

3) Bodové scénáře AV obsahů

LCD menu – atypický SW na míru ČJ/ AJ / polština, m.č.1.01

Databáze informací – bez ozvučení

3 úrovně zanoření, rozsah do 30 obrázků, 10 NS textů



Struktura

Hlavní menu:

- 1) O muzeu
- 2) Pobočky muzea
- 3) Zajímavosti, aktuality

Podmenu:

- ad 1) O muzeu:
- fakta k úloze, činnostem muzea, úspěchy, lidé, cíle
 - stálé expozice

ad 2) Pobočky muzea : a) Letecké muzeum Metoděje Vlacha

- o muzeu a jeho expozici

b) Muzeum Benátky nad Jizerou

- o muzeu a jeho expozicích

c) Muzeum Podbezdězí

- o muzeu a jeho expozicích

d) Fara Dolní Krupá

- fara a její expozice

- ad 3) Zajímavosti
- nejhodnotnější exponáty
 - nejstarší exponáty
 - nejnavštěvovanější akce

- rarity a neobvyklé exponáty
- zajímavé osobnosti s muzeem spojené...

Velká projekce na model bez ozvučení - Historie ostrohu, m.č. 2.04

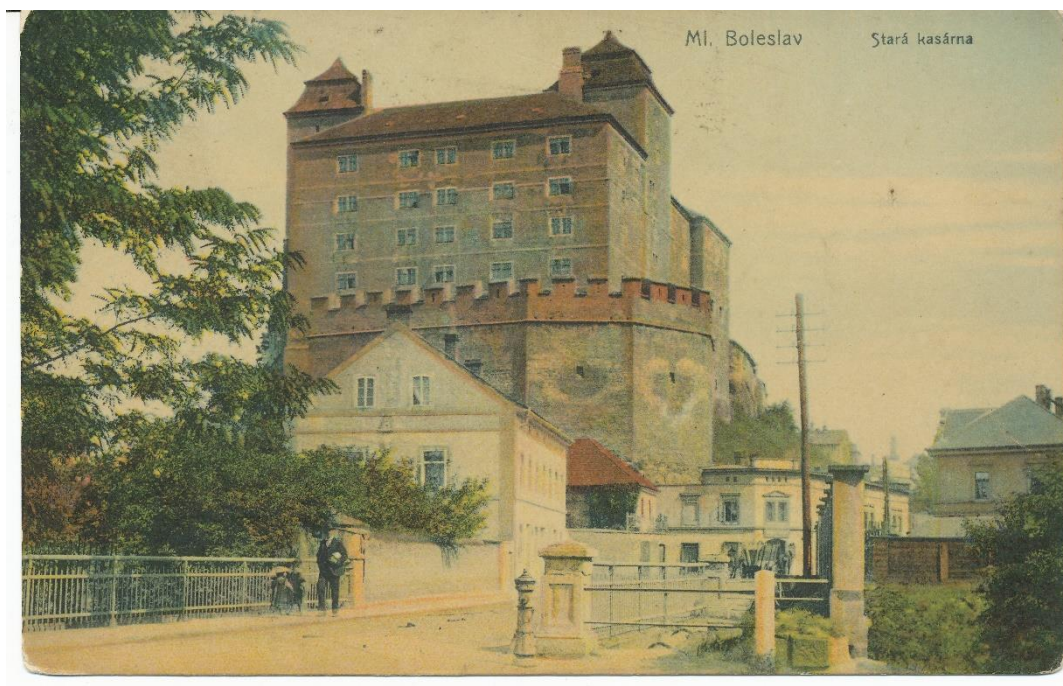
Mapping na model o průměru 190 cm v bílém provedení + **interaktivní obsah LCD pro volbu**

Animovaný příběh , stopáž do 3 min

Pohled na plastickou krajinu, ostroh, na němž je „rozloženo slovanské hradiště“ založené Přemyslovci, / přelom 10.a 11.století. Mocenské centrum Pojizeří zaujímal plochu „ostrožny“ od jihu až po dnešní Staroměstské náměstí (zoomy na plochy s valem, skalní srázy, místo s kostelem a hřbitovem).

