

Interreg



Līdzfinansē
EIROPAS SAVIENĪBA

Igaunija – Latvija

Making Military Heritage More Accessible Through Digital Solutions

Improved Accessibility of the Latvian–Estonian Military Heritage
Tourism Product

Project No. EE-LV00094



Saldus piepilda



ZVĀRDE

Problem to solve

- Many military heritage objects are damaged, lost or difficult to understand in their current form
- Some locations are physically hard to access for visitors with mobility restrictions
- Traditional information formats do not always provide an inclusive visitor experience
- Younger audiences need more visual and interactive ways to engage with heritage



Project objective

To make Zvārde military heritage more accessible, understandable and engaging through a practical digital experience.

- Improve access to military heritage content for visitors with different needs and abilities
- Reconstruct lost or damaged sites through 3D and augmented reality solutions
- Create a more inclusive experience for both general visitors and younger audiences



What does the app experience include?

The solution combines digital content, on-site experience and accessible interpretation tools.



- App
- 10 objects
- 5 AR sites
- Audio in 3 languages
- Physical markers

From idea to implementation

1. Identifying the need
2. Defining the concept
3. Research and content collection
4. 3D model development
5. App design and integration
6. Marker creation and set-up
7. Field testing
8. Launch and use



Jaunuzcēlā baznīca bija kļieģeļu – mūra garenbūve ar 1,2 metrus biežām sienām, poligonālu altārdāļu, garenvirziena piebūvētu sakristeju, iebūvētu torni un barokālu torņa smaili. Garenfasādēs bijušās pusloka lokaļas ar sikrūsā dalījumu un radiālu loga augšdaļas rūtījumu. Ieejas portālam bija segmenta frontons. Draudzes telpu klāja līmeniski griesti. Altāris būvēts kopā ar baznīcu 1785. gadā. 1833. gadā izgatavotās kanceles poligonālā korpusa un uzejas margu vienīgais dekors bija tonēti pildīni.

1892.–1894. gados draudzes telpai piebūvēja sakristeju, 1893. gadā pārkārsoja altāri un kanceļu, nomainīja desmit logus un no jauna zaļā krāsā nokrāsoja baznīcas jumtu. Visa iekārta tika nokrāsota ar eļļas krāsu oša toni ar tā dēvēto āderēšanas paņēmienu. 1911. gada vizitācijā konstatēta, ka altāris ļoti vecs. Altāra centrā starp dubultkolonnām ar kompozitkapiteļiem bijusi altārglezna «Kristus pie krusta». Kā vēsta 1929. gada jūnijā sastādītā apraksta lapa «vēsturiskajam objektam, trodas Zvārdes pagastā pie Zvārdes muižas Kuldīgas apriņķī», **Zvārdes baznīca 1783. gadā** no plēstiem laukakmeņiem, kas mūrēti ar kaļķu javu; logu ailes – kļieģeļu **jumts** – kārnīgu; tornim – dzelzs skārda, sienas apbūvēji apmestas. **grīda** – kļieģeļu (rakstainas – divkārsas flīzes), **griesti** – dēļu zem sijām, **sienas** krāsotas baltas.

orņa galā vēja rādītājs ar burtiem «DOROTHEA DEN 1ST NOVEMBER AD». (Klāt šai apraksta lapai 5 fotogrāfijas un zīmēts ēkas plāns ar izmēriem. akstu sastādītājs Jānis Kronbergs «Svētāiņos» 1929. gada jūlijā. Fotografiju rs nav noskaidrots.)

fūra baznīca pārdzīvoja Pirmo pasaules karu, remontēta tikai 1932. gadā. votāju atmiņas liecina, ka draudze 1933. gada 27. augustā vienlaicīgi ar ptaš ēkas iesvētīšanu svinēja arī baznīcas 150 gadu jubileju.

atvijas neatkarības laikā Zvārde bija pastāvīga draudze. Statistiski dati par 1. gadu liecina, ka draudzē bijuši 1000 locekļi, kristīti 51, iesvētīti 25, laulāti pglabāti 17, pie dievgalda bijuši 313 (32%). Cetur kolonnu balstītās 1937. gada to ērģeļu luktas margas virs ieejas greznojuši krāsotni pildīni. Virs ērģeļu sekta kastveida korpusa pacelšies divi augsti stabuļu saišķi, kuru vidū trīs ūki. Torni atradās zvans 0,9 m diametrā ar uzrakstu GEG. V. BOCHUMER 3IN, BOCHUM 1925. SCHWARDES BAZNĪCAS SWANS.

trā pasaules kara laikā frontes līnija šajā apvidū (Zvārde, Kurstīši, Jaunauce)



