**6) BODOVÉ SCÉNÁŘE AV OBSAHŮ**

OBECNĚ

Databáze (encyklopedie) je hypertextová atypická aplikace s možností doplňování, bez zvuku, s texty v JČ a dvou jazykových mutací (AJ, NJ), stejně jako všechny ostatní AV náplně. Podklady textové, obrazové (fotky, videa apod.) do AV programů zajistí zadavatel, překlady zhotovitel. PC hry jsou návrhem a dodávkou zhotovitele, také všechny audionahrávky (zvuky, hudba), odsouhlasené zadavatelem, pořizuje zhotovitel.

Předpokládá se součinnost zhotovitele, pokud jde o získání podkladů faktografických (oslovení průmyslových podniků) po dohodě se zadavatelem.

**m.č. 1.1 - DATABÁZE EXPOZICE (Encyklopedie)**

4 úrovně zanoření - dotyková obrazovka

Struktura: HLAVNÍ MENU - GALERIE

- STÁLÉ EXPOZICE

- O MUZEU

PODMENU - GALERIE - GALERIJNÍ CHODBA

- GALERIE MAXE ŠVABINSKÉHO

- EXPOZICE - 5 témat dle názvu

Následuje třetí a čtvrté zanoření pro jednotlivé expoziční místnosti

Struktura k informacím „O muzeu“ má obdobně 4 úrovně

Rozsah celkem do 100 obrázků (kromě těch připravených pro graduál v m.č. 2.1.)

Pozn.: do databáze k HL. MENU – lze přidat i některou PC hru z expozic jako další volbu

**m.č. 1.4 - AUDIONAHRÁVKA**

Stopáž do 3 minut - hlas Maxe Švabinského

- ambientní podkres hudbou 2x

- malíř zmizelého času (zvukové nahrávky pořízené s M.Švabinským)

VOLBA na tlačítka

Zdroj např. Český rozhlas

**m.č. 2.1 – PC HRY A ZVUKOVÉ POXESO NA LCD**

1. ZVUKOVÉ PEXESO - hra obsahuje 12 polí s piktogramy charakterizujícími déšť,

vichřici, vodu v potoce, padající kamení, kácený padající strom,

bouřku

- hráč je vidí nejdříve všechny horní stranou naruby, pak se mu

na pár vteřin otočí samy lícem, aby si je zapamatoval a zpět

zase rubem

- začíná hrát, špatná a správná volba mají svůj vlastní zvuk/

jingle, hra je časově omezená

- následuje vyhodnocení

1. **HRA PRO MALÉ**

PUZZLE VLKA SE VZOROVÝM KRESLENÝM OBRÁZKEM NA POČÁTKU

– obrázek se po pár vteřinách rozsype a hráč skládá kusy do prázdného obrysu vlka. Časově omezeno, po uplynutí času vítězný nebo poražený jingle

1. **TEST PRO VĚTŠÍ (děti ) i DOSPĚLÉ** – využití roslin, plodin , flóry, rostoucí na Dačicku

„K ČEMU SE HODÍM?“ – 10 rostlin či kytek, ke každé 3 možnosti využití / použití, někde budou pravdivé všechny možnosti, někde jedna, někde dvě, což bude uvedeno v instrukcích

(příklady rostlin – smrk, divizna, lipový květ, jablka, len, řepka, seno …)

Úkol je časově omezený, vyhodnocení bude mít poselství (pochvalu, doporučení k doučování apod.)

**m.č. 2.2 – GRADUÁL (listování) na LCD**

Listování na obrazovce stránkami vzácného starého tisku – Dačického graduálu s iluminacemi. Součástí bude i protistrana se srozumitelným textem (viz příloha PD).

Celkem 22 stran k otáčení, ovládáno tlačítky dopředu a dozadu, na začátek, na němž bude

ilustrativní obrázek s krátkým úvodním textem/ návodem

**m.č. 2.2 – PROJEKCE NA 3D MODEL MĚSTA**

projekce spouštěná tlačítkem, stopáž do 3 minut, animace událostí, objektů na bílý plastický povrch – „PROMĚNY MĚSTA “.

