

# Smlouva o dílo

## na vytvoření edukačního softwaru pro Arcidiecézní muzeum Olomouc a Arcidiecézní muzeum Kroměříž

uzavřená podle § 2586 a násl. zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník (dále jen „občanský zákoník“) a podle zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „autorský zákon“)

### Smluvní strany:

#### **Muzeum umění Olomouc, státní příspěvková organizace**

Se sídlem: Denisova 47, 771 11 Olomouc

Zastoupené: Mgr. Michalem Soukupem, ředitelem

Kontaktní osoba: [REDACTED]

IČ: 75079950

Bankovní spojení: [REDACTED]

telefon: [REDACTED]

, e-mail: [REDACTED]

(dále též „Objednatel“)

a

#### **Studio 6.15 s.r.o.**

se sídlem: Filmová 174

jednající: Ing. Dušan Němeček, jednatel

IČ: 26936453

DIČ: CZ 26936453

Bankovní spojení: [REDACTED]

Číslo účtu: [REDACTED]

(dále jen „Zhotovitel“)

**uzavřely níže uvedeného dne, měsíce a roku tuto smlouvu o dílo na vytvoření edukačního softwaru pro Arcidiecézní muzeum Olomouc a Arcidiecézní muzeum Kroměříž (dále jen „Smlouva“):**

### I.

#### Úvodní ustanovení

1. Smluvní strany prohlašují, že tuto Smlouvu uzavírají na základě řádně provedeného zadávacího řízení na veřejnou zakázku „edukační software pro Arcidiecézní muzeum Olomouc a Arcidiecézní muzeum Kroměříž“.
2. Účelem uzavření této Smlouvy je vytvoření edukačního softwaru pro Arcidiecézní muzeum Olomouc a Arcidiecézní muzeum Kroměříž a zaškolení pracovníků Objednatele v práci s webovým rozhraním administrace dle sjednaného rozsahu v čl. III. Smlouvy.
3. Zhotovitel prohlašuje, že je odborně způsobilý k předmětu plnění dle této Smlouvy a má oprávnění na území České republiky poskytovat za úplatu všechny služby, jejichž poskytnutí je předmětem této Smlouvy.

## II.

### Předmět Smlouvy

Zhotovitel se zavazuje za podmínek uvedených v této Smlouvě zhotovit a předat Objednateli dílo specifikované v čl. III. Smlouvy a Objednatel se zavazuje zaplatit Zhotoviteli sjednanou cenu a dílo převzít.

## III.

### Vytvoření edukačního softwaru

1. Dílem se pro potřeby této Smlouvy rozumí vytvoření a dodání edukačního softwaru pro Arcidiecézní muzeum Olomouc a Arcidiecézní muzeum Kroměříž (dále jen „software“).
2. Vytvoření a dodání softwaru zahrnuje:
  - a. zajištění přípravy, animací, programování a spuštění edukačního softwaru, vázícího se k projektu Muzea umění Olomouc „Za chrám, město a vlast. Olomoucký biskup Karel z Lichtensteinu-Castelcornu uprostřed barokní Evropy“,
  - b. nahrání softwaru do tabletů (31 ks Olomouc; 31 ks Kroměříž) a jeho spuštění,
  - c. podporu pilotního provozu po dobu nejméně půl roku po dodání softwaru (max. 20 hodin měsíčně) – např. oprava chyb, následné aktualizace, úpravy a zajištění podpory,
  - d. zaškolení minimálně 4 pracovníků Objednatele v práci s edukačním softwarem, především administrátorským prostředím,
  - e. servis (max. 4 hodiny měsíčně) po celou dobu trvání projektu.
3. Další specifikace softwaru je uvedena v *Příloze č. 1 a Příloze č. 2*, které jsou nedílnou součástí této Smlouvy.
4. Smluvní strany se zavazují, že budou dodržovat harmonogram prací uvedený v *Příloze č. 1 - Harmonogram prací*, která je nedílnou součástí této Smlouvy (dále též „Harmonogram prací“).

