

## **Soutěž o návrh: APLIKACE (DIGITÁLNÍ NADSTAVBA) STÁLÉ EXPOZICE MUZEA VÁLKY 1866**

Systémové číslo: **P23V00001235**

Dle zákona: č. 134/2016 Sb.

Evidenční číslo ve VVZ: **Z2023-057702**

Datum zahájení: **14.12.2023**

Návrh podat do: **08.02.2024 09:00**

## **Předmluva ke konceptu aplikace**

Cílem navrhované aplikace je poutavým způsobem přiblížit tematiku Muzea Války 1866 návštěvníkům a návštěvnicím. Návrh aplikace na jedné straně přinese intuitivní a imerzivní interakce v rámci příběhových sekvencí, na druhé straně pak podpoří edukativní přínos, který podobný typ aplikace může mít. Designové principy aplikace budou sledovat následující edukativní cíle: podpořit přímé vzdělávací přínosy, zvýšit zájem o zobrazovanou problematiku a umožnit kritické porozumění daného tématu v mikro a makro měřítku. Veškeré materiály a samotná aplikace budou vyvíjeny iterativně v souladu s požadavky muzea a v reakci na zpětnou vazbu cílové skupiny. Návrh této aplikace bude vyhovovat všem požadavkům z projektového záměru aplikace.

## **Narativní přístup a propojení exteriéru s interiérem**

- Hra bude vyprávět příběhy tří postav na základě poskytnutých podkladů, a to formou interaktivních komiksových sekvencí a dialogů s těmito postavami. Příběhy budou vyprávěny z pohledu těchto postav, což umožní lépe pochopit motivace a jednání jednotlivých aktérů.
- Jednotlivé příběhové fragmenty na každém stanovišti jsou vyprávěny nelineárně. Není tedy nutné je navštívit v předem daném pořadí. Tyto příběhové fragmenty jsou však navzájem logicky propojeny, vzájemně se rozvíjí a dohromady tak tvoří jeden ucelený příběh (viz Osa příběhu). Jejich vzájemné propojení dává motivaci navštívit co nejvíce stanovišť k odhalení celého příběhu.
- Narativní formát hry bude také pracovat s postavou vypravěčky, která bude dodávat kontext pro vybrané interaktivní narativní prvky (např. AR sekvence) k dokreslení významu dějinných procesů konce 19. stol.

## **Struktura aplikace a její jednotlivé prvky**

### **Úvodní menu**

- První obrazovka, která se objeví po spuštění aplikace.
- Umožňuje vstup do herní sekvence, výběr jazyka, nastavení a poskytuje informace o muzeu (otevírací doba, cena vstupného, po domluvě také třeba novinky např. z webu muzeumhk.cz).

### **Úvodní příběhové sekvence**

- Pokud hráči spustí aplikaci poprvé, a to i mimo muzeum, bude jim zpřístupněna úvodní příběhová sekvence formou interaktivního komiksu a interaktivního dialogu (viz níže popis Interaktivních narativních prvků).
- Tato sekvence poskytne hráčům úvod do příběhu, historických událostí a ovládání aplikace, zároveň slouží také jako lákadlo k návštěvě muzea a prozkoumání zbylého příběhu a materiálů v aplikaci.

### **Herní mapa**

- Objeví se automaticky po odehrání Úvodní příběhové sekvence.
- Zajišťuje orientaci v prostoru okolí muzea a muzea samotného.
- Mapa rozlišuje objevená stanoviště, neobjevená stanoviště, objevená stanoviště s dosud neprohlédnutým obsahem a také budovu muzea, která po rozkliknutí zobrazí informace o muzeu a mapu stanovišť v interiéru.
- Z herní mapy lze rovnou skenovat QR kódy (které otevrou detail stanoviště) nebo zaměřit polohu pomocí GPS.
- V herní mapě lze najít stanoviště v exteriéru a interiéru. Jejich popis je přístupný rovnou, interaktivní narativní prvky se odemknou po naskenování QR kódu. Po naskenování QR kódu

u jednotlivých stanovišť zůstanou interaktivní narativní prvky hráčům k dispozici trvale v aplikaci (s výjimkou AR stanovišť).

## **Interaktivní narativní a edukativní prvky na jednotlivých stanovištích**

### ***Interaktivní dialogy s herními postavami (až 25 různých dialogů)***

- Na všech stanovištích bude možnost spustit dialog s jednou až se třemi hlavními postavami.
- Krátké interaktivní dialogy umožní reflektovat obsah stanoviště a poskytnou osobní perspektivu jednotlivých postav k zobrazovaným událostem.
- Některé dodatečné otázky se objeví až na základě již navštívených stanovišť.

### ***Interaktivní komiksy (V celkové délce přes 5 minut, 15 stanovišť)***

- Komiksové sekvence ukazují zvolené úseky herního příběhu na základě historických podkladů
- Jedná se o ručně kreslený, animovaný interaktivní komiks.
- Postup komiksem funguje pomocí tažení prstu či provedením drobných tématických interakcí v prostředí (např. nabití zbraně)

### ***3D modely sbírkových předmětů (celkem až 10 modelů dle výběru muzea)***

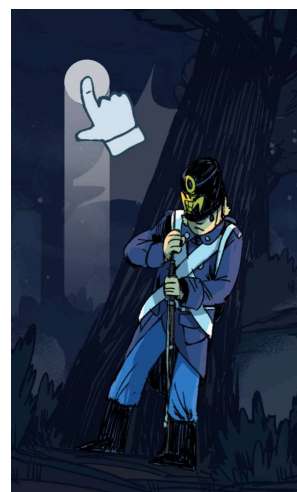
- Tyto 3D objekty si budou moci hráči detailně prohlédnout (otáčet, přibližovat apod.) a přečíst si k nim krátké informace, které mohou být uchycené ke konkrétní části modelu.