Přeměna ploch postupně na objekt královského hradu (pol.13 století), hrad v držení panovníka, od poč.14 stol. v držení pánů z Michalovic , upraven do podoby městského hradu, v držení dalších šlechtických rodů do konce 16.st. Goticko- renesanční přestavba od půlky 16.století . V majetku města (přelom 16/17 st.) , devastace, následky 30.leté války . Přestavba od r. 1752 připravila hrad o část hodnotných architektonických prvků, , výsledek je kasárenská podoba kasárna.. Od půlky 20.století využíván jako sklad , od r.1972 poničený objekt využíván jako muzeum, započato s rekonstrukcí... Návštěvník si z nabídky (dotykem na malé LCD) volí dobu a na displeji malé obrazovky se objevuje text , případně i dobové zobrazení událostí, podob hradu , ilustrační doprovodné obrazy . Odehrávají se zde ve zkratce proměny v pěti obdobích od založení do 20.století : přemyslovské hradiště, královský hradu a hradní soustava , hrad jako sídlo vrchnosti a centrum panství, hrad vykoupený městem, hrad jako kasárna a skladiště . V případě nečinnosti se model vrací do podoby hradiště 10. století.

LCD dotykové - menu koresponduje s pěti obdobími ,textové i obrazové podklady zajistí zadavatel, 10 NS , dvě zanoření, jazykové mutace





LCD menu atypický SW na míru ČJ/AJ/polština , m.č. 2.04

Malá encyklopedie šlechtických rodů a významných osobností – ozvučeno

3 úrovně zanoření, rozsah do 20 obrázků, 10 NS textů,

Struktura

- Hlavní menu:** 1) Šlechtické rody – držitelé hradu
2) Významné osobnosti s hradem spjaté
3) PC hra

Podmenu

- ad 1) a) Páni z Michalovic
- dobové zařazení, osobnosti, zásluhy o hrad a jiné, audio- rytířská píseň
b) Tovačovští z Cimburka
- dobové zařazení, osobnosti, zásluhy o hrad i jiné, zvuky rytířských klání, dobová hudba
c) Jan ze Šelmberku a Krajíři z Krajku
- dobové zařazení, osobnosti, zásluhy o hrad i jiné, zvuky hodovní síně, dobová píseň

ad 2) Významné osobnosti s hradem spjaté

- stavitelé a architekti
- osobnosti z okruhu vojenského
- osobnosti, které hradem prošly

ad 3) **PC hra „KDO SE SKRÝVÁ V TĚCHTO SLOVECH“ ?**

Ve dvou sloupcích pod sebou je uvedeno 10 jmen a 10 příjmení (přívlastků) nesprávně (libovolně) k sobě přiřazených v podobě anagramů (přesmyček). Hráč luští ukrytá jména a přiřazuje, je pak ke správným příjmením (přívlastkům), jež musí ale také nejdříve vyluštit. Hra na čas, mění se jména (zásoba 20 a 20), aby hráči po sobě nemohli „opisovat“

Příklad: ENBIEKTD ZLMŠEEREBAK (Benedikt ze Šemberka)
AJN JTRE (Jan Rejt)

LCD menu atypický SW na míru ČJ/AJ/polština, m.č. 2.05

Databáze informací

Průvodce „HRAD JAKO KASÁRNA“

2-3 úrovně zanoření, rozsah do 20 obrázků, 10 NS textů, bez ozvučení

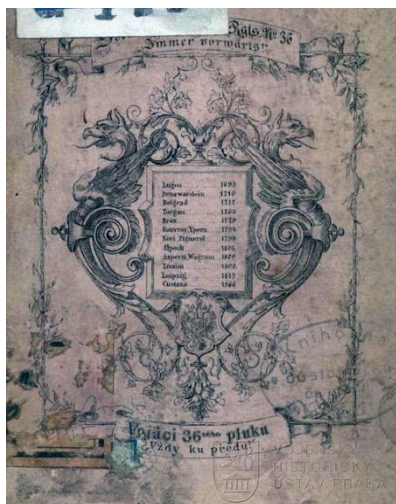
Struktura

1) Menu „**průvodce**“ má podobu časové osy od r. 1752 do r. 1951.

Na časové jsou vyznačeny pouze body, roky či období, v nichž jsou události významné.

Předpoklad, kromě 1752 a 1951, sídlo 36. pěšího pluku a události s ním spjaté: 1756 – 1757 bitva u Lovosic a u Prahy, r. 1779 válka o bavorské dědictví u Mostu, r. 1809 bitva u Znojma, r. 1813 bitva u Varvařova, r. 1848 dobývání pražských barikád, r. 1866 bitva u Skalice, r. 1878 – 1880 velitelem Rudolf Habsburský, následník trůnu, 16.6. 1915 rozpuštěn „za zbabělost“ císařem Fr. Josefem I., sídlo 47. pluku → první republika, 1940 – 1942 internační středisko Židů z Mladé Boleslavi.