## IV.

### Práva a povinnosti Objednatele

1. Objednatel se zavazuje poskytnout Zhotoviteli veškerou součinnost potřebnou pro řádné plnění předmětu této Smlouvy spočívající mj. v odsouhlasení struktury, grafických návrhů jednotlivých postav, animací, prostředí a exponátů softwaru, poskytnutí technických požadavků na systém či součinnosti při předání díla. Objednatel je povinen poskytnout součinnost do 7 dnů ode dne doručení žádosti Zhotovitele. Prodlení Objednatele s poskytnutím uvedené součinnosti má za následek prodloužení termínu plnění díla o dobu, po kterou byl Objednatel v prodlení s poskytnutím součinnosti.
2. Objednatel se zavazuje zaplatit Zhotoviteli cenu dle čl. VII. této Smlouvy a to způsobem a za podmínek tam stanovených.
3. Objednatel se zavazuje bezodkladně informovat Zhotovitele o všech změnách a jiných okolnostech, které se dotýkají plnění závazků vyplývajících z této Smlouvy. Podstatné změny musí být oznámeny písemně.

4. Objednatel je oprávněn kdykoliv v průběhu provádění díla kontrolovat kvalitu, způsob provedení a soulad provádění díla s podmínkami sjednanými v této Smlouvě a Zhotovitel je povinen Objednateli na požádání poskytnout rozpracované části díla dle této Smlouvy ke kontrole.

## V.

### Práva a povinnosti Zhotovitele

1. Zhotovitel se zavazuje, že bude poskytovat plnění v rozsahu a způsobem stanoveným touto Smlouvou. Zhotovitel se zavazuje během zpracovávání díla konzultovat s Objednatelem a případné změny při provádění díla může provádět jen se souhlasem Objednatele. Zhotovitel se při plnění předmětu této Smlouvy bude řídit pokyny Objednatele a postupovat v úzké součinnosti s Objednatelem. Jednotlivé kroky zajištění předmětu díla budou realizovány až po odsouhlasení jejich finálních návrhů Objednatelem (např. grafické návrhy animací, postav, prostředí či exponátů). Pokud Objednatel neposkytne v dostatečném předstihu Zhotoviteli potřebné pokyny, je Zhotovitel oprávněn postupovat samostatně tak, aby byly řádně chráněny zájmy Objednatele, které Zhotovitel zná nebo znát má. Zhotovitel dílo jako celek i jeho jednotlivé výstupy zpracuje bez věcných a formálních chyb, v řádné kvalitě, včas a v dohodnuté formě a podle specifikací uvedených v *Příloze č. 1* a *Příloze č. 2* této smlouvy.
2. Zhotovitel je povinen v průběhu provádění díla informovat Objednatele o skutečnostech, které mohou mít vliv na provedení díla. Zhotovitel je při plnění této Smlouvy povinen postupovat s náležitou odbornou péčí, zajišťovat plnění Smlouvy v souladu se zájmy Objednatele, které zná nebo znát má, oznámit Objednateli všechny okolnosti, které zjistí při výkonu své činnosti a jež mohou mít vliv na změnu pokynů Objednatele. Zjistí-li Zhotovitel kdykoliv v průběhu plnění této Smlouvy, že pokyny Objednatele jsou nevhodné či pro plnění předmětu této Smlouvy neúčelné, je povinen na to Objednatele výslovně upozornit.
3. Všechna upozornění dle předchozích odstavců činí Zhotovitel vůči Objednateli bez zbytečného odkladu, a to písemně (např. e-mailem či faxem) podle článku IX této Smlouvy. Pokud o to Objednatel požádá, je Zhotovitel povinen upozornění učinit písemně, v opačném případě se má za to, že Objednatele neupozornil.
4. Zhotovitel se zavazuje bezodkladně (nejpozději do 7 kalendářních dnů) písemně informovat Objednatele o všech změnách, které se dotýkají plnění závazků vyplývajících z této Smlouvy či identifikačních údajů Zhotovitele, o změnách v osobách statutárních zástupců, o vstupu Zhotovitele do likvidace, o úpadku apod.
5. Zhotovitel je povinen vést účetnictví v souladu s příslušnými právními předpisy a dbát, aby příslušné účetní doklady vztahující se k poskytování plnění dle této Smlouvy byly správné, úplné, průkazné a splňovaly náležitosti účetního dokladu ve smyslu § 11 zákona č. 563/1991 Sb., o účetnictví, ve znění pozdějších předpisů.
6. Zhotovitel je povinen v souvislosti s plněním této Smlouvy chránit dobré jméno Objednatele. Zhotovitel je povinen si při plnění povinností z této Smlouvy počínat tak, aby v rámci své činnosti nezpůsobil Objednateli škodu nebo nepoškodil jméno Objednatele. Zhotovitel odpovídá při plnění povinností z této Smlouvy za škody způsobené porušením svých povinností podle této Smlouvy.

