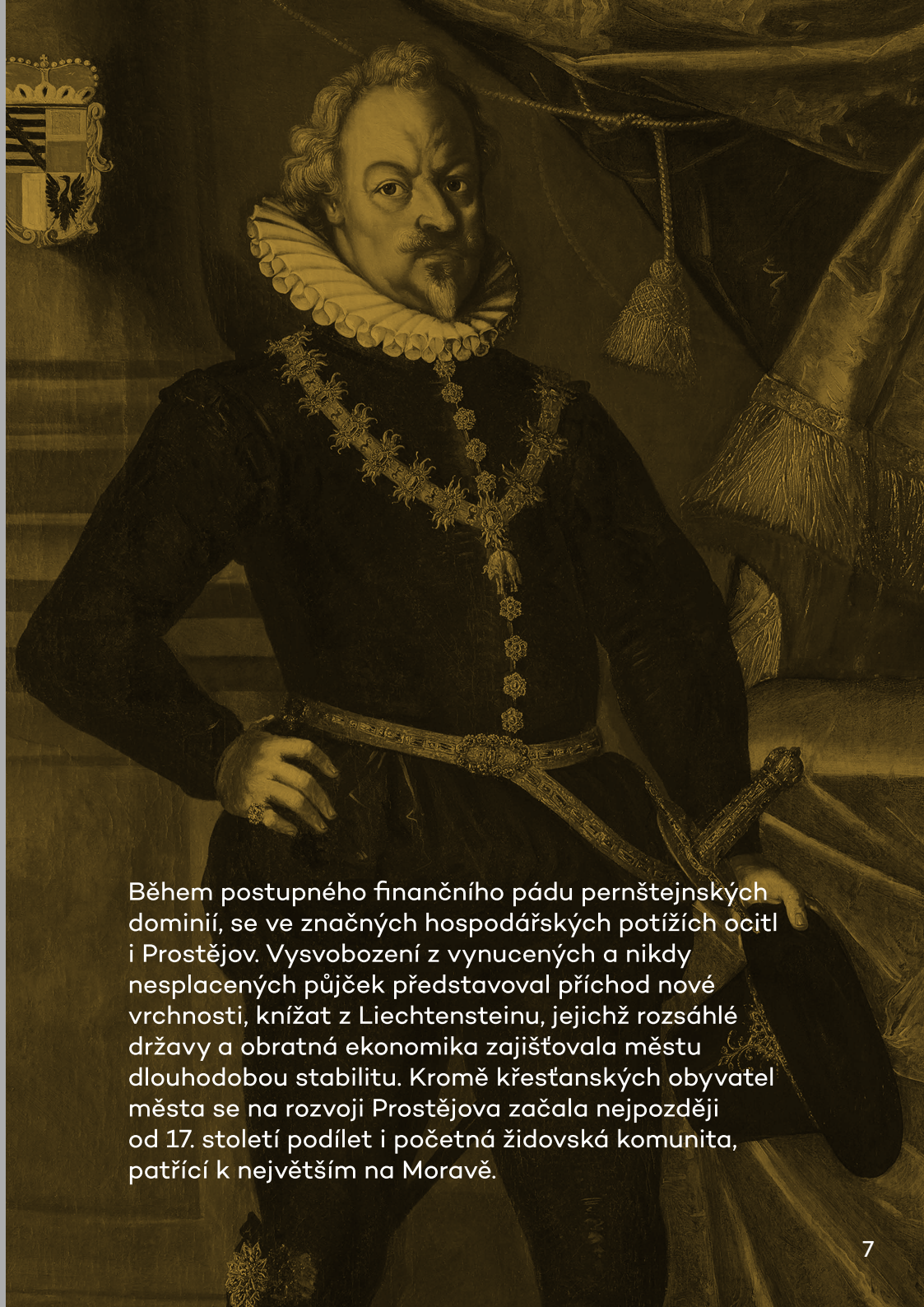
Úsporná pokladnička předává se bez klíče, který zůstane v ústavě.

Vašim malým a příležitostem úspory na jakýs otome, předtím stádní pokladničku i s obsahem v ní deponaci v naší záložně, každá úředně k tomu ustanovený otevře klíčem ústavu stádnice, vyběhne s přítomností doručitele ohně v ní se nacházející, přepočte jej a vloží na vkladní knihu. Stádnice i s vkladní knihu předá opět doručiteli. Proti předložení příslušné vkladní knihu vyplatí záložna, mající stále zaslouhu hotovost vkladu i ve všech věších ohnoscích zaznamenané bez výpočtu.

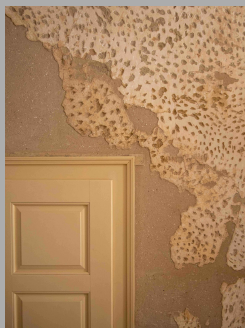
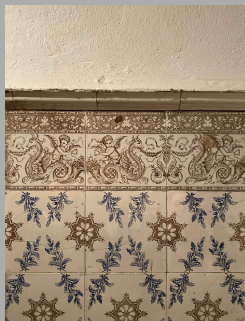
Účelem zařízení stádníček jest, aby ukládáním malých úspor usnadnil se v nejednějších vrstvách našeho lidu smysl pro spořivost, která jest jedinou spolehlivou cestou ku bohatství, blahobytu, národní síle a svobodě.

Úvěrní spolek záložna a zastavárna v Prostějově
(v zámku).

Vydáván: Státním úřadem — Zastavárna pokladničky Křesťanů — Tiskem kniž. a kamennotiskárny J. V. V. v Prostějově.



Během postupného finančního pádu pernstejnských dominií, se ve značných hospodářských potížích ocitl i Prostějov. Vysvobození z vynucených a nikdy nesplacených půjček představoval příchod nové vrchnosti, knížat z Liechtensteinu, jejichž rozsáhlé državy a obratná ekonomika zajišťovala městu dlouhodobou stabilitu. Kromě křesťanských obyvatel města se na rozvoji Prostějova začala nejpozději od 17. století podílet i početná židovská komunita, patřící k největším na Moravě.



Inspirace dochovanými detaily
a architektonickými prvky.
Kancelář záložny, dochovaný stav 2025



Třetí nejvýznamnější období, ovlivňující podobu Prostějova do současnosti, nastalo během druhé poloviny 19. století, kdy zde začaly vznikat české podniky. Jejich rozvoj do značné míry umožnil vznik několika finančních ústavů, zejména pak založení Úvěrního spolku záložna a zastavárna v Prostějově roku 1873. Mezi jeho zakladatele patřil budoucí starosta Vojáček, ale například také majitel zdejšího zámku pivovarník a hoteliér Eduard Chmelař, jehož rodina ve stejné době organizovala společenský a kulturní život českého Prostějova. Finanční ústav sídlící od roku 1893 právě na zámku, který nechalo představenstvo nákladně opravit do současné podoby, byl pro moderní české město zcela nezastupitelným partnerem, jehož bankovní služby ovlivnily podobu zdejšího hospodářství, života a architektury. Díky úvěrům mohli v Prostějově přelomu století projektovat stavby takové osobnosti jako Emil Králík, Jan Kotěra či Karel Hugo Kepka, díky kterým patří město k výkladním skříním secese a moderny. Provázanost kultury, vlastenectví a ekonomiky umožnila Prostějovu prožít na začátku 20. století „zlatý věk“, z jehož odkazu žije město dodnes.

Kultura „kreativní hrou“

Současné přístupy k architektuře a edukaci výstav

Architektura a celkový vizuální styl instalací je doplňkovým, nikoliv konkurujícím prostředkem prezentace muzeálních a výstavních expozic. Kreativní týmy od architekta přes grafika, animátora, marketéra pracují v ideálním případě od počátku tvorby společně, navazují jeden na druhého v rámci své odbornosti, ovlivňují svůj přínos pro projekt v zájmu jednotného výstupu. To vše pod dohledem kurátora, který dokáže jasně formulovat námět výstavy, zadání doplnit o seznam a specifikaci vybraných exponátů. Nedílnou součástí pro kvalitu výsledku je jasná představa o rozpočtu realizace a náročnosti volené lokality, prostor. Edukační a doplňkové programové aktivity jsou již řadu desetiletí standardní a pevnou součástí provozu muzejních či kulturních zařízení. Jedná se o vzestupný fenomén, jehož rostoucí bohatost a rozmanitost lze zaznamenat v mezinárodním i lokálním měřítku, bez ohledu na velikost institucí.

V muzejním prostředí je stále více vyzdvihován význam srozumitelného zprostředkování obsahu expozic, který se projevuje nejen v interaktivitě projednání, ale také v úzké spolupráci s animačními a vzdělávacími aktivitami navrženými "na míru". Podobné úsilí lze v posledních letech zaznamenat i u dalších kulturních poskytovatelů, jako jsou divadla, kina, knihovny, kulturní centra, aj.

Kvalitní doprovodný program pro veřejnost výrazně navyšuje celkovou návštěvnost výstav/expozic a upevňuje dobré jméno jejich provozovatele. Mimořádný potenciál v tomto směru představují programy, které zajišťují pravidelnou a dlouhodobou návštěvnost specifických cílových skupin, stejně jako naplnění důležité spolupráce napříč institucemi (nejen) na regionální úrovni.

Dnes již běžnou programovou nabídku zpravidla reprezentují dva formáty. Jedním jsou jednorázové akce pro (odbornou i širokou) veřejnost v podobě tematických přednášek, výtvarných dílen či zážitkový workshopů. Cílovou skupinou jsou primárně rodiny s dětmi, místní komunity, různé zájmové/oborové okruhy nebo skupiny se specifickými potřebami. Druhým pilířem je stálá nabídka edukačních programů pro školy, která zpravidla pokrývá úroveň od předškolní po středoškolskou. V tomto směru lze dlouhodobě budovat propojení mezi sférami formálního a neformálního vzdělávání.

Kvalitní a promyšlená dramaturgie doprovodných programů je jedním z klíčových faktorů určujících míru návštěvnosti a všeobecné povědomí o dané instituci.

Iluze peněz a moc času

**Iluze peněz
a moc času**

Kurátorský záměr

Výstava představuje pohled na peníze jako na jeden z klíčových nástrojů lidské civilizace – a zároveň jako symbol hodnoty, moci, iluzí i nejistot. Výstava tematizuje peníze nejen jako prostředek směny, ale jako kulturní, sociální i politický fenomén. Ukazuje, jak se v různých epochách měnila podoba a hodnota platidel, jaké okolnosti ovlivnily jejich stabilitu a jaký dopad měly ekonomické otřesy na běžné lidi. Sleduje proměny důvěry ve fyzické mince, papírové bankovky i digitální měny – až po spekulativní povahu kryptoměn a otázky jejich budoucnosti.

Zvláštní pozornost je věnována právě historii záložny v prostorách zámku – místu, kde se hodnota osobního majetku přetvořila v hotovost, kde se svěřovala důvěra, ale často i zoufalství. Co je to hodnota? Kde se bere důvěra v něco, co samo o sobě nemá žádnou vnitřní hodnotu? Proč si některé věci ceníme víc než jiné? A co všechno jsou lidé ochotni pro peníze udělat – nebo obětovat? Výstava vědomě osciluje mezi monumentálností a stabilitou (kterou peníze reprezentují v podobě bank, zlatých rezerv nebo státní moci) a jejich pomíjivostí a vrtkavostí (tržní kolapsy, inflace, spekulace). Návštěvníka nenásilně vede k zamyšlení nad tím, co si za peníze nelze koupit – důvěru, čas, štěstí, zdraví, nebo smysl. Cílem výstavy není pouze historický či ekonomický exkurz, ale především vytvoření prostoru pro osobní reflexi a aktuální dialog o tom, jakou moc peníze skutečně mají – a kdo ji drží v rukou.

Tematické okruhy

Historie záložny na zámku

Prostějovský zámek nese stopy mnoha století, ale jeho nejintenzivnější proměnu přinesl přelom 19. a 20. století. Tehdy se z původního renesančního sídla stal domov záložny a zastavárny – instituce, která poskytovala úvěry a přijímala zástavy od místních obyvatel. V roce 1893 zámek koupil Úvěrní spolek Záložna a zastavárna v Prostějově, což předznamenalo nejen rekonstrukci objektu, ale i jeho nové určení. V historických prostorách vznikla kancelář ředitele, trezorová místnost a přijímací kanceláře. Zámek tak symbolicky i prakticky ztělesnil hodnotu – nejen kulturní, ale i finanční. Stylizované interiéry a sgrafitová výzdoba od Jano Köhlera zdůrazňovaly spojení tradice, důvěry a stability. Záložna a zastavárna nebyla jen institucí; byla i svědkem osobních příběhů. Zastavované předměty – šperky, hodinky, nářadí – nesly známky lidských osudů, často zoufalství, ale i naděje. Účetní knihy ukazují každodennost této důvěryhodné výměny: hodnoty za hotovost, víry ve splácení a budoucnost.

Exponáty:

Originální trezor (nebo jeho dveře/interiér)
Dobový mobiliář z kanceláře ředitele (psací stůl, sejfy, registrační skříňky, židle)
Zástavní listiny a smlouvy (originály nebo faksimile)
Fotografie záložny a jejích zaměstnanců (dobové záběry, portréty)
Zástavní předměty – např. šperky, nářadí, porcelán, kapesní hodinky
Záznamy z účetních knih – náhled do evidence, výše půjček, poplatků apod.

Proměny peněz v čase

Peníze prošly dlouhou a fascinující cestou. Na jejím počátku byly naturální směny a komodity – od dobytka přes sůl až po mušle kauri. Postupně však lidstvo hledá univerzálnější prostředek směny: nejprve mince z drahých kovů, později papírové bankovky kryté zlatem. Ty umožnily rozvoj bankovníctví a obchodních sítí v měřítku, jaké dříve nebylo možné. Ve 20. století jsme svědky další revoluce – od opuštění zlatého standardu po vznik elektronických peněz. Důvěra ve fyzické bankovky se přelévá do digitálních účtů, kreditních karet a dnes i kryptoměn, které zpochybňují centrální autority a nastolují nové otázky o hodnotě, důvěře a kontrole.

Každý přelom odhaluje více než jen technologický pokrok. Odhaluje také změnu společenských paradigmat – co považujeme za hodnotné, čemu věříme, a jaké formy moci jsme ochotni akceptovat. Důvěra ve fyzické bankovky se přelévá do digitálních účtů, kreditních karet

a dnes i kryptoměn, které zpochybňují centrální autority a nastolují nové otázky o hodnotě, důvěře a kontrole. Každý přelom odhaluje více než jen technologický pokrok. Odhaluje také změnu společenských paradigmat – co považujeme za hodnotné, čemu věříme, a jaké formy moci jsme ochotni akceptovat.

Exponáty:

Primitivní platidla (mušle kauri, sůl, kovy, kůže)
 Antické mince (řecké, římské, keltské repliky)
 Středověké a raně novověké mince (pražské groše, toлары, dukáty)
 Papírové bankovky různých epoch a zemí (např. měna Rakouska- Uherska, 1 republiky, Protektorátu, ČSSR, hyperinflace ve Výmarském Německu apod.)
 Poukázky a válečné peníze (lístky na potraviny, peníze v tábořích, vězeňské měny)
 Socialistická platidla a účtenky (koruny, potravinové poukázky, pokladní bloky)
 Kreditní karty – vývoj designu a technologií
 Fyzické nosiče kryptoměn (USB s krypto peněženkou, QR kódy, „bitcoinová mince“ jako suvenýr)

Moc peněz

Peníze jsou nejen prostředkem směny, ale také mocenským nástrojem, který určuje, kdo má kontrolu nad zdroji, kdo je schopen rozhodovat a jaká rozhodnutí jsou považována za legitimní. Od starověkých mincovních systémů po moderní centrální banky se peníze staly nástrojem, který překračuje ekonomickou rovinu a vstupuje do sfér politiky, kultury a společenského statusu. Moc peněz spočívá nejen v jejich akumulaci, ale i v jejich schopnosti ovlivňovat a formovat myšlení lidí.