Bulgaria 196



Accessibility decisions from the start

Challenge

Solution

Sites are difficult to reach physically

Markers were placed close to the road for easier access

Heritage objects no longer exist or are hard to interpret

Reconstructed them in 3D and AR

Long text is not suitable for every visitor

Added audio guide and visual interpretation

Visitors use different phones and have different digital skills

Kept navigation simple, easy to use, tested across devices

AR does not always work equally well in all environments

Adjusted and tested marker recognition in real conditions

Practical lessons from the field

Simplicity matters more than feature quantity

A clear user flow is more important than adding more functions

Field testing changes everything

Solutions that work indoors may fail in real outdoor conditions

AR must support the story, not replace it

The technology is useful only when it helps visitors understand the site

Accessibility must be planned early

It cannot be added effectively at the final stage

Different devices create different user experiences

Testing across phones was necessary to ensure stable performance



IZVĒLIES VALODU

LV

EN

EE

Privātuma Politika

APSKATES OBJEKTI

ZVĀRDES POLIGONS

AR

VE CZVĀRDE

AR

ZVĀRDES BAZNĪCA

AR

POLIGONA DARBĪBA

AR

RĪTEĻU KAPSĒTA

AR

BĀZE "LAPSAS"

DABA

POLIGONA LIKVIDĀCIJA

KARA SEKAS

ZVĀRDES PAGASTS

ZVĀRDES POLIGONS

Kādreizējais Zvārdes padomju kara aviācijas mērķu poligons atrodas dienvidos no Saldus pilsētas, tā kopējā teritorija bija vairāk nekā 24 tūkstoši hektāru.



Poligona izveide sākās 1953. gadā, kad pēc Padomju Savienības Aizsardzības ministrijas pieprasījuma Zvārdes pagasta zemes tika nodotas militāristu rīcībā. Poligona izveides procesā tika likvidēti arī Zvārdes un Ķerkliņu ciemati.



