

Opis funkcjonalności aplikacji mobilnej

„Zombie Harmony High”

Przedsięwzięcie: „Zombie Harmony High – musical, aplikacja, wirtualna scenografia, szkolenia”

Wnioskodawca / organizator: Fundacja Dobra Historia

Numer wniosku: 1656/KPO. GRANTY 2025

Umowa: nr 550/KPO. GRANTY/NIMiT/2025

Nazwa działania: Przygotowanie i publikacja aplikacji mobilnej poszerzającej świat spektaklu

Data opracowania opisu: 28.02.2026

Dokument dotyczy aplikacji przygotowanej w ramach przedsięwzięcia „Zombie Harmony High – musical, aplikacja, wirtualna scenografia, szkolenia”, objętego wsparciem ze środków KPO, Inwestycja A2.5.1, na podstawie Umowy nr 550/KPO. GRANTY/NIMiT/2025 zawartej z Narodowym Instytutem Muzyki i Tańca.

1. Cel aplikacji

Aplikacja mobilna „Zombie Harmony High” została przygotowana jako cyfrowe rozszerzenie świata spektaklu muzycznego realizowanego w ramach przedsięwzięcia „Zombie Harmony High – musical, aplikacja, wirtualna scenografia, szkolenia”.

Celem aplikacji jest poszerzenie doświadczenia odbiorcy poza sam udział w spektaklu. Aplikacja umożliwia użytkownikom zapoznanie się z dodatkowymi materiałami dotyczącymi przedstawienia, jego twórców, obsady, warstwy wizualnej, muzycznej oraz świata przedstawionego. Dzięki temu odbiorca może lepiej zrozumieć kontekst spektaklu, wrócić do wybranych elementów po wydarzeniu oraz samodzielnie eksplorować materiały powiązane z projektem.

Aplikacja pełni funkcję informacyjną, edukacyjną, promocyjną i popularyzatorską. Stanowi również trwały rezultat cyfrowy projektu, możliwy do wykorzystania po zakończeniu pokazów scenicznych.

2. Charakter aplikacji

Aplikacja ma charakter multimedialny i narracyjny. Nie jest wyłącznie programem spektaklu przeniesionym do formy cyfrowej, lecz dodatkową przestrzenią kontaktu z projektem. Zawiera materiały, które uzupełniają odbiór musicalu i pozwalają użytkownikowi wejść głębiej w świat „Zombie Harmony High”.

Aplikacja łączy kilka typów treści:

- informacje o aktorach,
- informacje o twórcach i realizatorach,
- materiały zdjęciowe,
- materiały dotyczące scenografii,
- materiały muzyczne,
- możliwość odsłuchania ścieżek muzycznych,
- informacje fabularne dotyczące świata spektaklu,
- treści dotyczące prehistorii świata zombie,
- materiały promocyjne i dokumentacyjne związane z projektem.

Dzięki takiej strukturze aplikacja wspiera zarówno widzów spektaklu, jak i osoby zainteresowane procesem twórczym, muzyką, scenografią oraz koncepcją świata przedstawionego.

3. Grupa odbiorców

Aplikacja została przygotowana z myślą o różnych grupach użytkowników:

1. **widzach spektaklu**, którzy chcą wrócić do materiałów po obejrzeniu musicalu;
2. **osobach zainteresowanych światem przedstawionym**, fabułą i postaciami;
3. **odbiorcach działań online**, którzy poznają projekt w formie cyfrowej;
4. **uczestnikach działań edukacyjnych**, którzy chcą zobaczyć przykład wykorzystania narzędzi cyfrowych w teatrze;
5. **osobach zainteresowanych muzyką i warstwą wizualną spektaklu**;
6. **partnerach, instytucjach i odbiorcach branżowych**, dla których aplikacja może być przykładem rozszerzenia projektu teatralnego o komponent cyfrowy.

Aplikacja zwiększa dostępność i trwałość projektu, ponieważ pozwala odbiorcy korzystać z wybranych treści niezależnie od terminu pokazów stacjonarnych.