Exponáty:

Stavební model bankovní budovy
 Politické a propagandistické plakáty
 Portréty panovníků na mincích/bankovkách
 Historické sejfy / zámky / zabezpečovací mechanismy
 Uniformy zaměstnanců bank / záložen / strážných
 Mocenské artefakty (pečetidla, razítka, klíče od trezorů)

Iluze a křehkost hodnoty

Historie peněz je také příběhem křehkosti a nestability. Ekonomické krize, inflace či spekulativní bubliny ukazují, že hodnotu peněz lze ztratit prakticky přes noc. Jakmile důvěra selže, struktury, které se zdály pevné a trvalé, se rozpadají. Křehkost peněz se stává evidentní zejména ve chvílích, kdy se odhaluje jejich závislost na lidské důvěře a sociálních konvencích.

Exponáty:

Bankovky s extrémními nominály (hyperinflace)
 Burzovní tickery / staré telegrafní přístroje
 Grafy kolapsů měn / akciových trhů
 Spekulativní investiční předměty (tulipánová cibule, NFT printy, pamětní mince)
 Kolekce padělků
 Tiskoviny a noviny z období ekonomických otřesů

Co si (ne)koupíš

Peníze mohou mnoho, ale nemohou vše. Existují hodnoty, které nelze převést na měnu – láska, důvěra, čas, čest nebo smysl života. Tato část výstavy se zaměřuje na koncepty, které zůstávají mimo dosah peněžního systému, a na reflexi toho, co skutečně považujeme za hodnotné a smysluplné.

Exponáty:

Umělecká instalace: vitrína s nápisem "Nekoupíš si..."
 Fiktivní bankovky s nápisy „Láska“, „Čas“, „Zdraví“, „Důstojnost“
 Zvuková instalace – výpovědi lidí o hodnotách
 Předměty osobního významu
 Kapsle s „poselstvím budoucím generacím“
 Interaktivní prvek: "Zásobník hodnot"

Estetika moci – Kancelář rozhodnutí

Kancelář vybavená původním nábytkem z doby kubismu, rondokubismu a secese. Slouží jako prostor pro reflexi toho, jak estetické normy a funkční design ovlivňují pojetí moci a rozhodování.

Exponáty:

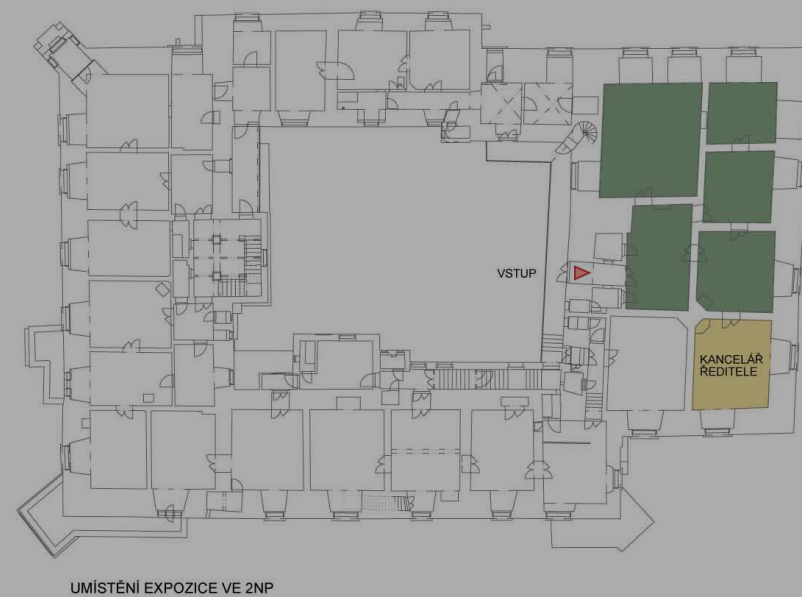
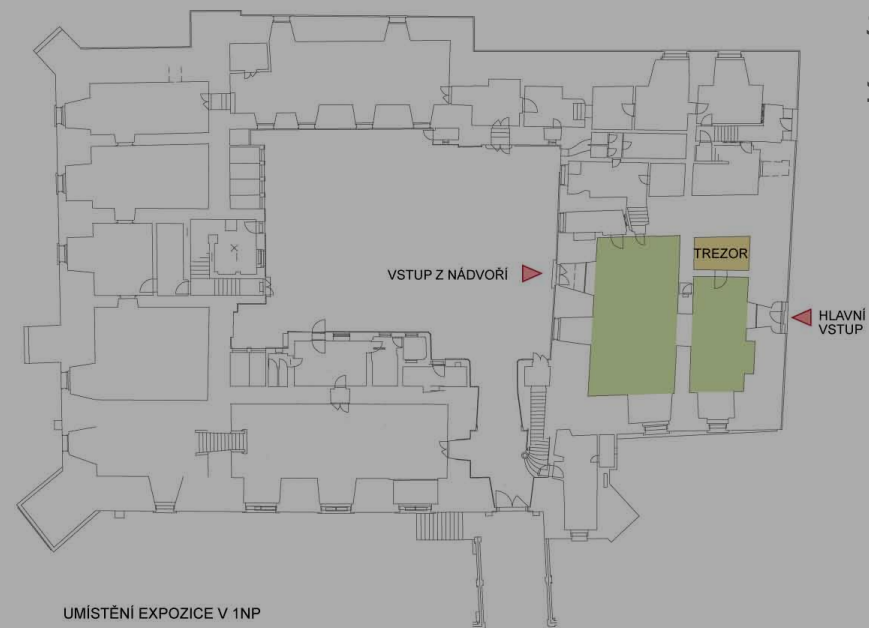
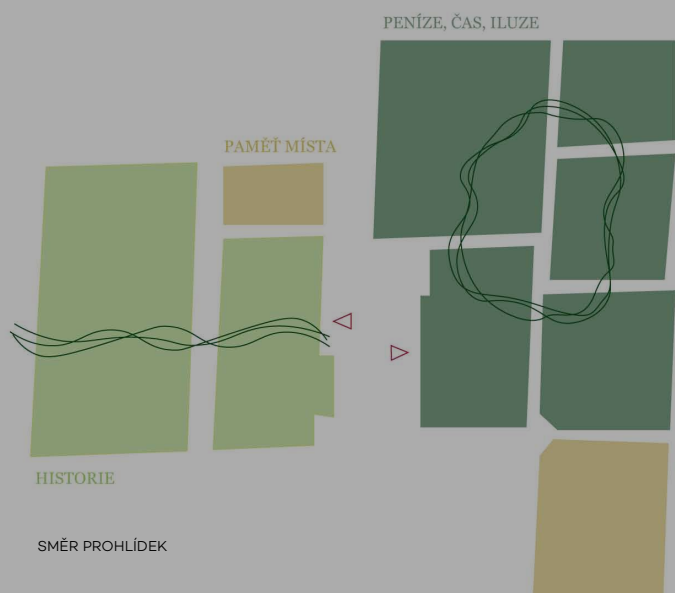
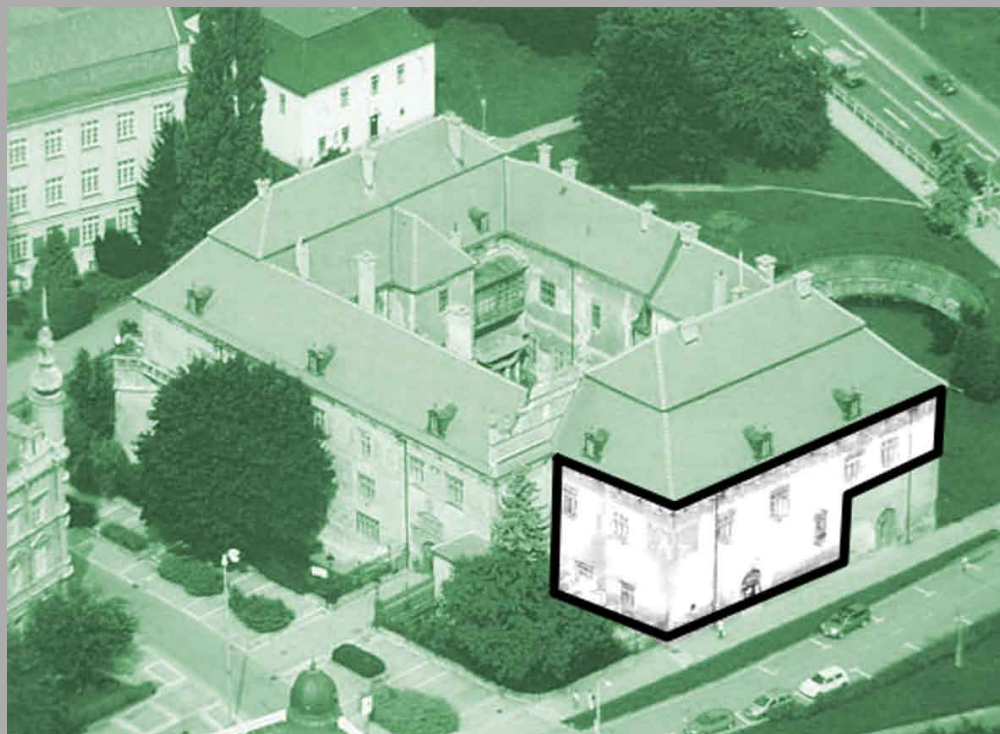
Dobový nábytek
 Kurátorský text: „Estetika moci“
 Interaktivní instalace: „Rozhodnutí za stolem“

Identita výrazu výstavy

Jednotlivý prvek architektury, grafiky, edukace a průběhový tok expozice je z hlediska kurátora ponechán na invenci architektonického a grafického týmu.

Cílová skupina a komunikace

Výstava je pro všechny věkové skupiny.
 Výstavu mohou navštívit jak místní, tak i turisté. Je na návštěvníkovi, jak expozici pojme a kolik se toho chce dozvědět. Není cílem ho zahltit informacemi.

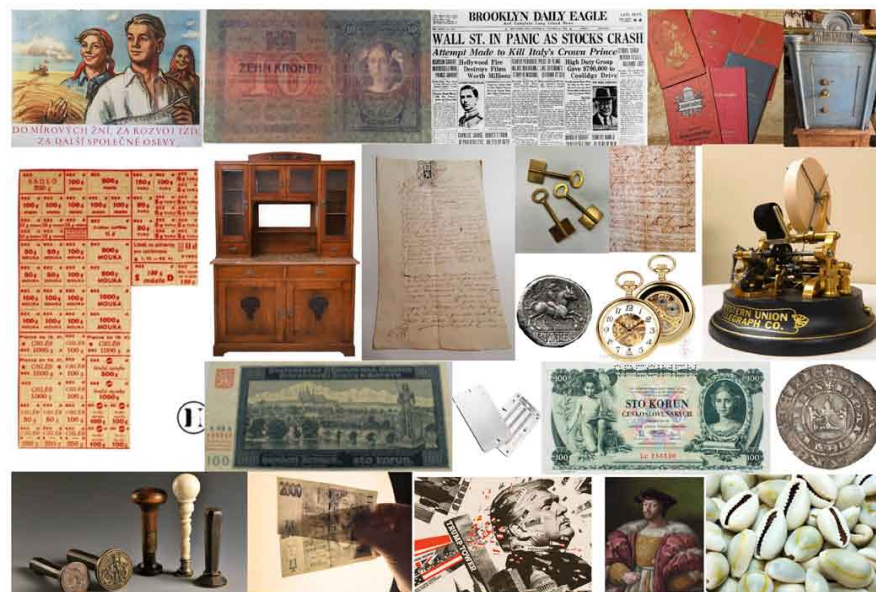


TÉMATICKÉ OKRUHY EXPOZICE
1. HISTORIE ZÁLOŽNY NA ZÁMKU

10 green rectangular cards are arranged in a 3D-like structure. The cards are numbered 1 through 5. The numbers are distributed as follows: Card 1 (top right), Card 2 (top left, top right, middle left), Card 3 (middle right), Card 4 (middle left, middle right), and Card 5 (bottom left, bottom right). A pink triangle is located on the left side of the structure.

TÉMATICKÉ OKRUHY EXPOZICE

1. HISTORIE ZÁLOŽNY NA ZÁMKU
2. PROMĚNY PENĚŽ V ČASE
3. MOC PENĚŽ
4. ILUZE A KŘEHKOST HODNOTY
5. CO SI NEKOUPÍŠ



Exponáty

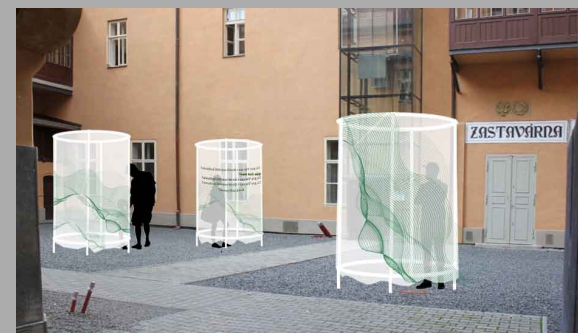
**Iluze peněz
a moc času**

Při procesu návrhu expozice v prostorách zámku jsme se nejprve seznámili se skutečnostmi, které podněcují určitá rozhodnutí při návrhu. Většina prostorů prostějovského zámku spadá v současnosti pod ochranu památkové péče, v interiéru je možné zasahovat pouze do stropů, ve kterých jsou pozůstatky předešlých provozů ve formě zářivkových svítidel a elektrických rozvodů ve stěnách. Tento fakt určil směr našemu přístupu. Ikdyž se jedná o návrh stálé expozice, držíme si odstup od hmoty zámku. Výstavní fundusy jsou volně rozmístěny, což podporuje volný tok pohybu po expozici a důstojně doplňuje zámecké interiéry.

Při analýze zámku nám trezor a kancelář ředitele dochované z doby fungování Záložny a zastavárny Prostějov přišly jako klíčové body pro připomenutí historie zámku ale také jako podnět zamyslet se nad rolí peněz a majetku v průběhu lidských dějin. Začleňujeme je tedy do okruhu výstavy, dopřáváme jim prostor a necháváme je vyniknout a mluvit za sebe. V případě kanceláře ředitele doplňujeme zařízení místnosti dobovými prvky a nábytkem.

Inspirací pro tvar fundusu se stal bankomat – každodenní objekt skrze který se dostáváme do kontaktu se světem peněz. K naší iteraci bankomatu si však nepřijdete vybrat peníze, ale dozvědět se nové znalosti a přiučit se. Fundusy jsou volně stojící polykarbonátové boxy v abstrahovaném tvaru bankomatu a jejich variabilita nám umožňuje umístit exponáty různých velikostí a médií – fyzické exponáty, video, interaktivní displej, prodejní pult, šatna. Jejich volné umístění v expozici podporuje zvědavý přístup a neformální pohyb skrze výstavu, materialita podporuje pocit lehkosti a náš záměr minimálního kontaktu s existujícími konstrukcemi.

Výstava je doplněna videoprojekcí na stěny zámeckých místností ve formě otázek, které by v každém z návštěvníků měly vyvolat reakci/zamyšlení/reflexi.