### ***Encyklopedická hesla (až 35 textových hesel)***

- Obsahují delší ilustrovaný text s detailními informacemi k vybraným pojmům. Obsah bude tvořen odborníky z muzea.
- V menu lze zobrazit seznam všech hesel.

### ***AR (3 stanoviště)***

- Na dvou stanovištích v exteriéru a jednom v interiéru bude možnost spustit nadstavbu AR. Po ukotvení v prostoru a spuštění, bude možné ovládat časovou osu. V připravených časových bodech bude krátký namluvený komentář s titulky, a ve vhodných případech i interakce s 3D předměty (např. umístění děl, výstřel děla). Obsah AR stanovišť bude respektovat specifikaci těchto prvků z projektového záměru aplikace.
- Podle testování lokálních podmínek v průběhu realizace, se na stanovištích určí technické detaily AR k maximální spolehlivosti řešení. Předpokládá se využití fyzických značek v exteriéru a též využití magnetometru, k určení orientace.



## **Osa příběhu**

- Tato obrazovka zobrazuje náhled interaktivních narativních prvků seřazených na časové ose.
- Umožňuje filtrovat obsah podle postav, znovu prohlížet objevené materiály a sledovat, které části příběhu ještě chybí objevit, včetně možnosti dohledání stanovišť, na kterých se tyto příběhové fragmenty nachází.
- Po shlédnutí všech interaktivních narativních prvků u jedné postavy se otevře krátká komiksová outro sekvence, která uzavře její příběh.
- Osa příběhu a sběr příběhových fragmentů u jednotlivých postav slouží jako **motivační prvek k dalšímu prozkoumávání vnitřní i venkovní části expozice, a propojuje ji jako celek.**

### **Audiovizuální zpracování**

- Vizuální styl aplikace vychází z komiksu, kresleného zkušenou ilustrátorkou. Komiksový styl cílí jak na mladou, tak starší generaci.
- Finální grafická podoba bude vznikat ve spolupráci s tvůrci expozice, tak aby vytvořili jeden harmonický celek. Předpokládá se vzájemná součinnost při tvorbě **vizuální identity** včetně jednotných navigačních prvků, typografie a ilustrací.
- Aplikace bude mít responzivní UI a UX reflektující aktuální vzorce z podobných typů aplikací pro zvýšení uživatelské přehlednosti a intuitivnosti ovládání.
- Audio design pro interaktivní narativní prvky hry bude využit především k dokreslení atmosféry. Na vybraných místech budou texty namluvené.

### **Jazyky**

- Hra bude dostupná česky, anglicky a německy.
- Aplikace bude připravena také na snadnou implementaci dalších jazyků.

### **Marketingová podpora vydání aplikace**

- Aplikace bude marketingově podpořena dodavatelem během a po jejím vydání (tiskové zprávy, oslovení herních médií, oznámení na sociálních sítích, žádosti o zviditelnění na distribučních platformách, interakce s komunitou) za účelem zvýšení povědomí o existenci aplikace a tím také přímé podpory zájmu a povědomí o muzeu a dané tématice. Veškeré zmiňované aktivity proběhnou v plné součinnosti s muzeem.

### **Ukázka použití a průchodu aplikací**

- 1) Uživatelka si nainstaluje aplikaci z digitálního obchodu na svém telefonu před příjezdem do muzea. Pokud tak neučiní, tak po naskenování jakéhokoli QR kódu na stanovištích muzea bude odkázána na stažení aplikace přímo v digitálním obchodě svého zařízení.
- 2) V úvodní části aplikaci se dozví užitečné informace před návštěvou muzea – otevírací dobu, cenu vstupného a jak se do muzea dostat, případně novinky z muzea.
- 3) Uživatelka si spustí úvodní příběhovou sekvenci, po které se zobrazí obrazovka s mapou.
- 4) Po příjezdu do areálu Hlavního bojiště se zorientuje na mapě a vydá se k jakékoli informační tabuli, např. u stanoviště Baterie mrtvých.
- 5) V aplikaci naskenuje QR kód stanoviště a otevře se jí detail stanoviště s odemčenými interaktivními prvky.
- 6) Nejprve si přečte krátký textový úvod a např. u stanoviště Baterie mrtvých spustí AR simulaci, ve které se na interaktivní časové ose seznámí s osudem baterie.
- 7) Po skončení AR simulace si může promluvit s jednou z postav z komiksu nebo si pustit fragment interaktivního komiksového příběhu.
- 8) Pomocí mapy si vyhledá další stanoviště, která by chtěla v okolí navštívit. Může si také zobrazit Osu příběhu a vybrat si na ní stanoviště podle toho, které fragmenty příběhu jí chybí.
- 9) Rozhodne se navštívit expozici v budově muzea, následně tedy bude pokračovat v otevírání stanovišť v interiéru muzea.
- 10) U každého stanoviště může objevit další fragment příběhu a vést dialog s jednou z hlavních postav k danému tématu. Může si také prohlížet 3D modely některých objektů, které ve fyzické expozici nejsou vystaveny.
- 11) Po odjezdu z areálu si cestou čte v encyklopedii hesla k doplnění zajímavých informací nebo si znovu zahraje některý z interaktivních komiksů či rozhovorů.

**Návrh ceny díla**

Celkem v Kč bez DPH	3,196,500
DPH ve výši 21%	671,265
Celkem v Kč včetně DPH	3,867,765