4. Główne funkcjonalności aplikacji

4.1. Strona główna / ekran startowy

Aplikacja posiada ekran startowy wprowadzający użytkownika w świat „Zombie Harmony High”. Pełni on funkcję głównego punktu dostępu do poszczególnych sekcji aplikacji.

Z poziomu ekranu głównego użytkownik może przejść do materiałów dotyczących spektaklu, aktorów, twórców, galerii zdjęć, scenografii, muzyki oraz informacji o świecie przedstawionym.

Ekran startowy porządkuje treści i ułatwia nawigację po aplikacji.

4.2. Sekcja „O spektaklu”

Sekcja „O spektaklu” zawiera podstawowe informacje o musicalu „Zombie Harmony High”. Jej celem jest przedstawienie użytkownikowi założeń projektu, tematyki spektaklu oraz jego charakteru.

Sekcja może obejmować:

- krótki opis musicalu,
- informację o głównych motywach spektaklu,
- opis świata ludzi i zombie,
- wskazanie tematów takich jak inność, akceptacja, wykluczenie, wspólnota i potrzeba przynależności,
- informację o połączeniu formy musicalowej z komponentem cyfrowym i wizualnym.

Dzięki tej sekcji użytkownik otrzymuje podstawowy kontekst pozwalający lepiej zrozumieć pozostałe materiały w aplikacji.

4.3. Sekcja „Aktorzy”

Sekcja „Aktorzy” prezentuje osoby występujące w spektaklu. Funkcja ta pozwala odbiorcom poznać obsadę musicalu oraz przypisać poszczególne role do wykonawców.

Sekcja może zawierać:

- imię i nazwisko aktora / aktorki,
- zdjęcie,
- nazwę postaci lub funkcję w spektaklu,
- krótką notę biograficzną,
- informacje o udziale w projekcie,
- ewentualne ciekawostki dotyczące postaci lub pracy nad spektaklem.

Funkcjonalność ta wzmacnia relację między widzami a zespołem aktorskim. Pozwala także utrwalić informacje, które w tradycyjnej formie mogłyby znaleźć się w programie spektaklu.

4.4. Sekcja „Twórcy i realizatorzy”

Sekcja „Twórcy i realizatorzy” zawiera informacje o osobach odpowiedzialnych za przygotowanie musicalu oraz jego komponentów artystycznych, technicznych i cyfrowych.

Sekcja może obejmować informacje o:

- reżyserii,
- scenariuszu,
- muzyce,
- choreografii,
- scenografii,
- kostiumach,
- charakteryzacji,
- oprawie wizualnej,
- działaniach cyfrowych,
- produkcji i koordynacji projektu.

Celem tej sekcji jest pokazanie zespołowego charakteru przedsięwzięcia i podkreślenie pracy osób odpowiedzialnych za różne elementy spektaklu. Aplikacja pełni tu funkcję cyfrowego programu oraz dokumentacji twórców projektu.

4.5. Sekcja „Galeria zdjęć”

Aplikacja zawiera galerię zdjęć dokumentującą spektakl, proces przygotowań, wybrane elementy scenografii, kostiumów, masek i atmosferę projektu.

Galeria może obejmować:

- zdjęcia promocyjne,

- zdjęcia z prób,
- zdjęcia z pokazów,
- zdjęcia aktorów,
- zdjęcia masek i charakteryzacji,
- zdjęcia scenografii,
- materiały zza kulis.

Funkcja galerii pozwala użytkownikom wrócić do wizualnej strony projektu i ułatwia odbiór spektaklu osobom, które nie uczestniczyły w wydarzeniu stacjonarnie. Galeria wspiera również dokumentacyjny i promocyjny charakter aplikacji.

4.6. Sekcja „Scenografia”

Sekcja „Scenografia” prezentuje wybrane materiały dotyczące warstwy wizualnej musicalu. Może obejmować elementy wirtualnej scenografii, grafiki koncepcyjne, zdjęcia sceniczne oraz opisy zastosowanych rozwiązań.

Sekcja ta pokazuje, w jaki sposób budowano świat przedstawiony spektaklu przy wykorzystaniu narzędzi cyfrowych i rozwiązań wizualnych. Może zawierać:

- przykładowe grafiki scenograficzne,
- zdjęcia scenografii,
- materiały związane z wirtualną scenografią generowaną narzędziami AI,
- krótkie opisy koncepcji wizualnej,
- informacje o tym, jak scenografia wspierała narrację spektaklu.