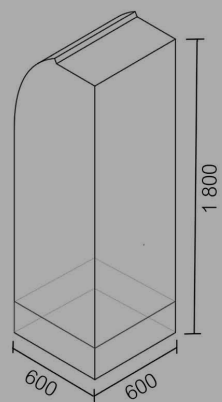




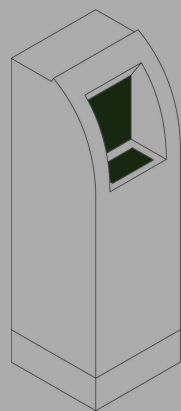
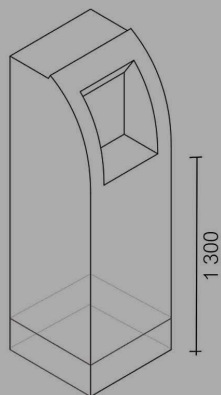
PŮDORYS 1NP



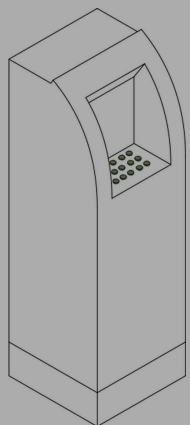
PŮDORYS 2NP



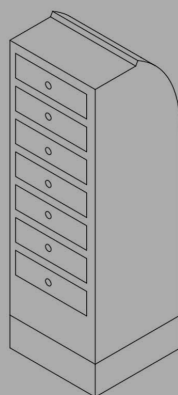
Rozměry
výstavního
fundusu



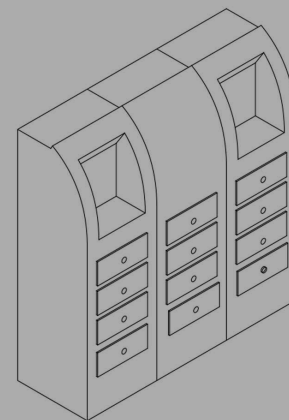
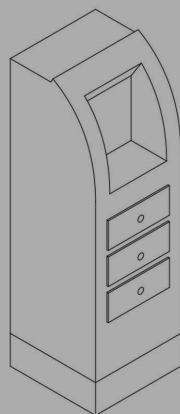
Interaktivní
displej



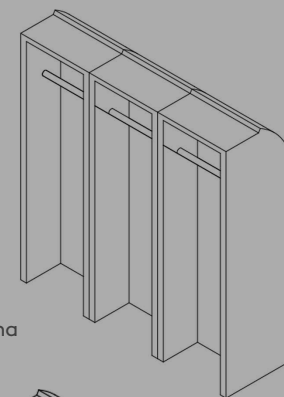
Vystavení
menších
předmětů



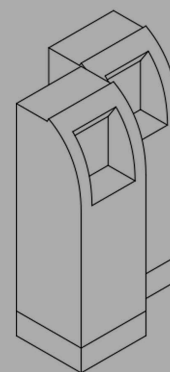
Předměty
v zásuvkách,
interaktivní



Šatna



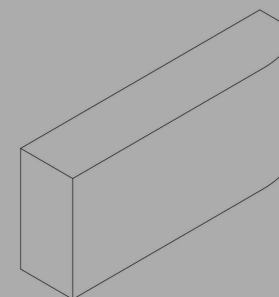
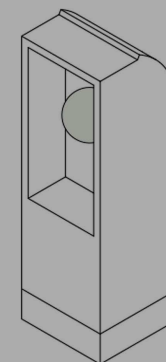
Vystavení
menších
předmětů



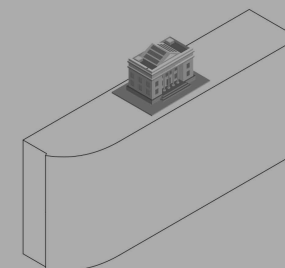
Seskupení
bankomatů



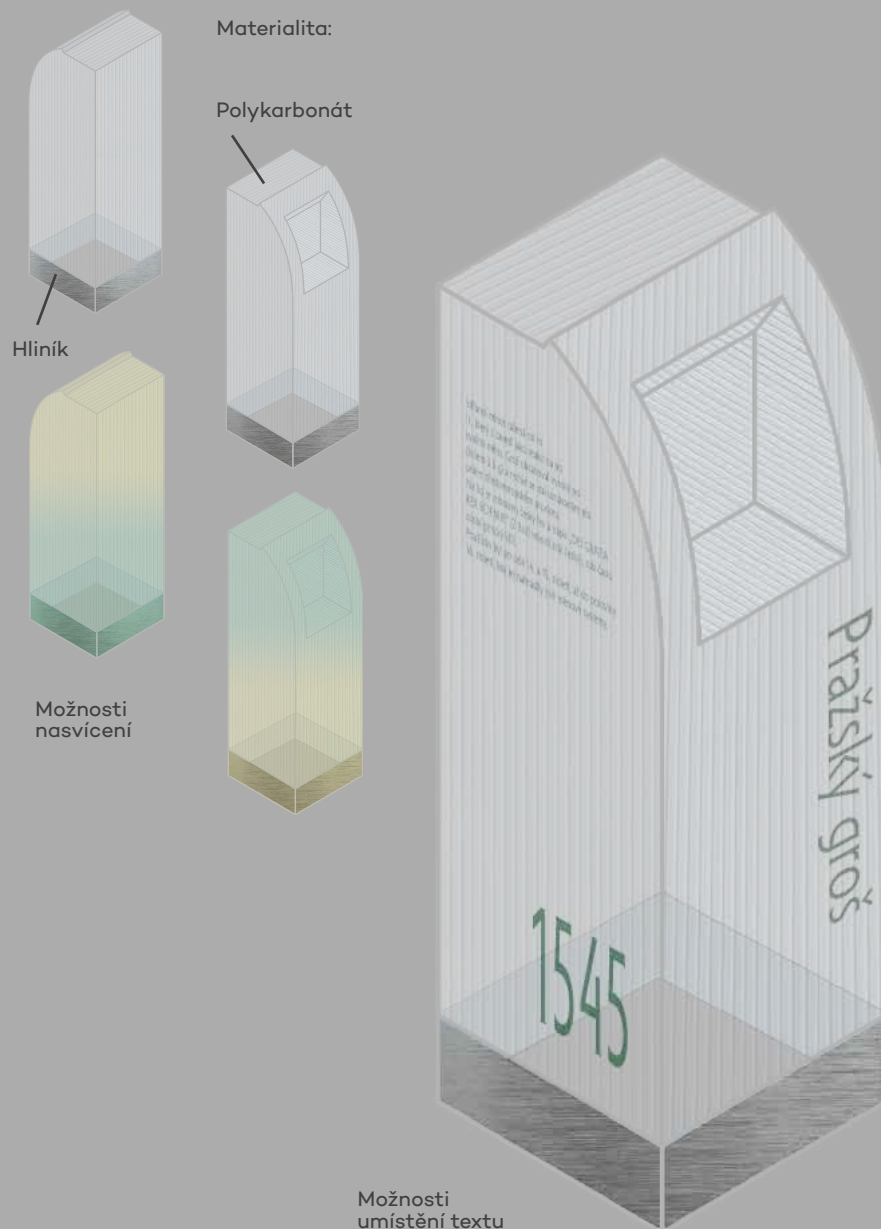
Vystavení
větších
předmětů,
oděvů



Pokladní pult



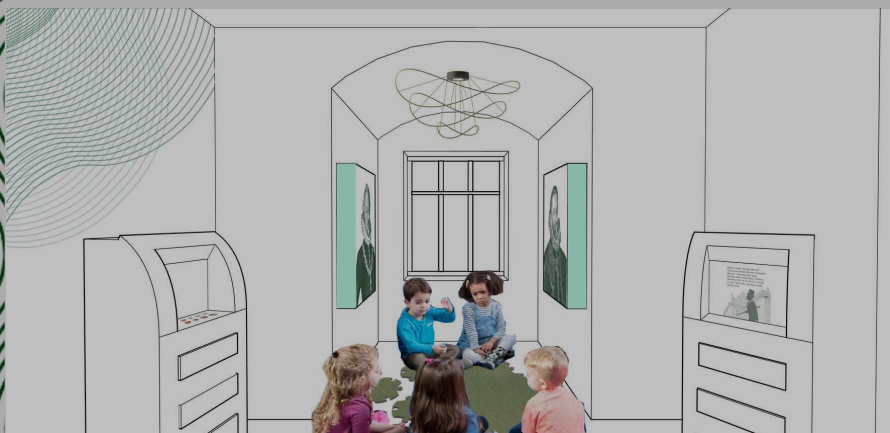
Model,
největší předměty



Koláž návrhu doplnění dobového nábytku v kanceláři ředitele záložny.



Vstupní místnost s info pultem



Pohled do expozice, možnosti edukace



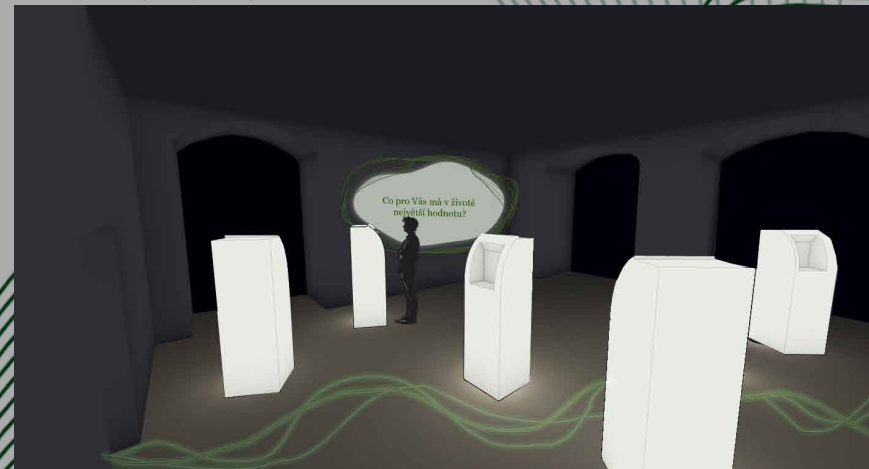
Interaktivní herna s prostorem šatny



Expozice interiér



Prostor šatny a výstavy v 1NP.



Prostor výstavy ve 2NP s videoprojekcemi.

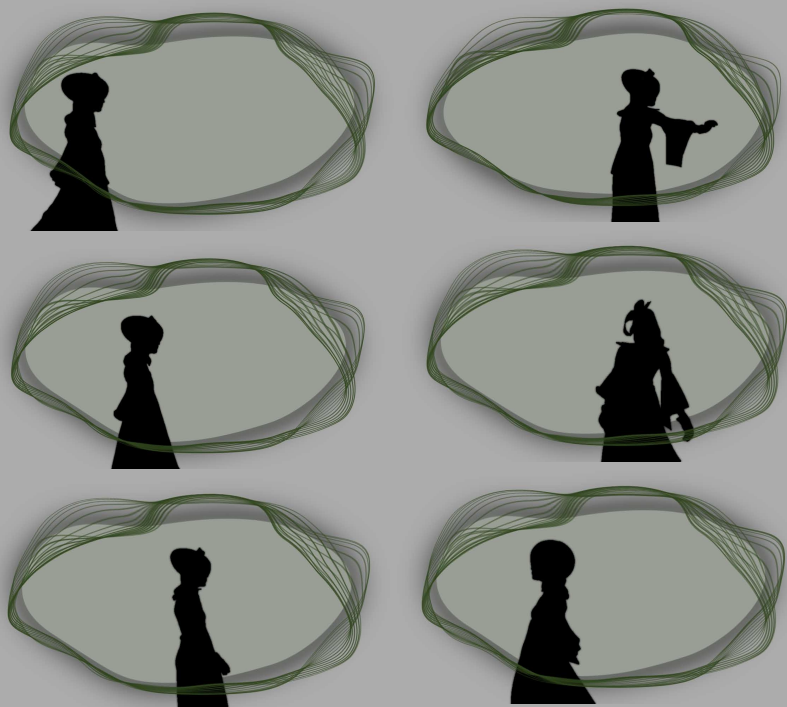
**Iluze peněz
a moc času**

Grafická identita výstavy vychází ze vzoru giloše (fr. guilloche). Jedná se o jemný dekorativní vzor, původně vyrývaný do kovové destičky. Dnes se tyto vzory pro svou preciznost a složitost používají jako jeden ze stupňů ochrany platidel po celé zemi. Pro účely výstavy jsme si vytvořili vlastní verzi giloše.

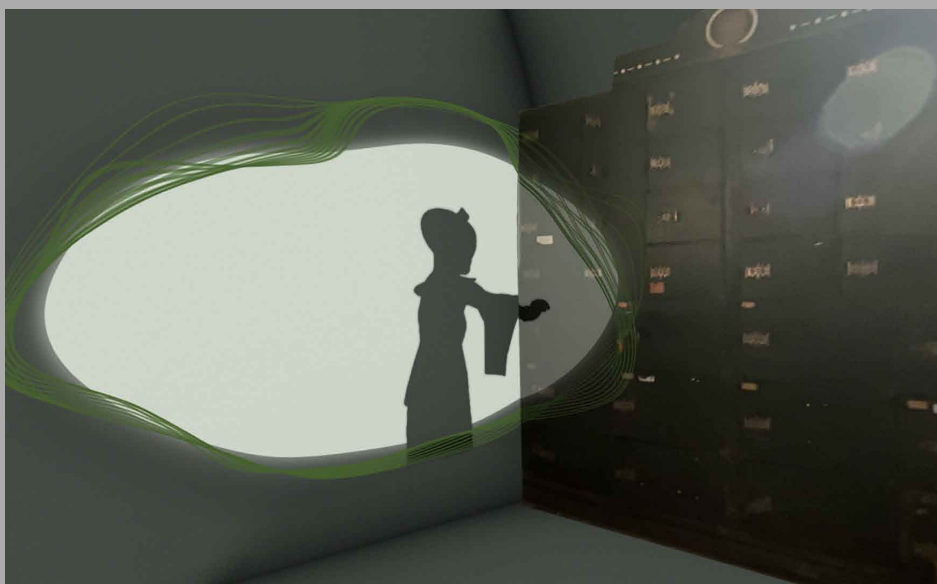
Barevná paleta je inspirovaná barvou používanou na bankovkách a symbolizující měnu a peníze po celém světě – světle zelenou. Barva je využita jak na vzoru giloše, tak pro písmo a sjednocuje tak výstavu.

Písmo použité na výstavě je identické s písmem používaným na českých bankovkách.

Vzor giloše se objevuje také v podobě rámečku ohraničujícího pole pro videoprojekci. Videoprojekce doprovází návštěvníka po expozici. Objevují se v ní stíny postav – bývalých majitelů a obyvatel zámku – a pokládají návštěvníkovi otázky, které doplňují fyzickou podstatu výstavy intelektuálními podněty – co je pro vás v životě nejcennějšího, co si za peníze nepořídíte, co má pro vás hodnotu?



