

Pályázati beszámoló

az Emberi Erőforrás Támogatáskezelő és Budapest Főváros Levéltára között létrejött, NKA 204113/00535 pályázati azonosító-számú, online levéltár-pedagógiai megjelenést segítő informatikai keretrendszer létrehozására és programmal történő feltöltésére vonatkozó szerződés szerint végrehajtott pályázatról

A 2011 óta folyó levéltár-pedagógiai gyakorlatunk és a modern kor elvárásai megérlelték, a COVID-járvány pedig megsürgette, hogy Budapest Főváros Levéltára a foglalkozásait ne csak személyes részvétellel folytassa le, de valamilyen elektronikusan elérhető felületen is közzétegye a módszertan adta játéklehetőségeket, ezért e tárgyban az NKA-hoz pályázatot adott be.

A pályázat tartalmi előkészítése 2020. július 1-jén kezdődött. Felvettük a kapcsolatot magyarországi levéltárakkal, több jó ötletet is kaptunk, de az érdemi munkában csak Budapest Főváros Levéltára vett részt. Emellett fiatal informatikusokkal is tárgyaltunk a megvalósításról.

A pályázatban vállalt három kérdéssort munkatársaink: Mautner Zoltán és Rácz Attila állította össze, összesen több mint száz feladatot. Ezek strukturálása, folyamatba illesztése már a megvalósító szervezet által alkalmazott informatikusokkal együttműködve történt. Fontosnak tartottuk, hogy olyan informatikusokkal dolgozzunk, akik koruknál és érdeklődési körüknél fogva ismerik a célkorosztály(oka)t, mely szándékunk szerint egyelőre a 8–12.-es évfolyamokat látogató fiatalok lesznek.

A megvalósításra 3 cég adott be árajánlatot (Legenda Közművelődési Egyesület, mindenamireklam.hu, Szegvári Tibor), melyek közül tartalmi, formai és pénzügyi feltételeknek legjobban megfelelő a Legenda Közművelődési Egyesület nyerte el a munkát.

A programozás Java forráskód alatt történt, és számos próbaverzió továbbfejlesztése és három programnyelv kipróbálása után nyerte el a játék (és a mögötte lévő program) a mai formáját. A program a leggyakrabban használt operációs rendszeren, a Windows 10 verziójú operációs rendszeren fut, és 1 GB RAM megléte ajánlott hozzá. A kisebb kapacitású gépeket használók kedvéért a közzététel során kidolgoztunk egy „takarékosabb” betöltésű, így kevesebb RAM-ot igénylő verziót is.

A játék motorja a Java programozási nyelven belül található JavaFX szoftver platformra épült, ahol az egyes jelenetek (scene-ek) egy globális listán belül vannak tárolva. A játék motorja ezenfelül a scene-ek körül orientált, azaz a scene-ek, amikre a motor további elemei építhetők, legyen ez egy kattintható elem, szöveg vagy kattintásra megnyitható kép vagy akár egy feladat, az alapból meglévő feladatok specifikusan Budapest Főváros Levéltára számára lettek programozva, de a motort használva más levéltárak informatikusai is képesek lehetnek implementálni saját feladataikat. Ebben az esetben természetesen a motornak bizonyos textúrákat külön meg kell adni, a beépített textúrák a játéknak csak egy kis részét teszik ki.

A játék az *Interaktív társtöri* nevet kapta. Megkezdésekor rövid ismertetőt kapunk arról, hogy zajlik a játék, ki lesz a segítők. Ezután a levéltár épületébe jutunk, ahol a Nagykönyvből kiválasztjuk a nekünk megfelelő játékot. Jelenleg három játék közül választhatunk: *Neumann János, a családfakutatás rejtelsei*; *Arany János Pest-Budán, Budapesten*; *Molnár Ferenc Józsefvárosban*, de folyamatban van még két további játék fejlesztése. A játék során a feladatokat Gárdonyi Alberttől, a Fővárosi Levéltár egykori vezetőjétől kapjuk, és a raktárban, kutatóteremben „bolyongva” kapjuk meg a megoldásokhoz szükséges feladatokat. A játék során, ha szeretnénk vissza is lehet lépni, azaz keresni információkat, és nincs lehetőség „kiesésre”, így minden játékos pozitív érzésekkel zárhatja a játékot.

1. játék: Neumann János, a családfakutatás rejtelsei

A játék célja, hogy megismertessük a családfakutatás alapelveit. Ehhez a játék elején egy rövid tájékoztatót adunk arról, mely anyakönyvek készül(het)nek életünk során, illetve egy animáció segítségével felfedhetjük, mely adatokat lehet egy (születési) anyakönyvből kinyerni.

A Gárdonyitól kapott feladatok megoldásához az információkat a raktárban nyomozva tudjuk meglesni: használni kell a BFL segédleteit, Neumann János és az édesanyja születési anyakönyvét, a szüleinek házassági anyakönyvét használjuk fel a kutatáshoz. A helyes megoldáshoz logikus gondolkodásra is szükség van, és a játék végén grafikusán is összeáll Neumann háromszintű családfája.

2. játék: Arany János Pest-Budán, Budapesten

Bevezetesként Arany János pillanatig sem egyértelmű kötődésével ismerkedhet meg a játékos, majd budapesti lakcímeinek kutatásával megismerkedhet a korabeli térképanyaggal, tervtári anyaggal, az e-levéltári kikérés módszerével. Eközben barangolást tehetünk kedvenc tartózkodási helyén, a Városligetben, a XIX. századi állatkertben és a Margitszigeten.