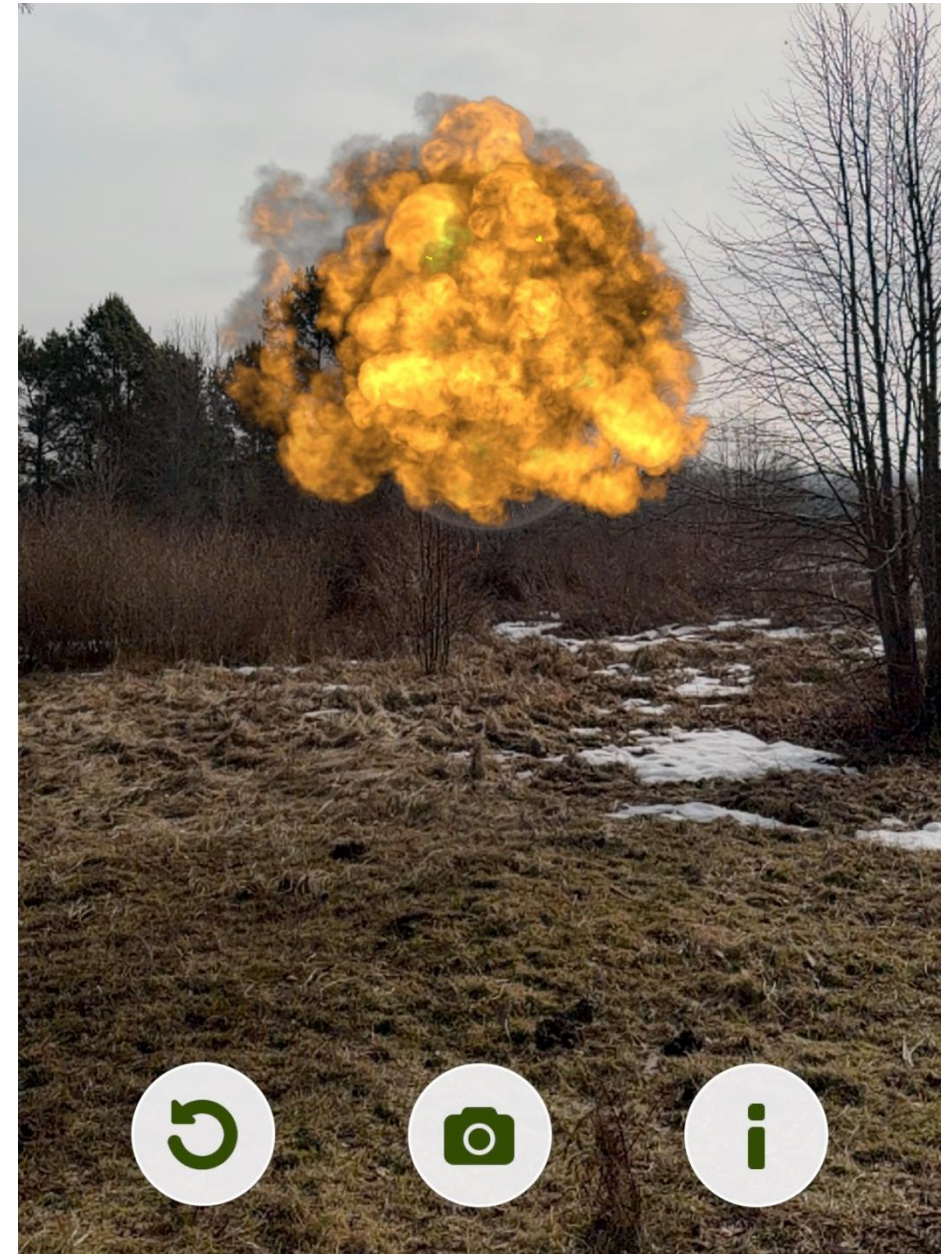
AR





What to consider when creating an accessible digital heritage experience

- Start with visitor barriers
- Define the real use case
- Keep the journey simple
- Do not depend on perfect physical access
- Use text, audio and visuals together
- Keep content clear and manageable
- Design for average users
- Test across devices early
- Test in real outdoor conditions
- Place markers where access is practical
- Build accessibility in from the start



How the solution improves accessibility for visitors with mobility restrictions

- **Access** to content is possible without walking around every site on foot
- Markers were placed in **practical** roadside locations
- 3D and AR make lost or distant objects **visible again**
- **Audio** supports visitors who prefer listening over reading
- Digital interpretation reduces physical effort while **preserving the story**

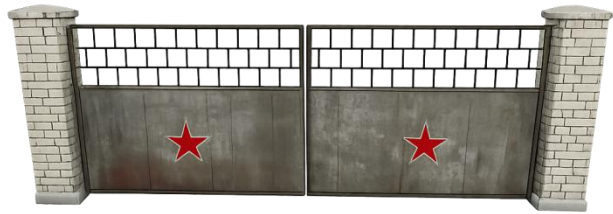


How the app makes military heritage more accessible for school-age children

- 3D and AR make history **easier** to understand
- **Visual** content turns abstract information into something concrete
- **Audio, images and interaction** support different learning styles
- The app makes visits more **engaging and memorable**
- It **connects** heritage with the expectations of younger audiences

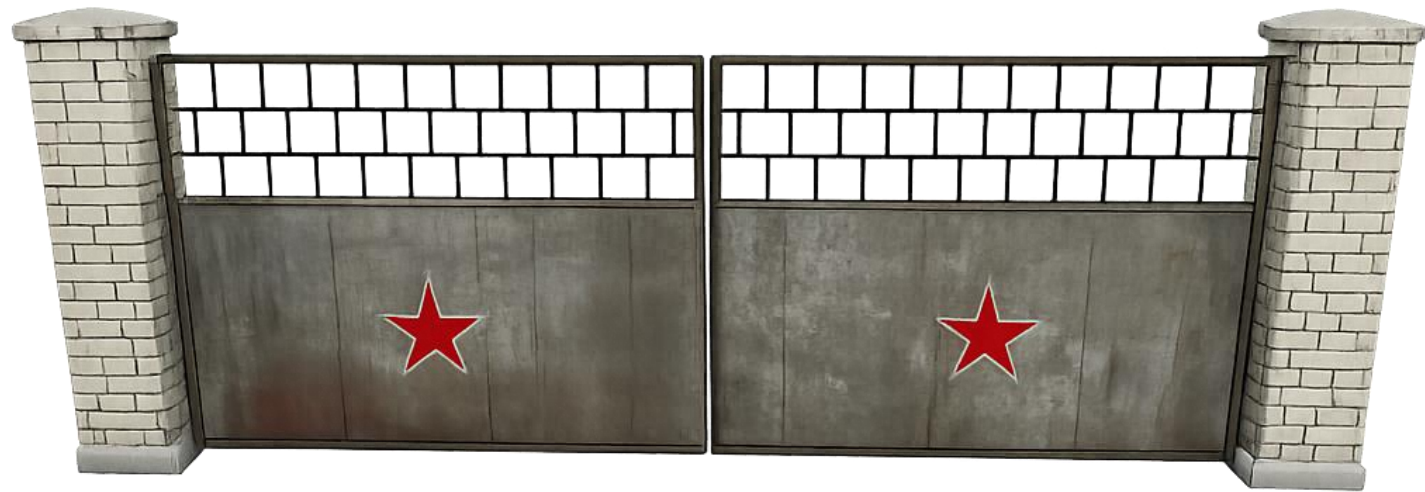


3D models














Thank you!

Eva Jēkobsone

 +371 20267729

 eva.jekobsone@saldus.lv

Sintija Pileniece

 +371 26460612

 sintija.pileniece@saldus.lv

Arnis Lazdiņš

 +371 29661849

 arnis@a1-performance.com