Fáze videoprojekce

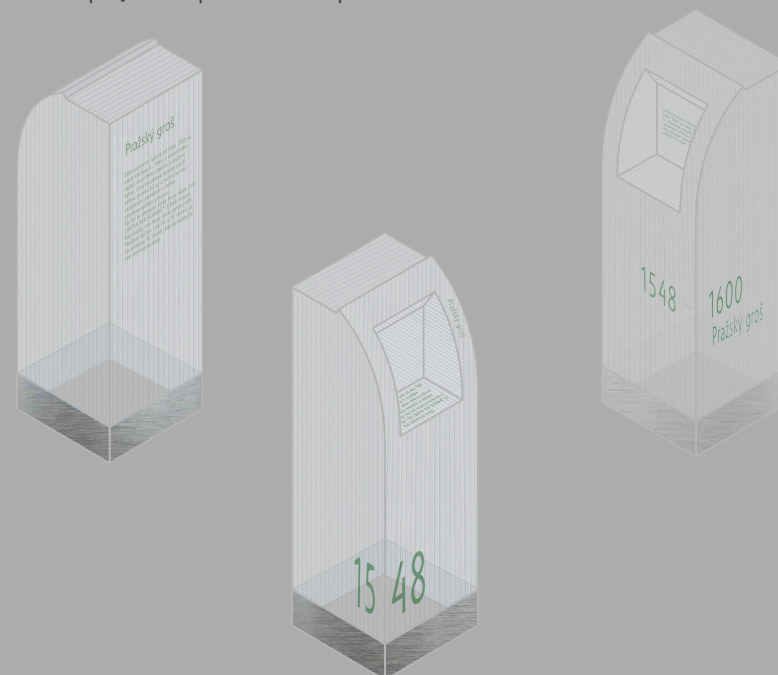


Umístění videoprojekce v prostorách trezoru

Projekce představuje okno do minulosti trezoru siluetou ženy, prohlízející si své jmění. Scénu rámuje neustále se měnící motiv giloše, jemné linie, které se objevují i na bankovkách.



Umístění videoprojekce v prostorách expozice



Možné umístění textu na fundus



ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZÀ
 ÅÊÏÕabcdefghijklmn
 opqrstuvwxyzàåéîõ&
 1234567890(\$£€.,!?)

Font Solpera - nadpis, tiskoviny.

55

Iluze peněz a moc času

Edukační program mapující instalaci

1. VÝPLATA

Pro koho: Děti, mládež (6–15 let), rodiny, školní skupiny

Délka programu: 1 hodina

Cíl: Naučit děti, že výplata není neomezená a je třeba s ní dobře hospodařit, abychom zvládli zaplatit důležité výdaje, a ne všechno si můžeme dovolit.

V místnosti ředitele zastavárny bude vytvořeno komfortní sezení skupinek na sedacích vacích. Děti se naučí, že z výplaty se nejdříve strhnou daně a teprve potom přijde čistá výplata, ze které je nutné platit výdaje a zábavu.

Postup:

Děti dostanou výplatu (30 000 v papírových penězích)

- odevzdají daně a přicházejí ke stanovišti s povinnými výdaji (jídlo, nájem, účty) a tyto položky platí penězi

z výplaty. Následuje stanoviště s nepovinnými výdaji, na kterých musí rozhodovat, jaké položky si mohou koupit, a na které výdaje jim již nezbyde. Budou si šetřit na nový telefon, koupí si sladkosti nebo půjdou do kina? Posledním krokem je společná reflexe

s edukátorem. Děti spočítají, kolik jim z výplaty zbylo a zhodnotí, jestli a jak hospodařili. Edukátor vysvětlí princip úspor např.: na nový telefon budu mít, když budu dva nebo tři měsíce šetřit.

Rekvizity:

Kartičky s výdaji a cenami (jídlo, nájem, pojištění, kino, daně)

Hrací peníze (stylizované papírové peníze a mince)

Malá magnetická tabule pro každou skupinku pro připínání svých výdajů

Kvíz - Kolik co stojí?

Papírové karty s různými předměty a cenami (chléb 30 Kč, čokoláda 50 Kč, oběd 120 Kč)

2. ZA KOLIK CESTOVAT ČASEM

Pro koho: Děti, mládež (6–15 let), rodiny, školní skupiny

Délka programu: 1 hodina

Cíl: Cílem je poznat hodnotu peněz v dějinách a porozumět finanční gramotnosti.

V kanceláři ředitele záložny s doprovodem videoprojekce cestují děti časem v pěti časových obdobích (středověk, první republika, socialismus, současnost, budoucnost). Odpovídáním na otázky v edukačním listu účastníci poznají zajímavá fakta z daných časových období, získají celkový přehled o historii měn.

Časová období:

Středověk – směnný obchod

Úkol: Rozdělení návštěvníků na skupiny dle povolání (pekař, švec, řezník, zemědělec). Každý ve skupině obdrží kartičky se svým zbožím. Individuálně bude přidělen cílový předmět, který má každý za úkol směnným obchodem získat. Následuje směnný obchod.

Odměna: razítko groše do edukační karty

Rekvizity: kartičky s jednotlivými předměty a razítko s grošem

První republika – malé podnikání

např.: novinový stánek, švadlena, švec, rozhodnutí do čeho investovat, aby podnikání vzkvétalo (reklama, kvalita, zisky...)

Úkol: Začít s podnikáním ve zvolené oblasti. Skupina obdrží počáteční kapitál a podle zvoleného podniku společně rozhoduje, které položky pořídit do startu podnikání. Dle zvolených položek edukátor sdělí úspěšnost výsledného podniku. Návštěvníci budou motivováni k hledání ideální kombinace pro nejvyšší výděly.

Odměna: razítko 5 Kčs do edukační karty

Rekvizity: kartičky pro jednotlivé podniky (krejčovství, novinový stánek, kavárna), kartičky s nutným zbožím pro každý podnik a u nich taky napsaná jejich hodnota, papírové peníze do začátku každého podniku, razítko s hodnotou 5 Kčs

Socialismus – omezený výběr, poukázky

Úkol: Návštěvníci dostanou seznam věcí, které koupit, ale ne všechno je dostupné, losují dostupnost, když něco dostupného není, můžou se rozhodnout, jestli počkají nebo změni plány. Vyhrává ten, kdo nejdříve splní seznam, který má nakoupit

Odměna: razítko tuzexové poukázky do edukační karty

Rekvizity: vytištěné nákupní seznamy, karty se zbožím (banány, džiny, kolo, toaletní papír), hrací kostka pro určení pravděpodobnosti, razítko

Současnost – simulace měsíčního rozpočtu

Úkol: V prvním kroku přednese edukátor základy o příjmech a výdajích. Následuje přidělení příjmu, vypsání potřebných a zbytných výdajů, bilance. Účastník si může vypsát své osobní výdaje. Konečným krokem je losování náhodného výdaje či přivýdělku. Konzultace s edukátorem, sdělení rad pro správné hospodaření.

Odměna: razítko 100 Kč do edukační karty

Rekvizity: karty s nečekanými výdaji či přivýdělky, rekvizity pro edukační hru Výplata, razítko 100 Kč

Budoucnost – co bude mít hodnotu?

Tokeny, výběr, do čeho investovat (technologie, příroda, přátelství,...) skupina se bude muset domluvit na prioritách, co bychom chtěli za 20 let

Úkol: Poslední kolo edukačního programu bude pojato ve formě diskuze.

Odměna: investiční kámen

Rekvizity: razítko s investičním kamenem

3. TAJEMSTVÍ ZÁMECKÉ POKLADNICE

Pro koho: Bez věkového omezení

Délka programu: 1 hodina

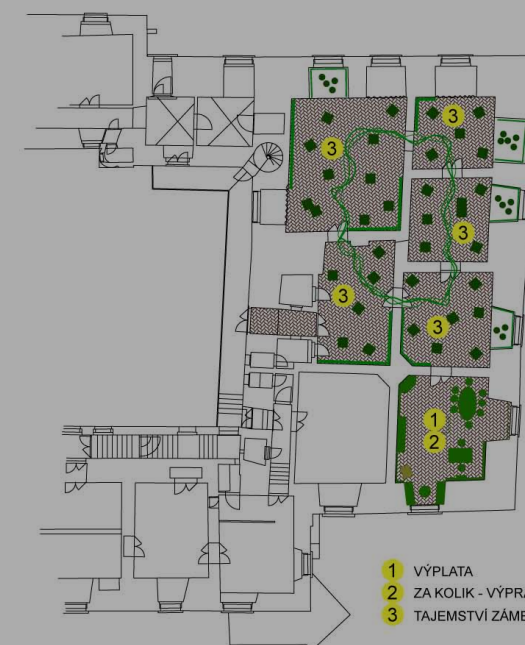
Cíl: Cílem je poznat hodnotu peněz v dějinách a porozumět finanční gramotnosti.

Příběh, kterým provází zámecká paní, ta hromadí peníze a majetek, ale přesto jí něco chybí. Lidé budou procházet výstavou a postupně plnit 5 úkolů. Za každý úkol získají písmeno do tajenky a papírové žetony. Otázky se budou týkat výstavy, (např.: kolik měn vidíte okolo?), vždycky bude následovat kontext správné odpovědi, nějaká zajímavost.

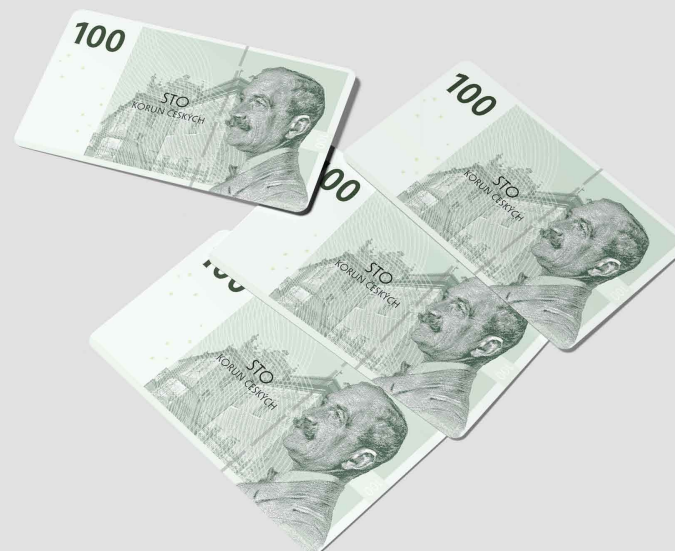
V závěru složí návštěvník tajenku a získá odměnu ve formě hracích mincí. Mince může vhodit do připravené pokladnice pro štěstí.



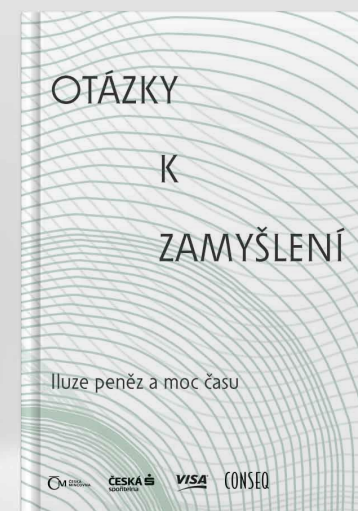
Podoba interaktivního displeje



- 1 VÝPLATA
- 2 ZA KOLIK - VÝPRAVA ČASEM
- 3 TAJEMSTVÍ ZÁMECKÉ POKLADNICE



Bankovky pro edukační aktivity



Propagačně edukační brožura

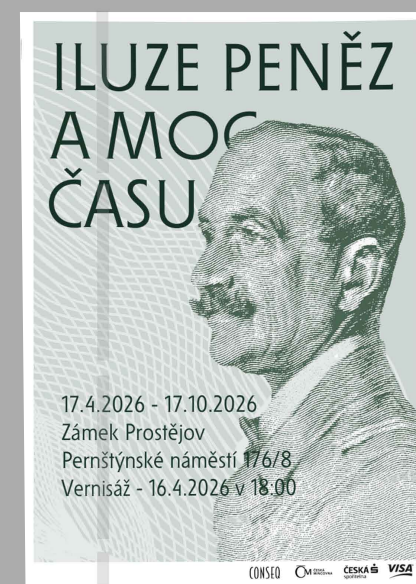
**Iluze peněz
a moc času**



Použití grafiky pro tiskoviny - plakát



Použití grafiky pro tiskoviny - plakát



Využití grafické identity výstavy pro účely propagace na sociálních sítích



Merchandise - pokladnička



Merchandise - zápisník



Použití grafiky pro tiskoviny - brožura

Po zlaté stuze

**Po zlaté
stuze**

Krása a bohatství Prostějova

Kurátorský záměr:

Prostějov? Historie, průmysl, architektura. Projděte se prostějovským zámekem a poznejte příběh bohatého hanáckého města. Prozkoumejte svět, ve kterém se setkávají slavní šlechtici, věhlasní architekti s módními návrháři a švadlenami. Svět, který dal vzniknout současné identitě Prostějova. Přednost dostala témata, která byla pro vývoj a současnou podobu města důležitá. Postupujeme přes rod Pernštejnů, díky kterým stojí v Prostějově zámek, až po proslulou oděvní firmu OP Prostějov. Na této výstavě je ale k vidění víc. Zmíněná témata zmiňují Prostějov v minulosti, díky čemuž lze město lépe pochopit. Nicméně každé historické období se projevuje jinak a nejlépe je to vidět na architektuře. Vzhledem k tomu, že je ve městě k vidění řada pozoruhodných architektonických realizací, je tomuto tématu dopřán prostor i na této výstavě. Nechte se vést po zlaté stuze a ponořte se do příběhu hanáckého města.

Tematické okruhy:

Výstava je rozdělena do na sebe navazujících částí, které formovaly identitu Prostějova. Prochází se přes architektonicky významné stavby a přes průmysl a oděvnictví se prochází do části zaměřené na vědu.

Mimo hlavní část výstavy je samostatná expozice zaměřená na historii. Primárně je zacílena na historii zámku, kde se výstava odehrává. Směr pohybu návštěvníků je možné v případě potřeby změnit.

Narativní linie a příběhový tok

Výstava je pojata jako příběh, nenásilné spojení na sebe navazujících částí, které jsou pro město významné.

Identita výrazu výstavy

Linie sjednocující výstavu je architektonický prvek ve formě stuhu, která má více podob – někde je použita jako podstavec pro exponáty, někde slouží jako nosič informací. V některých případech je možné ji použít k posezení.