A küldetés célja, hogy Arany János egyik versében – amit Pest-Budáról írt a költő – a hiányzó szavakat kiegészítsék a játékban résztvevők. A megoldott feladatok után az idézetből egy-egy szót/szópárt (összesen 8 db) kapnak meg (beírásra kerül a virtuális jegyzetfüzetbe), amiből a végén teljessé tehetik a versrészletet.

3. játék: Molnár Ferenc Józsefvárosban

Molnár Ferenc a Józsefvárosban nőtt fel, a leghíresebb regénye, *A Pál utcai fiúk* is többnyire itt játszódik, ezért választottuk az író és a városrész kapcsolatának bemutatására a harmadik játékot. A játék első felében egy az interneten mindenki számára elérhető 1895-ös térkép segítségével válaszolják meg a játékosok a Gárdonyi által feltett kérdéseket, majd egy nyomozást folytatunk Molnár családja és családjának lakhelye után. A raktárban a házassági anyakönyveit, a kutatóteremben a tervtári anyagot használhatjuk fel segítségül.

A játékok megkönnyítésére egy bármikor behívható „Játékmenet” leírást is elkészítettünk.

A játék március 31-ig elkészült, a teljesítés igazolására 2022. március 28-án került sor. A játék közzétételére két formátumban (exe, jar) Budapest Főváros Levéltára honlapján (<https://bparchiv.hu/statikus/leveltar-pedagogiai-foglakozasok>) került sor, és ez a honlapunkról egyszerű letöltéssel 2022. május 23-tól elérhető.

A pénzügyi teljesítés és elszámolás két részletben történt.

2021. év végén 4 fő számára a feladatsorok összeállítására bruttó 750 000,- Ft-ot (járulékkal 866 250,- Ft-ot), 2022. április 12-én a programozásra 2 700 000,- Ft-ot fizettünk ki.

Gyakran ismételt kérdések/Játékszabály

Előre-hátra haladás a játék közben

Kis fekete téglalapok segítségével tudsz előre-hátra haladni (enterrel nem!). Relevanciának megfelelően több lépcsőt is visszamehetsz.

Helyesírás

Az esetek többségében a mai helyesírást használjuk (academiai helyett akadémiai, Bankcégvezető helyett bankcégvezető).


Hogyan tudok navigálni a térképen?

A többi elektronikus térképhez hasonlóan kurzor mozgatásával (bal egérgomb) tudunk irányt változtatni, nagyítani. A bal oldalon látható „Rétegek” gombra kattintva lehet a térképek között váltani, a „Történelmi térképek” felirat alatti csúszkával lehet az átláthatóságot változtatni. (Az átláthatóság csak a <https://maps.hungaricana.hu/hu/> jobboldali kis térképre kattintva működik!)

Játék kiválasztása

Nagy Könyvre kattintva tudsz – akár megkezdett játék közben is – játékot választani.

Naptárválasztó használata

1. Naptárra kattintva egérrel.
2.  formátumban beírva, majd entert nyomva kiszűrjük a helyes megoldás.

Beíráskor vagy hibás megoldáskor a szöveg piros, amikor helyessé vált akkor szürkül ki.

Segédletek

A helyes megoldáshoz „elrejtett” segédletek a levéltár megfelelő helyén: a raktárban vagy a kutatóteremben tárolókban (polcon doboz, térkép- és tároló szekrény) található. Több esetben a feladatban továbbhaladva

Technikai feltételek

A program Windows 10 verziójú operációs rendszeren fut. A program Java forráskódot használ. 1 GB RAM ajánlott.

Váltás a képernyőképek közt

ALT-TAB billentyűkombinációval.

Nyitókép után

Ki itt belépsz...

A kapun belül Budapest Főváros Levéltára portája előtt találsz magad.

Navigálhatsz a levéltárban is (kutató, raktár), és játszatsz is velünk.

A játékok (3) a Nagykönyvben vannak megírva.

A segítőd Gárdonyi Albert, a levéltár 1914 és 1935 közötti vezetője lesz.

NYILATKOZAT

Alulírott

Dr. Kenyeres István Budapest Főváros Levéltár főigazgatója nyilatkozom arról, hogy

Budapest Főváros Levéltára az Interaktív társtőri nevű keretrendszer és a pályázati támogatásból feltöltött levéltár-pedagógiai programokat legalább 3 évig fenntartja és a fenntartási idő alatt az ingyenes használatot biztosítja.

Budapest, 2022. április 1.



Handwritten signature of Dr. Kenyeres István

Dr. Kenyeres István
Budapest Főváros Levéltára
főigazgató
c. egyetemi tanár

NYILATKOZAT

Alulírott

Dr. Rác Attila (a.n.: Nagy Erzsébet Anna, lakcím: 8597 Döbrönte, Fő u. 34.), a **Legenda Közművelődési Egyesület** (székhelye: 1031 Budapest, Vízimolnár u. 6. V/49.; cégnyilvántartási száma: 12532; adószáma: 18129669-1-41; bankszámlaszáma: 16200168-11526065 (MagNet Bank) **vezetőségi tagja** nyilatkozom arról, hogy

egyesületünk az elkészített informatikai keretrendszert külön díjazás nélkül az átadás (telepítés) napjától számított 2 évig karbantartja, a felmerülő hibákat garanciális kötelezettség címén javítja (éves support).

Budapest, 2022. március 1.

LEGENDA Közművelődési Egyesület
1031 Budapest, Vízimolnár u. 6. V/49.
Adószám: 18129669-1-41
Telefon: 36-30-6467640
E-mail: legenda@legendaegyesulet.hu
Bszsz.: 11600006-00000000-26990499


Dr. Rác Attila

Legenda Közművelődési Egyesület