Funkcjonalność ta ma znaczenie edukacyjne i dokumentacyjne. Pokazuje odbiorcom, że warstwa wizualna spektaklu była świadomie zaprojektowanym elementem świata „Zombie Harmony High”.

4.7. Sekcja „Muzyka”

Sekcja „Muzyka” umożliwia użytkownikom zapoznanie się z warstwą muzyczną musicalu. Aplikacja zawiera możliwość odsłuchania ścieżek muzycznych powiązanych ze spektaklem.

Funkcjonalność ta pozwala:

- odsłuchać wybrane utwory lub fragmenty muzyczne,
- wrócić do muzyki po obejrzeniu spektaklu,
- lepiej poznać klimat musicalu,
- utrwalić najważniejsze motywy muzyczne,
- pokazać muzykę jako jeden z głównych elementów narracji.

Sekcja muzyczna zwiększa trwałość projektu, ponieważ umożliwia dalszy kontakt z materiałami artystycznymi po zakończeniu pokazów. Jest także ważna dla odbiorców, którzy chcą pogłębić swoje doświadczenie musicalu i wrócić do jego atmosfery poza salą teatralną.

4.8. Sekcja „Świat Zombie Harmony High”

Jedną z najważniejszych funkcji aplikacji jest poszerzanie świata przedstawionego. Sekcja dotycząca świata „Zombie Harmony High” zawiera dodatkowe informacje fabularne, które rozwijają kontekst spektaklu.

Użytkownik może dowiedzieć się więcej o:

- zasadach funkcjonowania świata ludzi i zombie,
- relacjach między grupami,
- historii przedstawionego uniwersum,
- społecznych napięciach obecnych w świecie spektaklu,
- znaczeniu szkoły jako przestrzeni spotkania różnych postaci,
- tematach inności, akceptacji i przynależności.

Sekcja ta działa jak cyfrowe rozszerzenie narracji. Pozwala odbiorcy wejść głębiej w świat spektaklu i lepiej zrozumieć jego społeczne oraz symboliczne znaczenia.

4.9. Sekcja „Prehistoria świata zombie”

Aplikacja zawiera treści dotyczące prehistorii świata zombie, czyli informacji wykraczających poza bezpośrednią akcję sceniczną. Ta sekcja pozwala użytkownikowi poznać tło fabularne, genezę świata przedstawionego oraz wydarzenia, które ukształtowały rzeczywistość musicalu.

Sekcja może zawierać:

- krótkie teksty fabularne,
- opisy wydarzeń poprzedzających akcję spektaklu,
- informacje o relacjach między ludźmi i zombie,
- elementy mitologii świata przedstawionego,
- ciekawostki poszerzające odbiór musicalu.

Funkcjonalność ta wzmacnia narracyjny charakter aplikacji i sprawia, że projekt nie kończy się na spektaklu, ale funkcjonuje jako szersze uniwersum artystyczne.

4.10. Sekcja informacyjna o projekcie

Aplikacja zawiera również informacje o przedsięwzięciu, organizatorze oraz kontekście realizacji projektu.

Sekcja ta może obejmować:

- nazwę przedsięwzięcia,
- nazwę organizatora,
- informację o realizacji projektu przez Fundację Dobra Historia,
- informację o wsparciu ze środków KPO,

- oznaczenia wymagane dla projektu,
- podstawowe informacje kontaktowe lub odsyłacze do strony organizatora.

Funkcja ta zapewnia przejrzystość informacji o projekcie i jest zgodna z charakterem aplikacji jako materiału elektronicznego powstałego w ramach przedsięwzięcia.