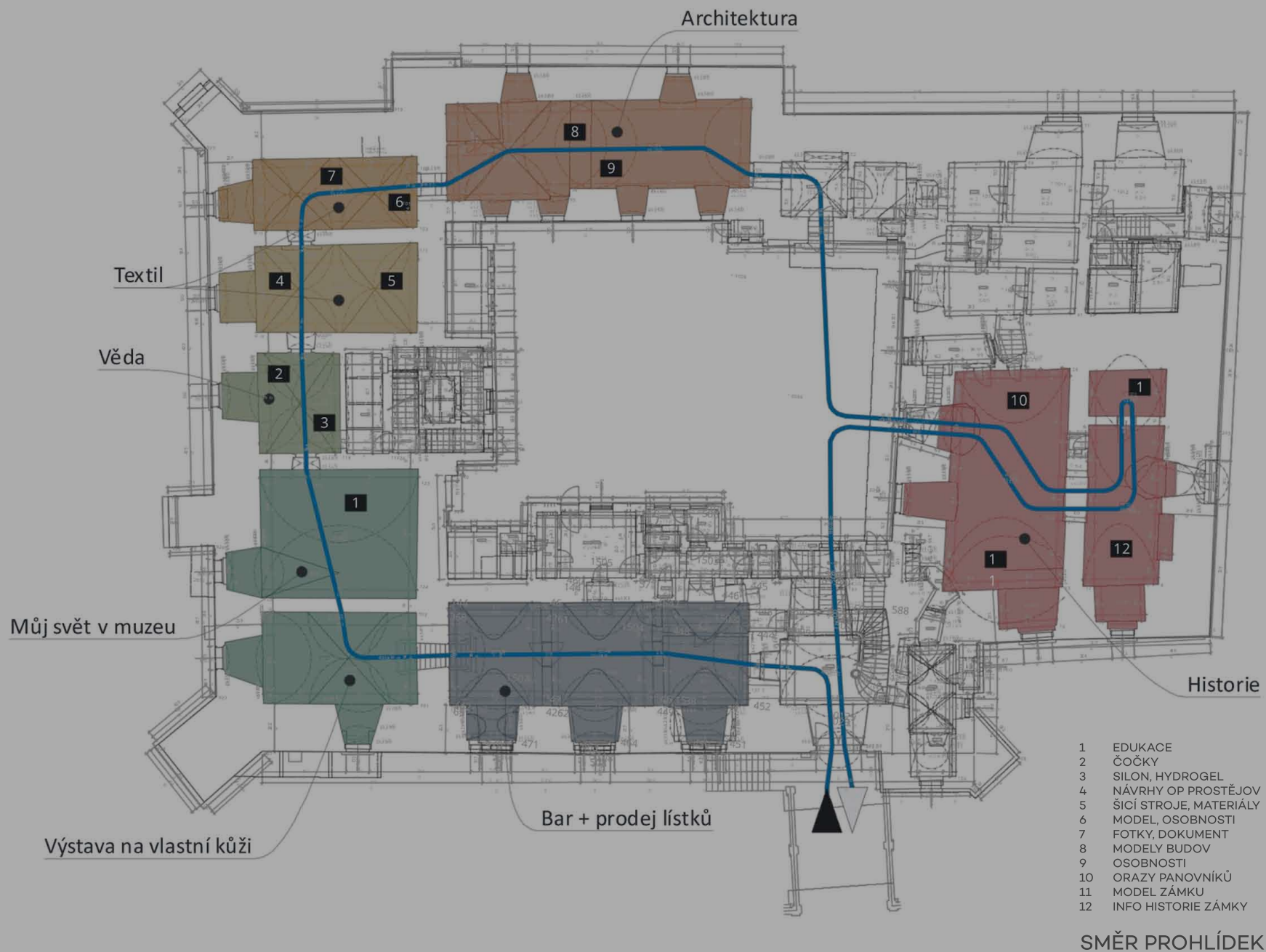
Cílová skupina a komunikace

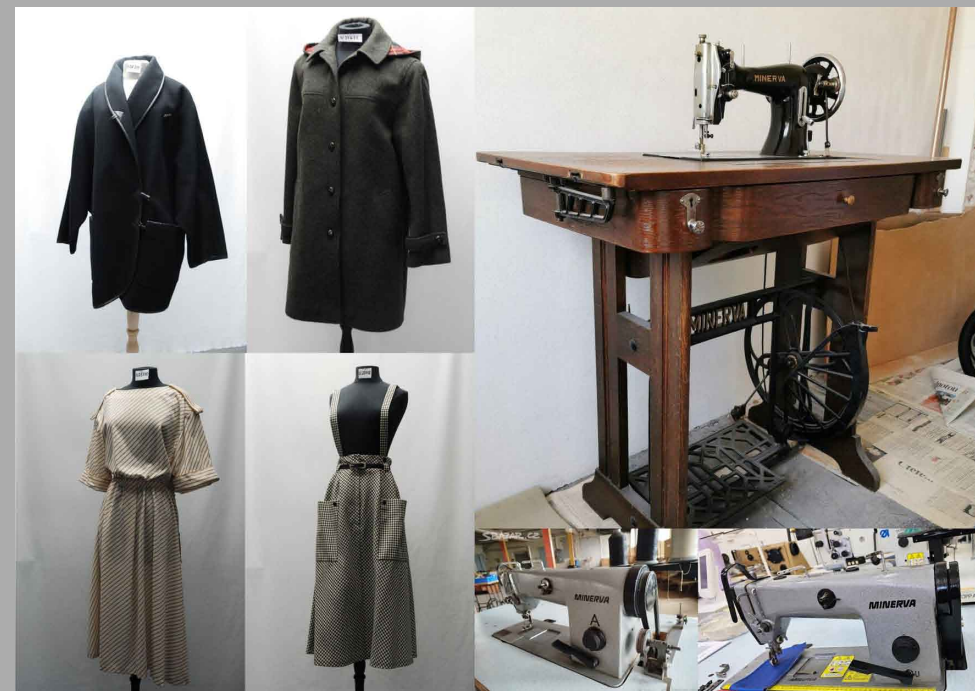
Výstava je pro všechny věkové skupiny. Výstavu mohou navštívit jak místní, tak i turisté. Je na návštěvníkovi, jak expozici pojme a kolik se toho chce dozvědět. Není cílem ho zahltit informacemi.

Marketing:

V rámci edukační a marketingové kampaně je navržena síť tematických stezek, které umožní návštěvníkům lépe poznat výstavu a její kontext.

Program zahrnuje tři stezky: architektonickou, stezku věnovanou slavným osobnostem a stezku zaměřenou na průmysl a vědu. Každý objekt na trase bude doplněn QR kódem, který nabídne podrobné informace, čímž prohloubí zážitek a poskytne návštěvníkům hlubší vhled do tématu výstavy.

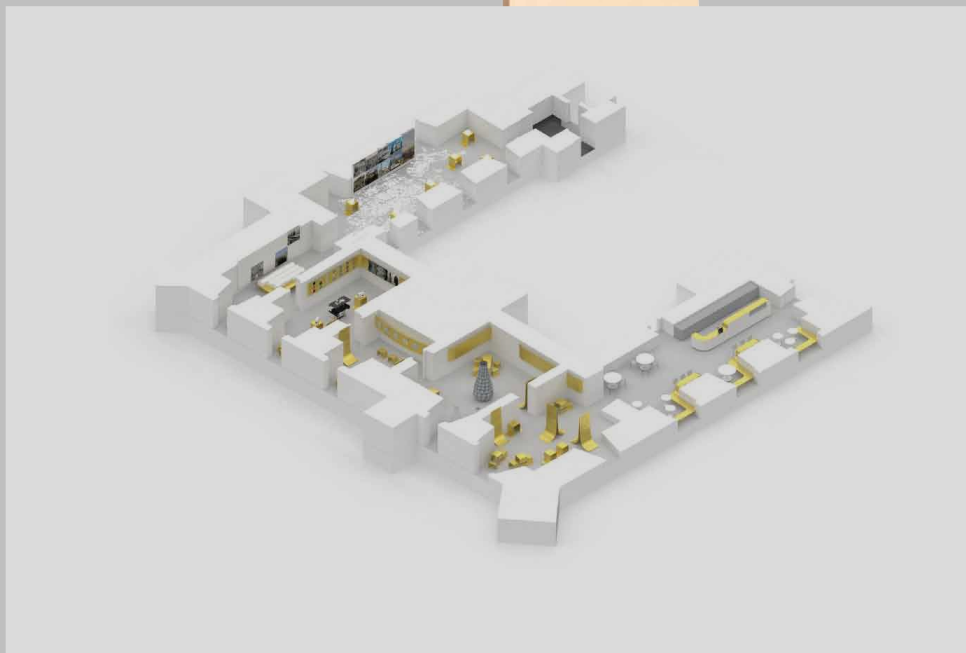




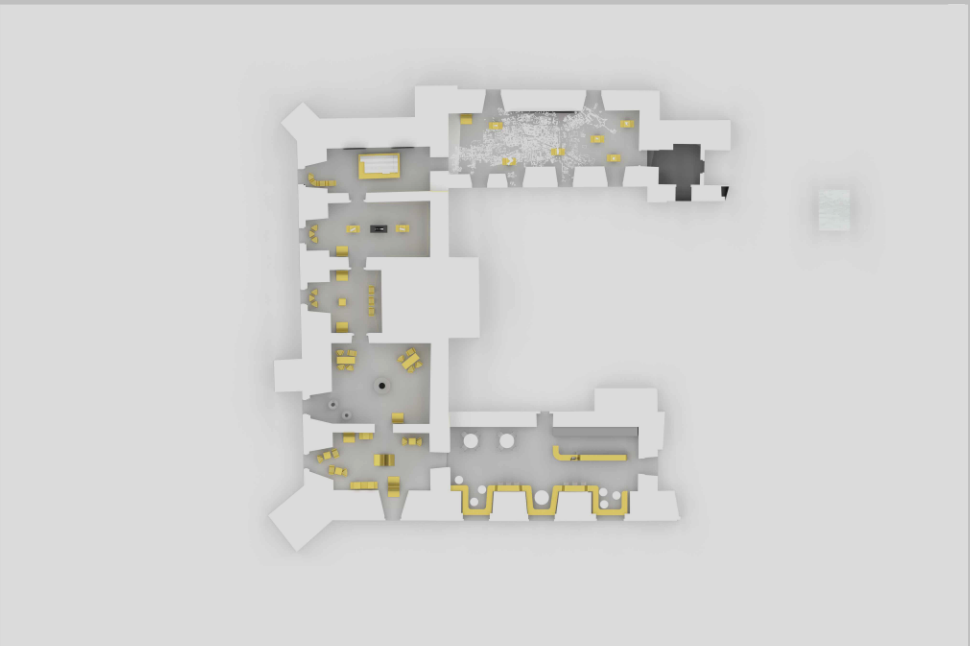
Zdroje: Archiv NPÚ, města Prostějov a autorů

**Po zlaté
stuze**

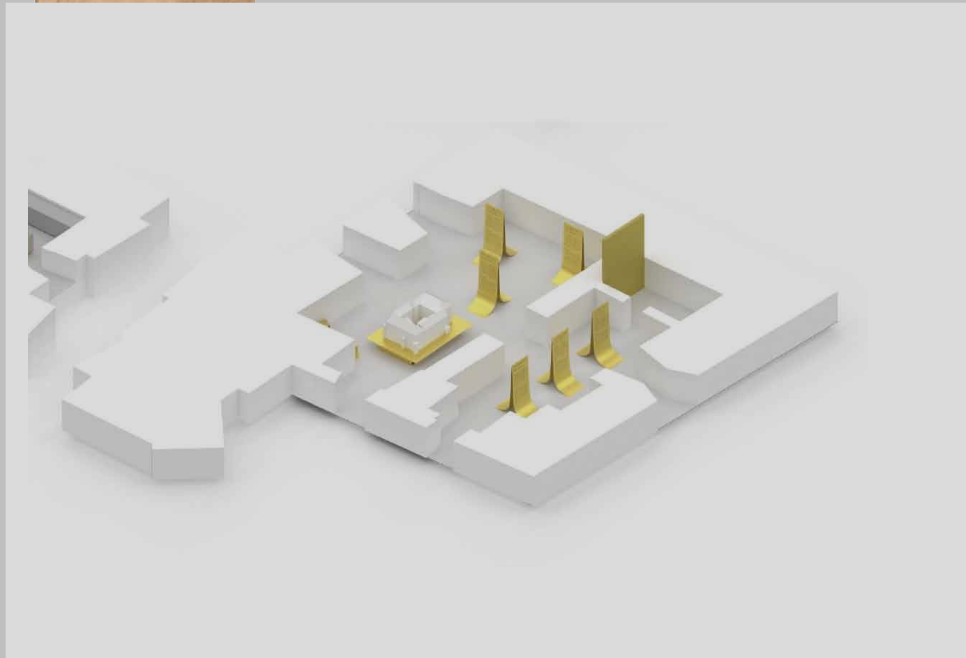
Hlavním symbolem celé expozice je zlatá stuha, která návštěvníky provází od prvního kroku až po poslední sál. Tento elegantní, proměnlivý, a přesto stále rozpoznatelný prvek propojuje jednotlivé části výstavy do jednoho srozumitelného příběhu. Stuha se objevuje v mnoha podobách – jako informační panel s texty a grafikou, interaktivní plocha pro kresbu nebo digitální obrazovka, i jako nosič tiskovin. Postupně se proměňuje v součást mobiliáře: z tabule se stává stůl, ze stuhy židle či lavička. Vrcholem je kavárna s infocentrem, kde i odpočinek nese stejný vizuální rukopis. Celá expozice se rozprostírá v přízemí zámku, který se na chvíli proměňuje v místo, kde se historie, tradice i současnost setkávají na jedné společné linii – na zlaté stuze.



Axonometrie expozic levého křídla 1.NP



Půdorysné rozmístění levé křídlo 1.NP



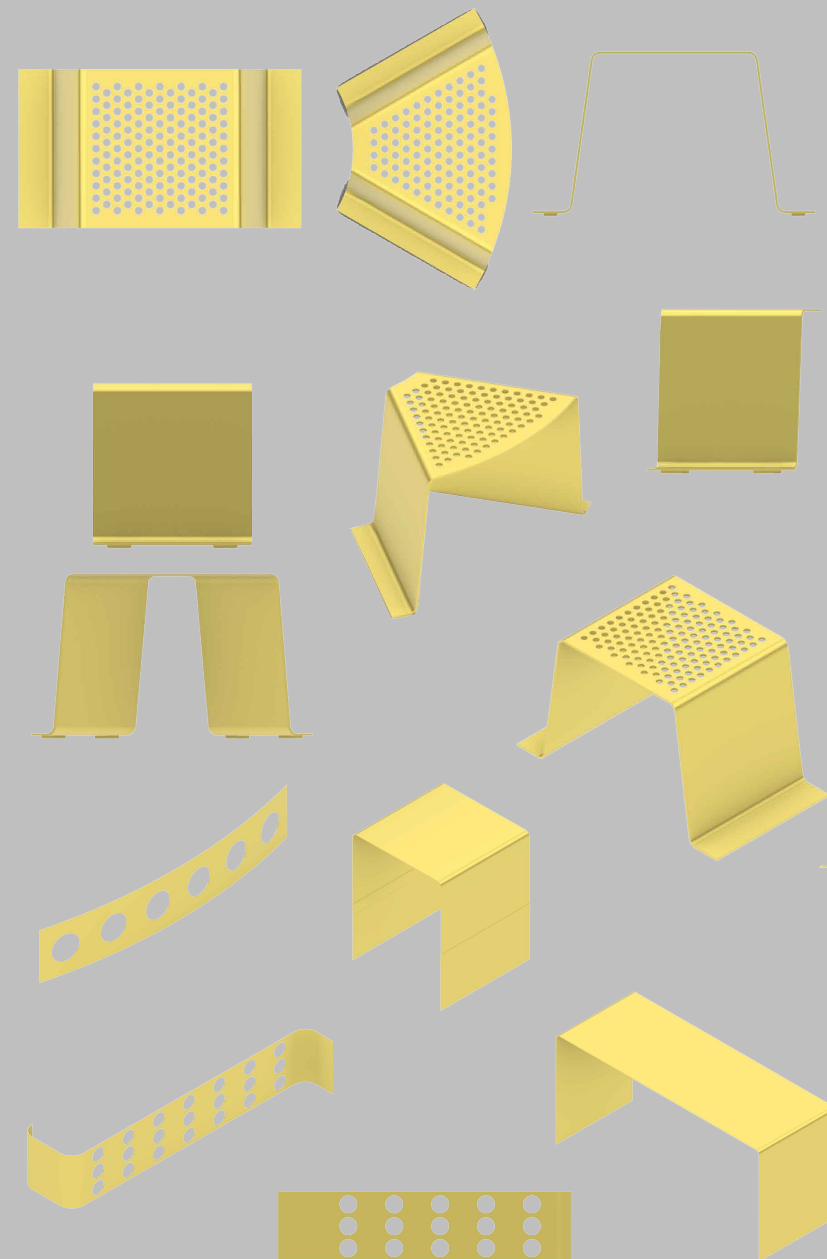
Axonometrie pravého křídla 1.NP



Varianty využití prvku



Hlavní výstavní prvek - zlatá stuha



Varianty modulového prvku stuhy



Vizualizace výstavy Na vlastní kůži



Vizualizace infocentra a kavárny

**Po zlaté
stuze**

Grafická identita výstavy vychází z motivu zlaté stuhy, který se do vizuální podoby promítá jako sjednocující linka napříč tiskovinami, panely i interaktivními prvky. Stejně jako v architektuře propojuje prostory, v grafice propojuje jednotlivé vrstvy komunikace a vytváří jasně rozpoznatelný vizuální rukopis celé expozice.

