

6) BODOVÉ SCÉNÁŘE AV OBSAHŮ

OBEZNĚ

Databáze (encyklopedie) je hypertextová atypická aplikace s možností doplňování, bez zvuku, s texty v JČ a jazykové mutace (AJ), 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. Audionahrávky (zvuky), odsouhlasené zadavatelem, pořizuje zhotovitel. Výběr trampských písní a zajistí zadavatel, zakoupení licencí je v rozpočtu zhotovitele, budou samozřejmě pouze v češtině.

Předpokládá se součinnost zhotovitele, při odsouhlasování náhledů AV obsahů (off line), lay-outů obrazovek, korektury textových částí

A) DATABÁZE EXPOZICE v první místnosti - Encyklopedie

max. 4 úrovně zanoření - dotyková obrazovka

MENU:

- **KRAJINA**

- přírodní charakteristika
 - meteorologické a klimatické podmínky
 - flora
 - fauna
 - fotogalerie

- **CHRÁNĚNÁ ÚZEMÍ**

- naučné stezky
 - PR Grybla
 - NPR Medník
 - PP Třeštibok
 - Teletínský lom
 - PR Kobyli draha
 - Vlčí rokle
 - PP Skalsko
 - Zvolské homole
- chráněné druhy rostlin a živočichů

- památné stromy
- **HOSPODAŘENÍ V KRAJINĚ**
- zemědělství
- rybářství
- lesnictví a myslivost

- **VLIV ČLOVĚKA NA ŽIVOTNÍ PROSTŘEDÍ**
- ovzduší
- voda
- ochrana přírody

Předpoklad: rozsah do 100 obrázků (fotek), text do 40 NS

B) DATABÁZE – Encyklopedie ve druhé místnosti

max. 4 úrovně zanoření

MENU:

- **HISTORIE** - před trampingem
 počátky trampingu
 kořeny trampingu

- současnost
- budoucnost
- fotogalerie

- **SÁZAVA**
- Zlatá řeka
- Posázavská stezka
- Posázavský pacifik
- osady na Sázavě
- fotogalerie

- **KOCÁBA**

- Hadí řeka
- osady
- fotogalerie

- **VLTAVA**

- Svatojánské proudy
- osady
- fotogalerie

- **SPORT NA OSADÁCH**

- volejbal
- nohejbal
- meziosadová utkání
- fotogalerie

- **TRAMPSKÁ PÍSNIČKA A LITERATURA**

- potlachy
- trapsavec
- fotogalerie

- **TRAMPSKÁ SYMBOLIKA**

- vlaječky
- totemy
- camrátko

Předpoklad: rozsah do 120 obrázků (fotek), text do 60 NS

AV OBSAH k mapě ve druhé místnosti

MENU obrazovky u mapy osad bude nabízet dva základní okruhy. Jednak se na této dotykové obrazovce budou vybírat k přehrání tramské písně (viz Audionahrávky A) a dále se zde rozklikává a vybírá ze sedmi oblastí – skupin osad na Mapě osad.

STRUKTURA MENU:

- TRAMPSKÉ PÍSNĚ – rozklik 10 možností (názvů) na výběr
- OSADY – rozklik 7 oblastí, v každé po rozkliku (a rozsvícení všech najednou na mapě) se objeví na obrazovce názvy a čísla se stručným textem.

Zájemce může nejdříve na mapě hádat, která osada se skrývá pod jakým číslem. Na obrazovce pak zkontroluje, zda měl pravdu či se mýlil.

AUDIONAHRÁVKY

- A) Tramské písně - 10 různých nahrávek nej tramských písní, výběr provede zadavatel
(stopáž písní 2-3 minuty)
- B) Zvuky přírody pro terasu srubu - stopáž 30-45 sec. (šum větru, zpěv ptáků pro lokalitu
vhodných)
- C) Zvuk řeky - šumění, zurčení vody, stopáž 20-30 sec.

PC HRY

KVÍZY K TÉMATU TRAMPING:

- **„Co přihodit do torny?“**

Výběr možností, co patří nebo nepatří k výbavě trampa. K dispozici je 30 různých předmětů (v různých kombinacích) a hráč si vybírá, plní toru (slovně / obrázkem). Má najít 10 správných, má na to maxim. 6 pokusů a je omezen časově. Podle výsledku (počtu správných) zní i hodnocení (pochvala, doporučení, poučení).

- **„RECEPT na zálesáckou pánev“**

Ingredience – 20 různých ingrediencí, z nichž se vybírají ty správné (9 ingrediencí), kreslená, animovaná hra trampem a pánví u ohniště.

Na přípravu jídla má omezenou dobu. Výsledek vtipně hodnocen podle toho, z čeho si zálesáckou pochoutku uvaří. (animovaný tramp se šklebí, plive, usmívá...,)

SKUTEČNÝ /SPRÁVNÝ RECEPT: anglická slanina, cibule, špekáčky, paprika (syrová), sýr plátkový, rajčata, vejce, koření, jedlý květ (pampeliška např.)

- **DĚTSKÉ PUZZLE - k tématu PŘÍRODA**

vzorový obrázek např. mloka skvrnitého nebo žáby (skokana) – obrázek se po pár vteřinách rozsype a hráč skládá kusy do prázdného obrysu. Časově omezeno, po uplynutí času vítězný nebo poražený jingle.

7) POPIS 3D HRY PRO DĚTI

A) STAVEBNICE „POSÁZAVSKÝ PACIFIK“

HRA vestavěná do jedné z beden na „ostrově“ uprostřed druhé expozice. Do bedny vestavěno falešné dno (zvýšené) cca 20 cm pod horním krajem bedny o rozměrech (půdorys vnitřní) cca 100 x 60 cm (nutno sladit s výrobcem bedny). Deska s grafikou krajiny a kolejí. Dřevěná stavebnice 2 motorových vagónů vlaku vyrobená dle předlohy (viz fotky), měřítko H0 (1:45) resp. 1:50 (každý vagón dlouhý cca 28 cm v proporcích), stylizace (naznačená okna, kola, nárazníky, červená lazura). Stavebnice každého vagónu má 10-12 dílků do sebe zapadajících. Zásobník dílků samostatná krabice, ohrádka se dnem 30 x 60 cm x 10 cm na výšku.



B) MAGNETICKÁ SKLÁDAČKA

2 TOTEMŮ různých, z překližky, povrch polep s laminací, výška totemu 30 cm, sestavení na magnetické tabuli v zásuvce (09b) v okenním výklenku (expoziční stěně). Magnetická tabule naležato (jako vodorovná podložka), díly k sestavování v krabici. Velikost podložky odpovídá hloubce zásuvky, délka umožní vedle umístit krabici – zásobník dílů.

Velikost magnetické podložky 40 x 40 cm, krabice zásobník dílků výška ohrádky 10 cm x š 20 cm x hl 40 cm. Každý totem dělen na nestejných 5-6 dílků s magnetem