5. Funkcje użytkowe aplikacji

Aplikacja została zaprojektowana jako proste i intuicyjne narzędzie umożliwiające przeglądanie treści związanych ze spektaklem. Jej najważniejsze funkcje użytkowe to:

1. **nawigacja po sekcjach tematycznych** — użytkownik może przechodzić między obszarami dotyczącymi spektaklu, aktorów, twórców, muzyki, scenografii i świata przedstawionego;
 2. **przeglądanie treści tekstowych** — aplikacja umożliwia zapoznanie się z opisami, notami i informacjami fabularnymi;
 3. **przeglądanie zdjęć i materiałów wizualnych** — użytkownik może oglądać galerię i materiały dotyczące scenografii;
 4. **odsłuch muzyki** — aplikacja umożliwia odtworzenie wybranych ścieżek muzycznych;
 5. **poznawanie świata spektaklu** — aplikacja zawiera treści rozszerzające narrację musicalu;
 6. **dostęp do informacji o projekcie** — aplikacja prezentuje informacje o przedsięwzięciu, organizatorze i twórcach;
 7. **utrwalanie rezultatów projektu** — aplikacja pozostaje cyfrowym nośnikiem materiałów po zakończeniu wydarzeń scenicznych.
-

6. Znaczenie aplikacji dla projektu

Aplikacja „Zombie Harmony High” stanowi jeden z cyfrowych rezultatów przedsięwzięcia. Jej znaczenie dla projektu można opisać w kilku obszarach.

6.1. Znaczenie artystyczne

Aplikacja rozwija świat spektaklu i pozwala odbiorcom poznać elementy, które nie muszą być w całości wypowiedziane na scenie. Dzięki niej musical zyskuje dodatkową warstwę narracyjną i wizualną.

6.2. Znaczenie edukacyjne

Aplikacja pokazuje przykład wykorzystania narzędzi cyfrowych w teatrze. Może być traktowana jako materiał edukacyjny dla osób zainteresowanych tworzeniem projektów łączących sztukę sceniczną, multimedia i technologie cyfrowe.

6.3. Znaczenie promocyjne

Aplikacja może pełnić funkcję promocyjną, ponieważ prezentuje spektakl, jego twórców, aktorów, zdjęcia, muzykę i świat przedstawiony. Ułatwia komunikację z odbiorcami i wzmacnia rozpoznawalność projektu.

6.4. Znaczenie dokumentacyjne

Aplikacja gromadzi w jednym miejscu materiały związane ze spektaklem. Dzięki temu stanowi cyfrową dokumentację wybranych efektów projektu: obsady, twórców, zdjęć, scenografii, muzyki i fabularnego tła świata zombie.

6.5. Znaczenie dla trwałości rezultatów

Aplikacja może być wykorzystywana po zakończeniu realizacji projektu. Pozwala utrzymać dostęp do materiałów i zwiększa trwałość rezultatów, ponieważ wybrane treści pozostają dostępne w formie cyfrowej.

7. Dostępność i czytelność

Aplikacja została przygotowana jako materiał cyfrowy, którego celem jest możliwie proste i czytelne udostępnienie treści odbiorcom. Struktura aplikacji została podzielona na sekcje tematyczne, dzięki czemu użytkownik może szybko odnaleźć interesujące go materiały.

Przejrzysty podział treści ułatwia korzystanie z aplikacji osobom, które chcą zapoznać się tylko z wybranym obszarem, np. muzyką, aktorami, zdjęciami lub prehistorią świata zombie.

Zastosowanie formy cyfrowej zwiększa dostępność projektu, ponieważ materiały mogą być przeglądane poza miejscem i czasem pokazów stacjonarnych.

8. Podsumowanie

Aplikacja „Zombie Harmony High” została przygotowana jako cyfrowe rozszerzenie świata spektaklu. Umożliwia użytkownikom zapoznanie się z informacjami o aktorach, twórcach, zdjęciami, scenografią, muzyką oraz dodatkowymi treściami fabularnymi dotyczącymi prehistorii świata zombie.

Aplikacja wzmacnia artystyczny, edukacyjny i promocyjny wymiar projektu. Pozwala odbiorcom pogłębić doświadczenie spektaklu, wrócić do jego materiałów po wydarzeniu oraz poznać elementy świata przedstawionego, które rozszerzają narrację musicalu.

Działanie spełnia funkcję cyfrowego materiału elektronicznego powstałego w ramach przedsięwzięcia oraz wspiera trwałość rezultatów projektu.