Barevnost je rozdělena do dvou hlavních palet. Paleta pro edukaci je živější a přístupnější, používá se především v interaktivní a vzdělávací části, kde pomáhá vtáhnout návštěvníky a podporuje jejich aktivní zapojení. Druhá, decentnější paleta, je určena pro tiskoviny a doprovodné materiály (katalogy, plakáty nebo programy), kde působí reprezentativně a slavnostně. Zlatý akcent se v obou případech stává sjednocujícím prvkem, který dodává vizuálnímu stylu jasnou identitu.

Typografie pracuje s kontrastem mezi výrazným hlavním fontem pro titulky a jemnějším doplňkovým fontem pro delší texty. Díky této hierarchii působí grafika čistě, přehledně a snadno se čte. Motiv stuhy se pak promítá nejen do celkové kompozice, ale i do detailů, může být nositelem textu, sloužit jako grafický akcent nebo se stát součástí informačních panelů a digitálních displejů.

ZÁMEK PROSTĚJOV

SLAVNOSTNÍ
OTEVŘENÍ
ZÁMECKÉ
EXPOZICE

— 27.9.2025
16:00

PO ZLATÉ STUZE

www.zamekprostejov.cz

Pernštýnské nám. 176/8

Prostějov 796 01

Prostějov

MINERVA

PROSTĚJOV

PROSTĚJOV

GRAND OPTICAL

Prostějov

Návrh plakátu

LOREM

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis.

IPSUM

LOREM

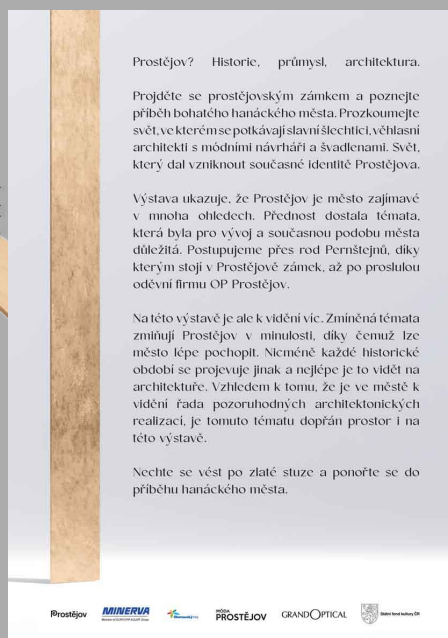
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut

PO ZLATÉ STUŽE

LOREM

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida.

IPSUM



Návrh plakátu

OPEN SAUCE

open sauce
123546789

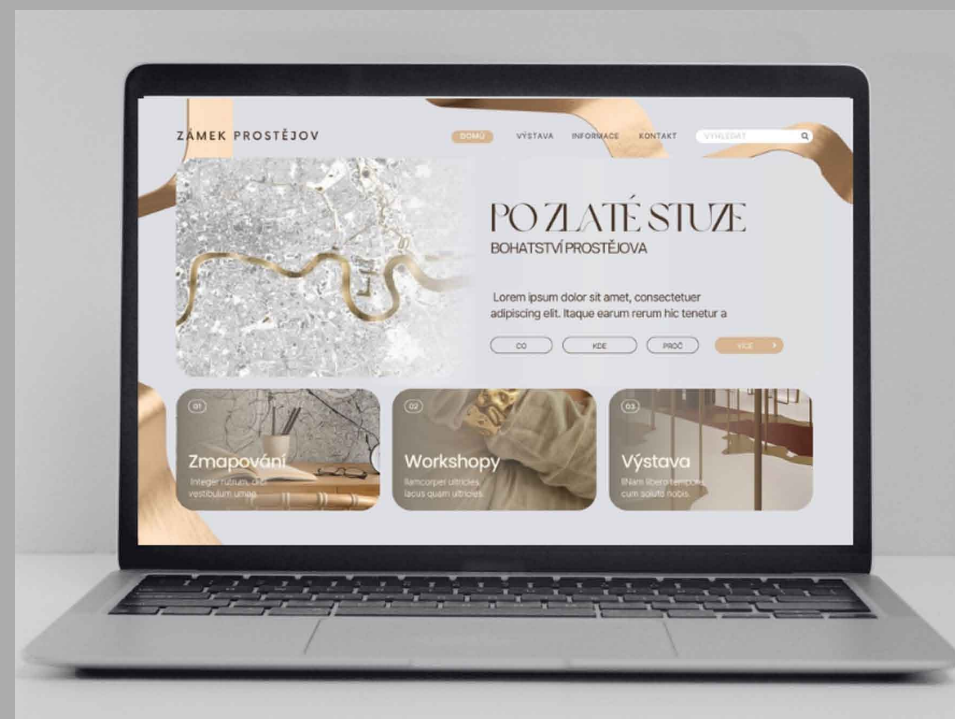
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris elementum mauris vitae tortor. Pellentesque ipsum. Duis risus. Etiam ligula pede, sagittis quis, interdum ultricies, scelerisque eu. Nunc tincidunt ante vitae massa. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. In rutrum. Aliquam erat volutpat. Vivamus luctus egestas leo. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit

Hlavní a doplňkový font

BROWN SUGAR

123546789

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT, SED DO EUSMOD TEMPOR INCIDIDUT UT LABORE ET DOLORE MAGNA ALIQUA. QUIS IPSUM SUSPENDISSE ULTRICES GRAVIDA. RISUS COMMODO VIVERRA MAECENAS ACCUMSANI LACUS VEL FACILISIS. LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUER ADIPISCING ELIT. MAURIS ELEMENTUM MAURIS VITAE TORTOR. PELLENTESQUE IPSUM DUIS RISUS. ETIAM LIGULA PEDE, SAGITTIS QUIS, INTERDUM ULTRICES, SCCLERISQUE EU. HILIC TINCIDUT ALTE VITAE MASSA. CLASS APTEIT TACITI SOCIOSQU AD LITORA TORQUEIT PER CONUBIA NOSTRA. PER INCEPTOS HYMENAEOS. IN RUTRUM ALIQUAM ERAT VOLUTPAT. VIVAMUS LUCTUS EGESTAS LEO. EXCEPTEUR SINT OCCAECAT CUPIDATAT NON PROIDENT, SUT IN CULPA QUI OFFICIA DESERUNT MOLLIT



Navrh internetových stránek zámku

Interaktivní role v muzeu

Hlavní program v edukační místnosti:

Pro koho: Děti a mládež (6–18 let), rodiny, školní skupiny

Délka programu: 2–3 hodiny

Cíl: Praktické a kreativní aktivity rozvíjejí porozumění muzejní práci.

Děti se pokusí navrhnout výstavu a zpracují kulturní téma. V obou částech zažijí role muzejních odborníků formou zábavné edukace.

Vyzkoušej si roli muzejního pracovníka! Navrhni vlastní výstavu na jedno z témat a nahlédni do zákulisí muzea. Účastníci pracují s tématem a rolí dle vlastního výběru z nabízených možností na panelech a stanovištích.

Témata: Město budoucnosti, Myšlenky města, Nitě příběhů, Proudý změn.

Stanoviště:

Kurátor: Vyber téma, název výstavy a výběr předmětů

Úkol: Vybrat téma výstavy a vymyslet název. Účastníci si vybírají z několika připravených témat (Technologie a inovace, Umění a kultura, Zvířecí říše, Město budoucnosti, Ekologie a udržitelnost, Krása květin, vlastní...)

Pomůcky: Karty s tématy, nástěnka pro brainstorming, tužky.

Výsledek: Výsledek návrhu vlastní výstavy zapsat do pracovního listu.

Architekt: Rozmístí exponáty a navrhne vizuální styl.

Úkol: Rozmístí exponáty v daném půdorysu (např. na magnetické tabuli) – Volit mezi různými typy vitrín, panelů, interaktivitou

– Návrh barev a vizuálního stylu

Aktivita: Na modelu výstavní síně (na tabuli) navrhnout rozložení exponátů. Pomůcky: půdorys prostoru na tabuli, figurky exponátů, barevné papíry na označení aktivit.

Výsledek: Plán uspořádání výstavy.

Restaurátor: Obnov poškozený exponát a rozpozná originál.

Úkol: Sestavení „rozbitého“ artefaktu z částí – jak správně ošetřovat exponáty a zajišťovat jejich dlouhodobou ochranu.

Aktivita: Účastníci dostanou „poškozený“ exponát (např. uměleckou repliku nebo model např. keramika) a s pomocí návodů a materiálů ho „restaurují“. Pomůcky: Modely s poškozením (např. prasklina, znečištění), štětce, hadříky, pracovní zástěry.

Cíl: Uvědomit si, jak důležitá je ochrana kulturního dědictví. Pochopit restaurátorskou činnost a jak lze obnovit exponát.

Úkol: Určit, který exponát je originál a který je kopie.

Pomůcky: Dvojice exponátů např. obrazy (originál a kopie), lupy, světlo, informační karta s tipy.

Cíl: Poznat který je originál a naučit se rozeznávat autenticitu exponátů.

Technik expozice: Sestav vitrínu a navrhne osvětlení.

Úkol: Složit vitrínu a navrhnout správné osvětlení exponátu.

Aktivita: Sestavit model výstavního stánku s exponáty (vitrínu, stojan...), přičemž se zaměří na stabilitu a osvětlení.

Pomůcky: Stavebnice (např. Merkur nebo LEGO), malé lampičky /baterky, makety exponátů.

Výsledek: Hotová maketa exponátů s popisem umístění a typu osvětlení.

Cíl: Porozumět technickým aspektům instalace a bezpečnosti.

Dozor výstavy: Řeš krizové situace a ochraň exponáty.

Úkol: Vyřešit různé situace, které mohou během výstavy nastat.

Aktivita: Simulace krizových situací (např. hluční návštěvníci, poškození exponátu, fotí s bleskem...) a hledání správného řešení.

Pomůcky: Kartičky se scénáři problémů, vysílačky (imitace).

Cíl: Naučit se zodpovědnosti za exponáty i návštěvníky a jak postupovat v krizové situaci. pracovní list: formát A4 jeden list oboustranný

2. MŮJ SVĚT V MUZEU

Staň se tvůrcem výstavy! Poznej hanáckou svatbu a zjisti, jak se zadaným tématem pracovat. Účastníci se seznámí s tématem "Svatba na Hané" – tradicemi, kroji, obřadními předměty a zvyky spojenými s hanáckou svatbou. Poté si v jednotlivých rolích tvůrců výstavy vyzkouší, jak takové téma zpracovat a vystavit.

Stanoviště:

Edukátor: Navrhnout, pro koho je výstava určena a jaké aktivity by výstavu obohatily.

Úkol: Navrhnout, pro koho je výstava určena a jaké aktivity by výstavu obohatily.

Aktivita: Skupina si vybere jednu z cílových skupin (děti, dospělí, rodiny) a vymyslí interaktivní prvky (např. dílnu, interaktivní panel) a co se bude dělat (např. nakreslit pracovní list, udělat kvíz, pexeso, skládačku vymyslet hádanku cokoliv)

Pomůcky: Kartičky s cílovými skupinami, inspirativní nápady na aktivity, obrázky exponátů, interaktivní dotykový panel

Výsledek: vytvořit QR kód kde bude pro koho to je, jaké aktivity výstava nabídne.

Grafik: Vytvoř plakát a vizuální styl výstavy.

Úkol: Navrhnout vizuální styl výstavy a vytvořit plakát.

Aktivita: Vytvořit grafický návrh plakátu a design informačních panelů.

Pomůcky: Barevné fixy, předlohy plakátů, papíry formátu A4.

Výsledek: Plakát s názvem, hlavním motivem a datem výstavy.

PR pracovník: Napiš chytlavé oznámení a připrav pozvánku nebo letáček

Úkol: Vytvořit krátké oznámení o výstavě.

Aktivita: Vymysli krátký chytlavý text nebo slogan, který láká návštěvníky. Pomůcky: Šablony na pozvánky, kartičky s tipy na propagaci. (Může se vybrat z připravených obrázků, vystříhat je a nalepit.)

Výsledek: Vytvoření pozvánky, letáku slavnostního otevření A5

Doplňkový edukační program (procházka expozicí):

Pro koho: Bez věkového omezení

Délka programu: 1,5 – 3 hodiny

Cíl: Praktické a kreativní aktivity rozvíjejí vědomosti a porozumění dané expozici.

INTERAKTIVNÍ MAPA

Interaktivní mapa města nasdílená na povrch podlahy sálu, modely na vyvýšených podstavcích. Návštěvníci rozkliknou vybraný objekt na mapě dotekem, informace o daném objektu, lokaci, autorovi se zobrazí na nástěnném displeji. Popis vede návštěvníka k modelu, který je podsvícen, s možností zvukového záznamu.

Dospělí se vrátí do historie, děti hledají a klikají. Vizualizace města jako „živého průmyslového těla“.

Příklad:

Objekt: Národní dům

Architekt: Jan Kotěra

Styl: Secese

Rok výstavby: 1905–1907

Popis: Jedna z nejvýznamnějších staveb české secese, která slouží jako kulturní a společenské centrum města. Na výzdobě se podíleli významní umělci jako Jan Preisler, František Kysela, Stanislav Sucharda a Bohumil Kafka.

POKLAD ZÁMECKÉHO TREZORU

Návštěvníci mají k dispozici fotografie významných obyvatel, kteří na zámku v různých dobách žili a platidla, která se v různých obdobích používala. Musí získat kód k otevření truhličky, ten je kombinací správných dvojic osob a platidel. Odpovědi zadávají pomocí velkého dotykového panelu obrazovky. Cílem je rozvíjet logické myšlení, historické povědomí a schopnost hledat souvislosti mezi lidmi a předměty. Naučit se přiřazovat osobnosti k dobovým platidlům. Po zadání správného kódu (např. HM17) se otevře truhlička s odměnou – zlatými náramky. Celý trezor se rozsvítí zlatým světlem jako znak úspěchu.

Stanoviště:

1. Lidé a jejich světlo

V horních skříňkách jsou fotografie obyvatel zámku (jméno, období, role). Po otevření skříňky se rozsvítí barevné světlo (každá dvojice osob má stejnou barvu).

Účastníci musí najít dvě dvojice lidí, kteří patří do stejného období nebo společenské vrstvy.

Klíč: Správně přiřazené dvojice dají první část kódu (počáteční písmeno).

2. Platidla a jejich hodnota

V dolních skříňkách jsou platidla z různých dob (mince, mušle, bankovky). Po otevření se rozsvítí barevné světlo – stejné barvy jako u odpovídajících osob.

Návštěvníci musí správně propojit osobu a platidlo podle barvy a historické souvislosti (např. hrabě a stříbrný tolar, komorník a papírové bankovky).

Klíč: Správně přiřazené dvojice dají druhou část kódu (např. 17 pro období 1857).

VĚDA A PROSTĚJOV

Návštěvníci zkoumání předměty skrze různé čočky, které rozdílně deformují obraz – zvětšují, zmenšují, převrací.

Panel se šesti čočkami – spojky a rozptylky vsazené do kruhových výřezů, v každém bude jedna čočka, kterou je možné otáčet.

Účastníci se seznámí se základy optiky a Wichterleho přístrojem na výrobu kontaktních čoček.

TEXTILNÍ PRŮMYSL

V místnosti jsou umístěny 3 funkční šicí stroje, dva bez podsady a jeden s podsadou.

Návštěvníci mohou usednout ke starému šlapacímu šicímu stroji. Stroj je upravený, šlapáním se roztočí pohon a stroj „šije“ bez jehly.