Výběr událostí bude odsouhlasen zadavatelem zhruba v intencích těchto událostí:

1183 – osada Dačice – tržní osada

1377 – město Dačice

1586 – radnice, starý zámek

1645 – Švédové vydrancovali město!!

1660 – stavby baroko, Františkánský klášter, kostel sv. Antonína

1690 – požár města!!

19. století – okresní město

Dnešní rozloha města ( jen v hrubých obrysech pro srovnání )

Část animací nemá reálný podklad a bude jen ilustrací představy, další podklady budou zajištěny ve spolupráci s MMaG, mapový podklad dodá zadavatel, měřítko bude upřesněno.

AV obsah bez zvuku.

**m.č. 2.3 – OŽIVENÍ DIORAMATU S KANÓNY**

AUDIO NAHRÁVKA – zvuková smyčka fanfáry a pak výstřelů z děl = slavnostní salvy, spouštěná tlačítkem, stopáž 30 - 40 sekund

Nejde o zvuky bitvy, ale slavnostní příležitost!

Zvukový efekt bude doprovázen stroboskopickými záblesky a gobo „projekcí“ dýmu

**m.č. 2.4 – OŽIVENÍ DIORAMATU PRACOVNY HUDEBNÍKA**

AUDIO NAHRÁVKY 6 skladeb V. Fuky a R. Urbance dle výběru zadavatele, volba tlačítky, šest možností (např. Slavonická polka, Dačická polka, Junácká hymna apod.). Zda půjde o plné verze nebo sestřih bude rozhodnuto, nákup licencí k užití pro plné verze zajistí zhotovitel

**m.č. 2.4 – SLIDE SHOW „PROMĚNY MĚSTA VE 20. STOLETÍ“**

SMYČKA složená z fotografií, které dodá zadavatel, s grafickou úpravou a titulky (popiskami), bez zvuku, předpoklad do 40 fotek.

**m.č. 2.5 – SVÉBYTNÁ MALÁ ENCYKLOPEDIE PRŮMYSLU**

na dotykovém LCD

Atypový SW encyklopedie bude mít 4 úrovně možného zanoření

Struktura:

HLAVNÍ MENU - PRŮMYSLOVÉ PODNIKY A TOVÁRNY DAČICKA

- PC HRA

- VÍTE, ŽE…..

1. PODMENU K PRŮMYSLOVÝM PODNIKŮM - TOVÁRNY ZANIKLÉ

- TOVÁRNY FUNKČNÍ

Následuje možnost dalších dvou zanoření

Maximum do 50 obrázků, videí , podklady zajistí MMaG, součinnost zhotovitele

1. **PC HRY** - bez zvuku

* MINIKŘÍŽOVKA s TAJENKOU

vyplňování políček s tajenkou, odpovědí na otázku, co je to „SARKA“ (součást horáckého kroje = sukně)

křížovka má 4 x5 polí, KDO NEVYŘEŠÍ, NEDOZVÍ SE, oč jde

hra časově omezená

* DOPLŇOVAČKA pro menší děti obrázková – sestav z dílů obrázkových krabici s pastelkami Centropen



Dílků v zásobníku bude více než je potřeba nebo v jiných barvách pro ztížení sestavování, kus krabice bude ale hotov (kus uprostřed), doplňovat se bude okolo.

Hra omezena časem.( ilustrační foto)

* KVÍZ s vyhodnocením pozorností návštěvníka – „CO JSTE SI ZAPAMATOVALI“

10 kvízových otázek s výběrem 3 možných odpovědí. Tématem budou dotazy na předměty nebo informace, které se vyskytují v expozicích (data, jména, exponáty, grafické informace).

VYHODNOCENÍ dle výsledků:

8-10 správných (např. Vynikající výsledek, až přijdete příště, určitě vás „nachytáme“)

5-7 správných (Ujde to, ale žádná sláva, příště pozorněji)

0-4 správných (Vraťte se do pokladny pro novou vstupenku, nutno si prohlídku zopakovat)

1. **VÍTE, ŽE …**

Kaleidoskop perliček o expozici, muzeu, zajímavosti typu – kolik je v expozicích exponátů, který je nejstarší, nejcennější, kolik má muzeum v depozitu položek, apod. ,