Po rozkliknutí data krátký text, příp. fotka, obrázek (lidé, zbraně, podoba hradu atd.)



PC hra „NAJDI PĚT ROZDÍLŮ“

Na obrazovce se objeví dva na pohled stejné napoleonské šátky, návštěvník hledá rozdíly. Hra na čas, v případě označení špatného místa se „oprava“ nepodaří, pokud určí místo správně, objeví se správný kus. Hra končí doporučením nebo slovním oceněním výkonu s povzbuzujícím vyzněním. Je možné k tomuto účelu použít místo „Napoleonského“ i šátek „Rakousko-uherský instrukční“



LCD menu atypický SW na míru ČJ/AJ/polština , m.č. 2.06, 2.07

AV obsah „VZPOMÍNKY“, připravený jako volba 3 tematických okruhů, ozvučeno.

Jde o období let 1918 až cca 1951, 2 úrovně zanoření, do 30 obrázků, cca 10 NS textů

Struktura

- | | |
|------------|--|
| DLAŽDICE 1 | VOJENSKÉ VTIPY / HUMOR (cca 10 různých , zdroj z muzea použit jako předlohu) |
| DLAŽDICE 2 | INTERNACE ŽIDŮ NA HRADĚ (2.světová válka – leporelo fotek , dokumentů a textů ve smyčce, graficky provázáno, s hudebním podkresem vhodně zvoleným s ohledem na téma. |
| DLAŽDICE 3 | AUDIO – VZPOMÍNKY OTTO SEIDLERA |



Projekce / mapping – oživení diorámy „Život vojáka“ – m.č. 2.08

Animovaná projekce do pozadí, smyčka, stopáž 2 minuty, ozvučeno. Do grafického pozadí scény projekcí vneseme život. Podle povahy pozadí půjde o oživení typu pohyb obličejů, kouř z fajfky, plující mraky, průlet ptáka, mihne se pes nebo pohyb při rozcvičce. Předpoklad 6-7 akčních efektů, s ozvučením, zvuky, hlasový komentář (včetně jazyk .mutací), které budou v souladu se scénou (hlasy, povely, štěkot psa, zvuky činností nádvoří ...).

Příklad možného pozadí:



LCD menu atypický SW na míru ČJ/AJ/polština, m.č. 2.08

Struktura

Hlavní menu v nabídce:

- 1) Běžný den vojáka – obrazové leporelo z fotek a obrázků, ilustrující život v kasárnách, bez ozvučení, materiál dodá zadavatel, kompozici připraví zhotovitel společně s muzeem na základě dobového materiálu. Cca do 30 fotek + spojovací texty, jazykové mutace, bez ozvučení

2) **PC hry** – kreslené, jednoduché animace

a) **OBLÉKNI SI SVÉHO VOJÁKA**

Hra na principu dětských oblékacích panáčků, kresba (viz způsob obrázků pro inspiraci).

Návštěvník ale vybírá podle hodnotí a z různých kusů oděvů – voják

- důstojník

- kanonýr

Vzory uniform = oblečení vojáci, se ukážou na krátkou chvíli na obrazovce, pak se postavy „svléknou“ a začíná běžet čas . Návštěvník volí ze zásobníku od bot po čepice.

Pokud správně postavu oblékne, dostane pochvalu, v případě chybného výběru se mu to v čase určeném (např 1 minuta) nepovede, postava zůstává polooblečená , opět se objeví správně oblečení vojáci a hráči se dostane ohodnocení , poučení / doporučení.



b) VAŘÍME DLE VOJENSKÉ KUCHARKY

Návštěvník má k dispozici seznam ingrediencí (z kuchařky) s obrázky a k tomu další, nepatřičné, což netuší, a úkol uvařit vojenský guláš. Vybírá a klade „do hrnce“ jednotlivé ingredience dle vlastní představy. Podle výsledku se pak zjeví obličej vojáka usměvavý, nebo šklebící se či prskající. Správnou sestavu může odhalit až dodatečně, po uběhnutí času a zhodnocení „správná“ sestava nemusí mít jen jedinou možnost, lze pracovat i s tolerancí.

ZÁVĚREM:

Podklady a texty pro AV obsahy zajistí zadavatel, návrhy textů , pokynů a vyhodnocení v PC hrách je úkol zhotovitele. Všechny AV náplně počítají s jazykovými mutacemi ČJ, AJ, polština. Bodové scénáře vymezují téma , jeho rozsah a způsob provedení. Uchazeč na jejich základě připraví technické scénáře (v součinnosti s muzeem a jeho kurátory) a předloží je zadavateli k odsouhlasení.