Na displeji nad strojem se při šlapání spustí animace s motivem navíjení nití a procesu výroby oděvů. Fyzický zážitek je dokreslen zvukem šicího stroje, projekcí s ukázkami módy prostějovských textilních podniků. Edukace je založena také na možnosti kontaktu s textilními materiály (osaháním, oblečením atd...)

Model továrny OP Prostějov je k dispozici také jako rozkládací stavebnice.

ZÁMEK A JEHO HISTORIE

Rozkládací model zámku na vyvýšeném podstavci s interaktivním panelem. Na panelu volí návštěvník kombinaci erbovních znaků, portrétů osobností, období a signifikantních stavebně-architektonických prvků.

PROSTĚ KREATIVNĚ, KVÍZ

Kvízový dotazník (použito v rámci případové aplikace pro studenty ŽS a SŠ)

Já a město

Co o městě Prostějově znáš? Vyprávěl ti o něm někdy někdo?

Jaké si viděl tři nejzajímavější místa ve městě, které tě zaujaly a čím?

Co připomíná bohatou textilní minulost města Prostějov?

Co si myslíš pracovali v textilních továrnách více lidé nebo stroje?

Kdo byli slavní obyvatelé Prostějova? Najdeš někoho z oblasti kultury, sportu nebo vědy?

Napadá tě, proč je zámek v centru města?

Jak si představuješ Prostějov za 50 let? Co by se mělo změnit a co zachovat?

Já a muzeum

Jak by podle tebe mělo vypadat „muzeum budoucnosti“?

Jaký téma bys ty osobně chtěl/a vidět vystavené v muzeu?

Proč je důležité uchovávat staré předměty a příběhy pro další generace?

Jak bys vysvětlil/a někomu, kdo nikdy v muzeu nebyl, co ho tam čeká?

Které muzeum nebo výstava na tebe udělala největší dojem a proč?

Jak bys přesvědčil/a někoho, kdo nemá rád muzea, aby šel na výstavu?

Jaká technologie by podle tebe mohla muzea obohatit, aby byla přístupnější a zajímavější?

Výstava na vlastní kůži

Vyzkoušej si roli muzejního pracovníka!
Navrhni vlastní výstavu na jedno z témat,
nahlédni do zákulisí muzea.

Postupuj po stanovištích.

Stanoviště:

1. Kurátor: Vyber téma, název výstavy, výběr předmětů.
2. Architekt: Rozmístí exponáty a navrhne architektonik řešení.
3. Restaurátor: Obnov poškozené exponáty a rozpozná originál.
4. Technik expozice: Sestav vitrínu a navrhne osvětlení.
5. Kustod: Řeší krizové situace a ochraňuje exponáty.

Vlastní návrh výstavy si můžeš odnést anebo
vystavit pro obdiv a inspiraci pro další
návštěvníky.



Půdorysné rozmístění



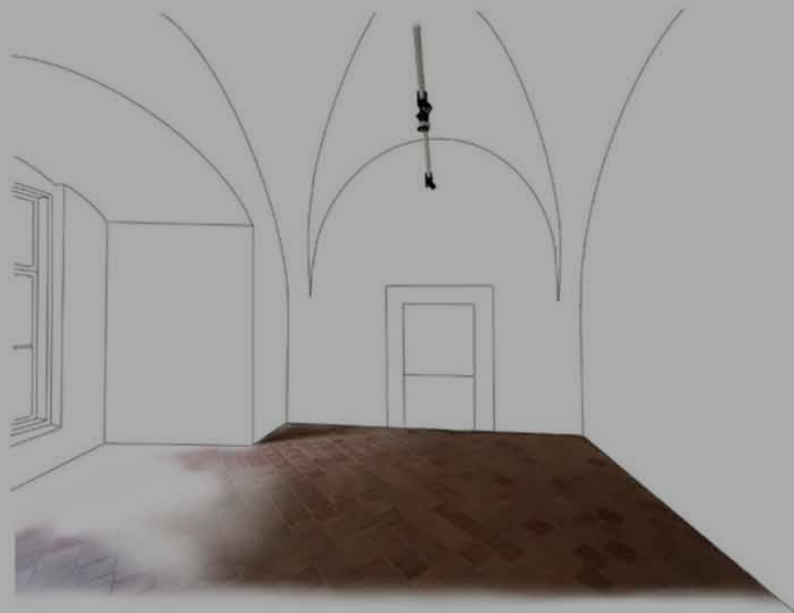
Interaktivní prvky

Interaktivní prvky



Interaktivní prvky





Nakresli do obrázků místností svou výstavu. Jakou bude mít barvu, kde budou exponáty?

Můžeš to nakreslit udělat koláž, záleží jen na tvé fantazii.



Interaktivní hra o zámeckém trezoru

HYDROGEL



Otto Wichterle byl český chemik, který v roce 1955 vyvinul hydrogel – materiál na bázi polymeru schopný zadržovat velké množství vody. Jeho objev vedl k vytvoření měkkých kontaktních čoček, které se dnes používají po celém světě.

Z čeho je hydrogel?

Hydrogel vyrobený Wichterlem je tvořen z polymeru HEMA (hydroxyethylmethakrylát), který je:

- Hydrofilní – přitahuje vodu a udržuje ji ve své struktuře.
- Biokompatibilní – nevyvolává imunitní reakci v lidském těle.
- Průhledný – ideální pro kontaktní čočky.

Vlastnosti hydrogelu:

- Může obsahovat až 38 % vody.
- Je měkký, pružný a příjemný na dotek.
- Propustný pro kyslík, což je důležité pro použití v oční optice.

Využití hydrogelu:

1. Kontaktní čočky – měkké a pohodlné pro nošení.
2. Medicína – v hydrografických obvazech, které zvlhčují rány a podporují hojení.
3. Kosmetika – například v očních gelech nebo maskách.
4. Zemědělství – pro uchování vlhkosti v půdě.

D Ě LA DOMA

1. MODEL Z HYDROGELU

ip měkké čočky z hydrogelu - tvarování, průhlednost,

onebnost

Věk: od 6 let (s dohledem)

Pomůcky:

- želatina nebo agar (na potraviny)
- teplá voda
- kulaté formičky (např. víčka od PET lahví)
- lžička, miska
- kapka potravinářského barviva (volitelně)



Postup:

1. smíchej želatinu nebo agar s horkou vodou podle návodu (1 lžička na 100 ml)
2. přidej barvivo, pokud chceš barevnou čočku
3. nalij směs do malých formiček - ideálně kulatých
4. nech vychladnout a ztuhnout (cca 30 minut až 1 hodina)
5. po vyjmutí si s „čočkou“ pohraj - podrž proti světlu, sleduj strukturu lupou, stiskni a ohni



Návrh pracovních listů

**Po zlaté
stuze**

V rámci edukační a marketingové kampaně je navržena síť tematických stezek, které umožní návštěvníkům lépe poznat výstavu a její kontext.

Program zahrnuje tři stezky: architektonickou, stezku věnovanou slavným osobnostem a stezku zaměřenou na průmysl a vědu. Každý objekt na trase bude doplněn QR kódem, který nabídne podrobné informace, čímž prohloubí zážitek a poskytne návštěvníkům hlubší vhled do tématu výstavy.

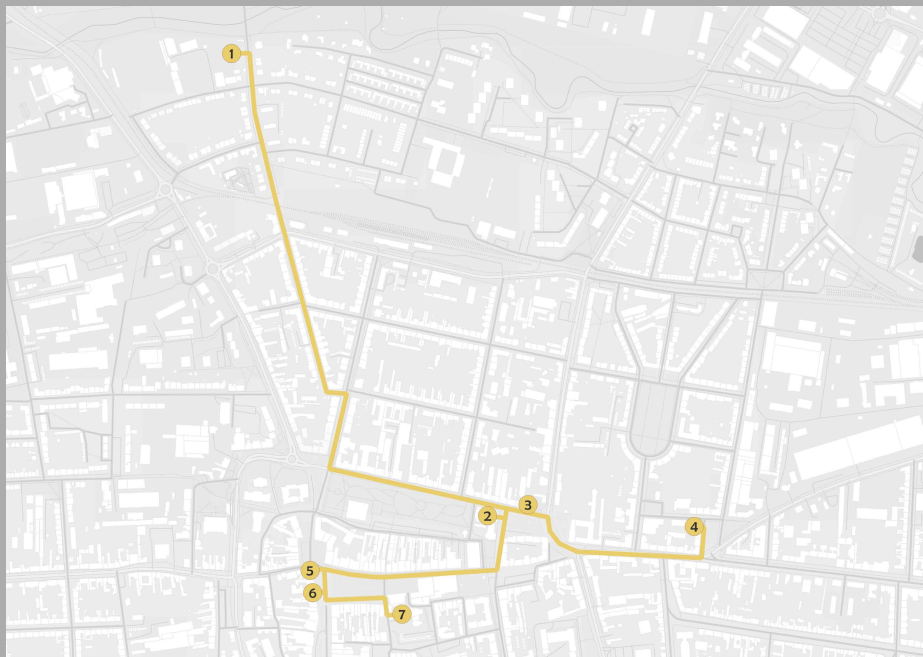
V rámci edukační a marketingové kampaně je navržena síť tematických stezek, které umožní návštěvníkům lépe poznat výstavu a její kontext. Program zahrnuje tři stezky: architektonickou, stezku věnovanou slavným osobnostem a stezku zaměřenou na průmysl a vědu. Každý objekt na trase bude doplněn QR kódem, který nabídne podrobné informace, čímž prohloubí zážitek a poskytne návštěvníkům hlubší vhled do tématu výstavy.

ARCHITEKTONICKÁ STEZKA

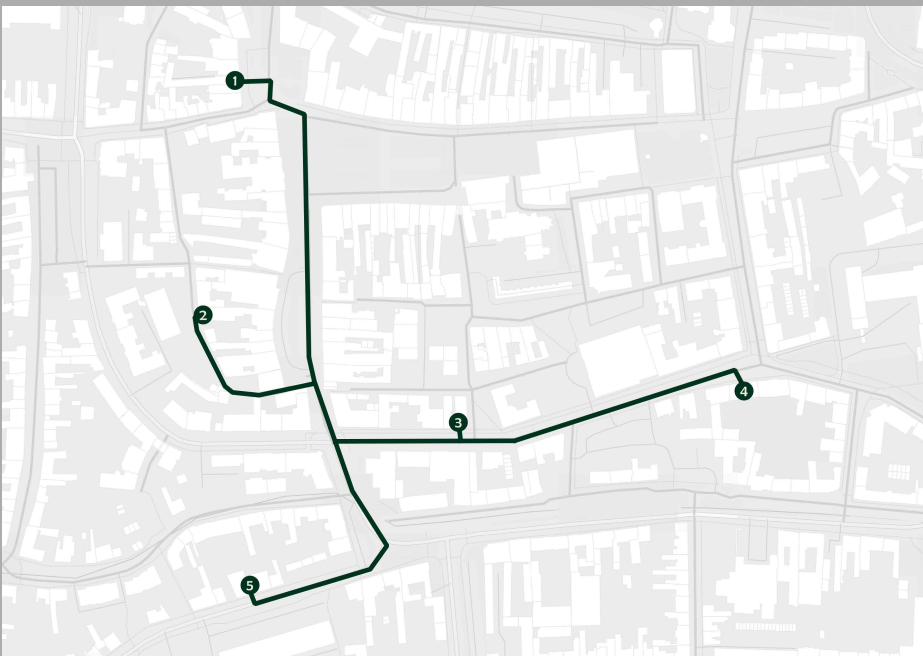
Vila Anastázie Neherové
Národní dům
Vila Josefa Kovářika
Vila Františka Kovářika
Živnostenská Banka
Nová radnice
Kostel Povýšení svatého Kříže

STEZKA VÝZNAMNÝCH OSOBNOSTÍ

Arnošt Rolný
Mořic Mandl
Jan Nehera
Vladimír Machonin
Matěj Režný
Otto Wichterle



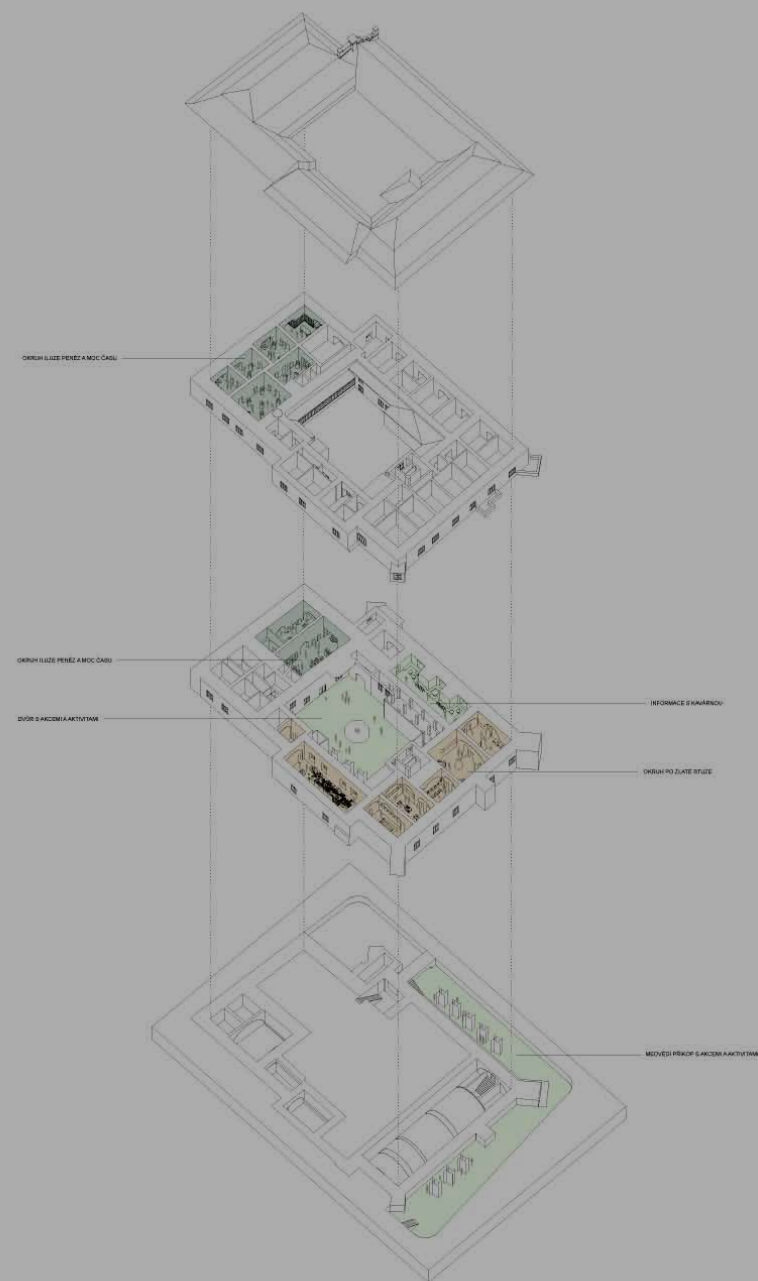
Architektonická stezka

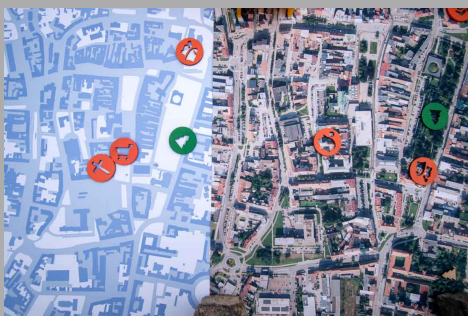


Stezka významných osobností



Tématické samolepky





Aplikace edukačních programů v rámci výstavy Návrhy pro zámek pohledem studentů
Fakulty architektury VUT, 7. 10. – 7. 12. 2025

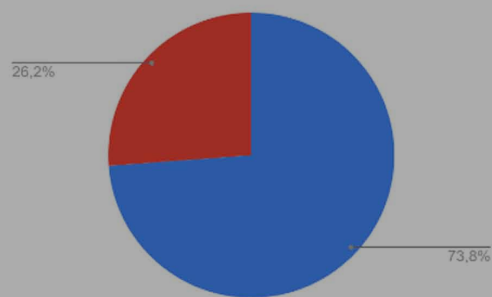
Výsledky edukačního kvízu

Výsledky edukačního kvízu s třemi okruhy otázek: Architektura, Historie a Ekonomika. Každý účastník sám zvolil okruh otázek, někteří vyplnili jen na jeden, jiní více. Modrá barva grafu značí správné odpovědi, červená nesprávné.

1. Architektura (počet respondentů - 42)

1. Která z těchto staveb je v secesním stylu?

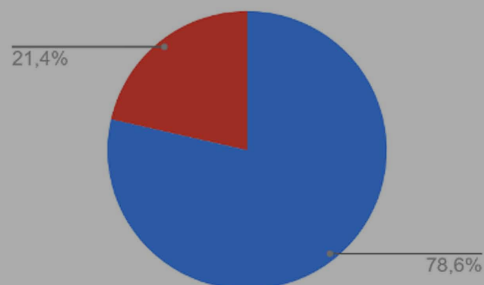
- a) Národní dům (architekt Jan Kotěra)
- b) vila Anastázie Neherové (architekt Antonín Navrátil)
- c) budova Hlavního železničního nádraží Prostějov (architekt Jaroslav Otruba)



2. Která z lokalit v Prostějově je známá svou historickou zástavbou?

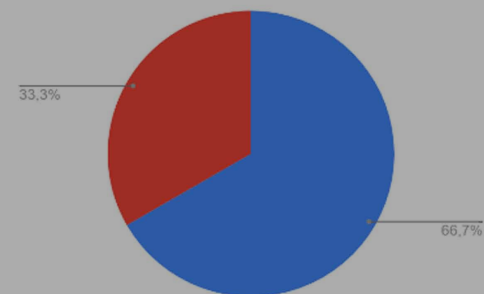
a) Pernštýnské náměstí

- a) Komenského ulice
- b) Kostelecká ulice



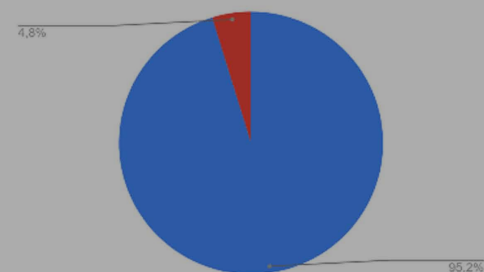
3. Který park je největší v Prostějově?

- a) Kolářovy sady
- b) Smetanovy sady
- c) Husovo náměstí



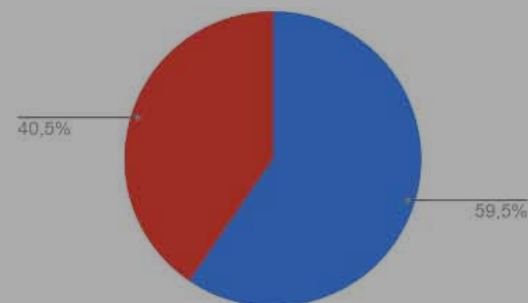
4. Která stavba disponuje divadelním sálem?

- a) Národní dům
- b) Nová radnice
- c) Prior Prostějov



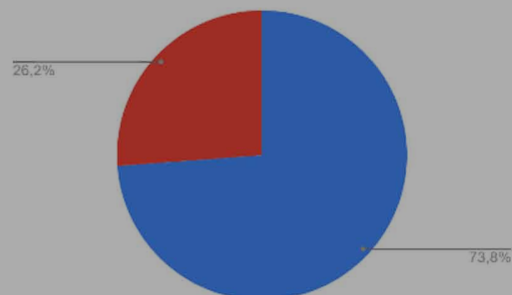
5. Kde se nachází hlavní městská knihovna?

- a) Skálovo náměstí
- b) náměstí T. G. Masaryka
- c) Husovo náměstí



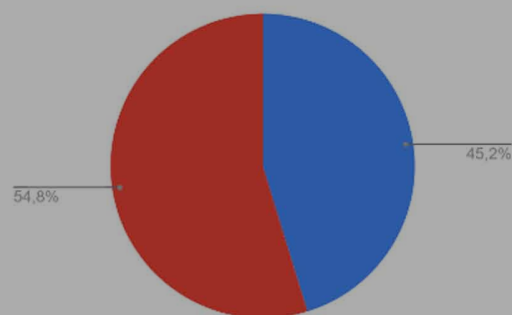
6. Ve kterém moravském městě se nachází budova Kina Hvězda, identická s prostějovským Kinem Metro?

- a) Český Brod
- b) Uherský Brod
- c) **Uherské Hradiště**



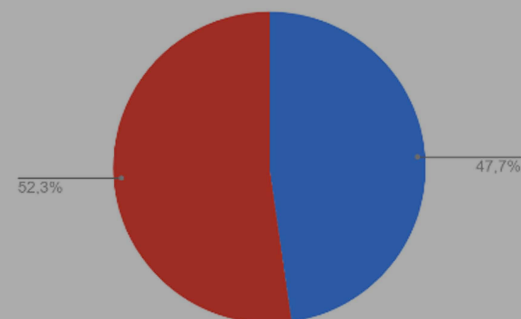
7. Kterou z těchto staveb v Praze z období 60. a 70. let navrhl prostějovský rodák a významný český architekt Vladimír Machonín se svou ženou Věrou Machonínovou?

- a) plavecký stadion Podolí
- b) **obchodní dům Kotva**
- c) hala Hlavního nádraží Praha



8. Na které středověké stavbě se **nepodílel** prostějovský rodák a architekt Matěj Rejsek?

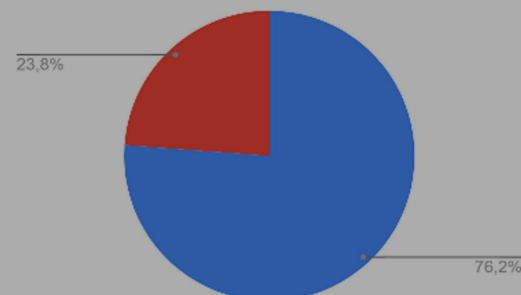
- a) **katedrála sv. Víta, Praha**
- b) chrám sv. Barbory, Kutná Hora
- c) Prašná brána, Praha



2. Historie (počet respondentů - 21)

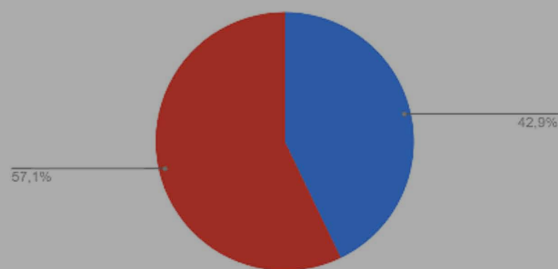
1. Ve kterém století byl postaven prostějovský zámek?

- a) 12. století
- b) **16. století**
- c) 18. století



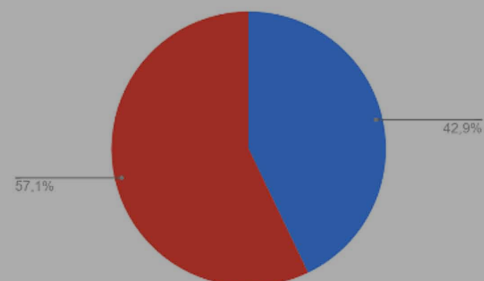
2. Který člen rodu Pernštejnů nechal postavit prostějovský zámek?

- a) **Jan IV. zvaný Bohatý**
- b) Vilém II. z Pernštejna
- c) Karel z Lichtensteinu



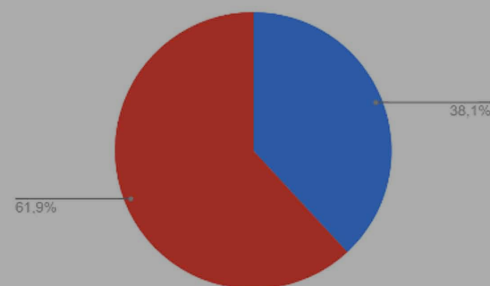
3. Jaká finanční instituce v minulosti působila v prostorách prostějovského zámku?

- a) Hanácká národní banka
- b) Úvěrní spolek záložna a zastavárna**
- c) Občanská pojišťovna



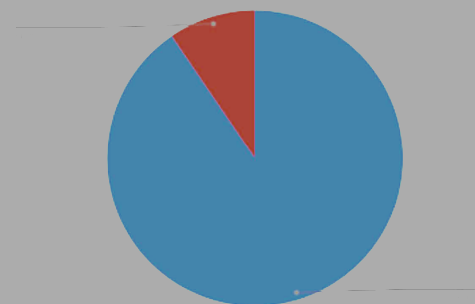
4. Která část dnešního Prostějova byla dříve centrem židovské komunity?

- a) Školní ulice**
- b) Oblast hlavního nádraží
- c) Čechovice



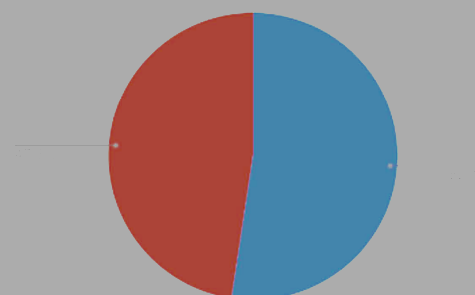
5. Jaká známá oděvní firma působila v Prostějově?

- a) OP Prostějov**
- b) Jutta Prostějov
- c) Gala Prostějov



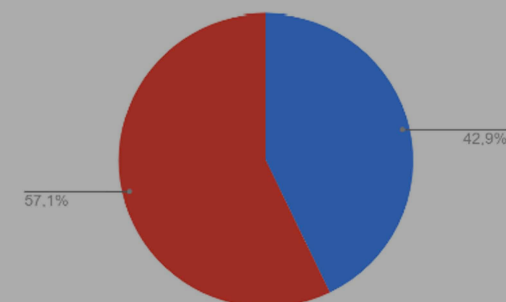
6. Kdy byl historický střed města vyhlášen městskou památkovou zónou?

- a) 1970
- b) 1990**
- c) 2005



7. Čím se zabývala prostějovská firma Vulkania?

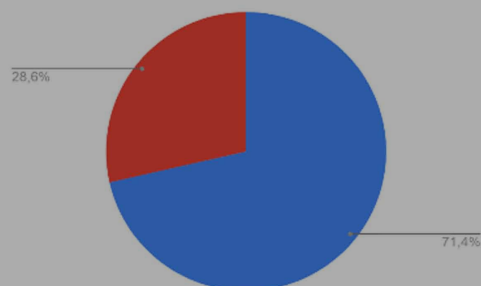
- a) umělecké práce v kovu**
- b) oděvní a textilní průmysl
- c) výrobou vulkanizovaného kaučuku



8. Na městském erbu najdeme:

- a) rytíř**
- b) kůň
- c) znak

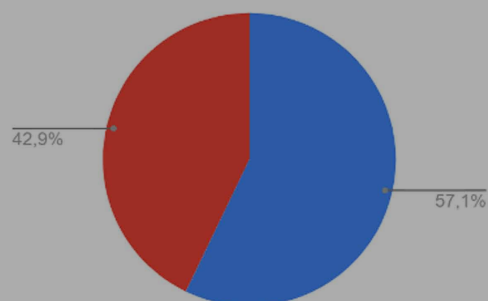
b) lev
c) orlice



3. Ekonomika (počet respondentů - 28)

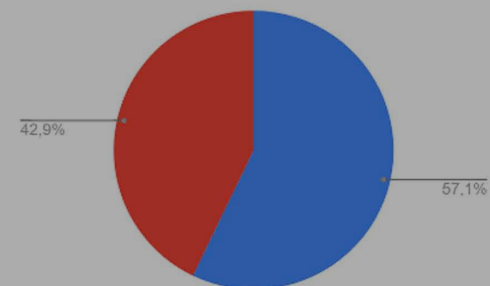
1. Kolik má k 1. lednu 2025 Prostějov obyvatel?

- a) 35 240
- b) 43 408**
- c) 57 605



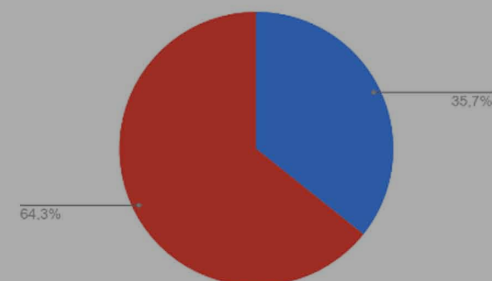
2. Jaká je výše průměrné mzdy v Olomouckém kraji?

- a) 25 300 Kč
- b) 40 700 Kč**
- c) 55 800 Kč



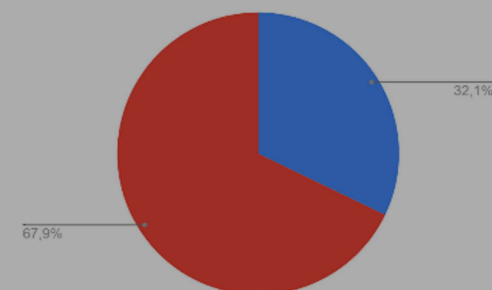
3. Kolik přibližně stojí 1 m² bytu v Prostějově v roce 2025?

- a) 55 000 Kč**
- b) 75 000 Kč
- c) 160 000 Kč



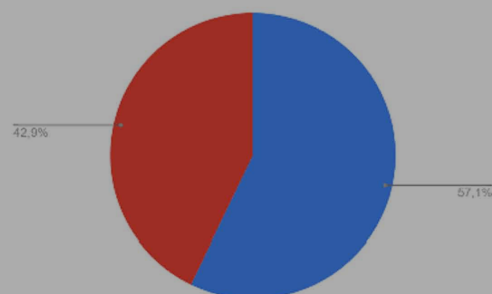
4. Odhadněte procentuální míru nezaměstnanosti v Prostějově (Prostějov má nejnížší míru nezaměstnanosti z okresů Olomouckého kraje).

- a) 1,5%**
- b) 4%
- c) 12%



5.V jakém období bylo ve městě postaveno nejvíce budov?

- a) 1946-1970
- b) **1971-1990**
- c) 1991-2010



Z celkových 90 respondentů první aplikace edukačního programu byla většina ve věku 15-18 let. 70 % tvořily ženy. Dvě třetiny respondentů v Prostějově studuje, další třetina zde bydlí, malé množství lidí zde také pracuje. Na otázku, zda se dotýčný považuje za hanáka, odpovědělo 50 lidí ano, 40 lidí ne.

Výsledek ankety byl výrazně ovlivněn škálou respondentů, z nichž drtivá většina byli studenti střední školy, malá část pak kolemjdoucí.

☐ muž ☐ žena ☐ /

věk:

☐ 3-6	☐ 30-45
☐ 6-12	☐ 45-60
☐ 12-15	☐ 60-75
☐ 15-18	☐ 75-90
☐ 18-30	☐ 90+

Jaký máte vztah k Prostějovu?

☐ bydliště
☐ studium
☐ práce
☐ turista

Považujete se za Hanáka?

☐ ano
☐ ne

okruh otázek _____

	A	B	C
1			
2			
3			
4			
5			
6			