## VI.

### Splnění díla a majetková práva k dílu

1. Závazek Zhotovitele provést dílo je splněn jeho řádným dokončením a předáním díla Objednateli na základě písemného předávacího protokolu podepsaného Zhotovitelem i Objednatelem.
2. Zhotovitel je povinen dílo dokončit a předat Objednateli v termínu do 20. 1. 2017. Místem předání je Arcidiecézní muzeum Olomouc, respektive Arcidiecézní muzeum Kroměříž v místě Arcibiskupského zámku v Kroměříži. Zhotovitel je povinen Objednateli poskytnout finální verzi softwaru k odsouhlasení před předáním hotového díla. K předání a spuštění pilotního provozu softwaru, k předání příslušné dokumentace a uživatelských manuálů dojde nejpozději v termínu do 20. 1. 2017. Podpora pilotního provozu softwaru, zaškolení pracovníků Objednatele, následné aktualizace, úpravy a zajištění podpory budou probíhat dle harmonogramu prací.
3. Dnem předání díla nabývá Objednatel k dílu a všem jeho součástem vlastnické právo a přechází na něj nebezpečí škody na věci a nabývá oprávnění vykonávat k dílu majetková práva.
4. Dnem předání hmotného zachycení díla přechází na Objednatele oprávnění hmotné zachycení díla užívat ke všem způsobům užití díla. Objednatel není povinen tato práva využít. Oprávnění vykonávat majetková práva k dílu nebo jeho části platí celosvětově po celou dobu jejich trvání. Objednatel je oprávněn poskytnout dílo třetím osobám. Oprávnění vykonávat majetková práva k dílu nebo jeho části platí pro třetí osoby ve stejném rozsahu jako pro Objednatele. V případě práv užívání k vytvořeným aplikacím je licence výhradní.
5. Zhotovitel není oprávněn hmotné zachycení díla sám využívat nebo poskytnout jeho kopie jiné osobě.

## VII.

### Cena a platební podmínky

1. Cena za dílo dle této Smlouvy je stanovena dohodou Smluvních stran jako cena nejvýše přípustná za zhotovení a dodání díla v celém rozsahu dle této Smlouvy.

<b>Cena za dílo bez DPH:</b>	<b>985.000 Kč</b>
<b>Sazba DPH:</b>	<b>21 %</b>
<b>Výše DPH:</b>	<b>206.850 Kč</b>
<b>Cena celkem včetně DPH:</b>	<b>1.191.850 Kč</b>

2. Cena podle odstavce 1 zahrnuje veškeré náklady Zhotovitele spojené se splněním jeho závazků vyplývajících z této Smlouvy se započtením veškerých nákladů, rizik a zisku. Cena je konečná a je ji možné překročit pouze v případě zvýšení sazby DPH, a to tak, že Zhotovitel připočítá ke sjednané ceně bez DPH daň z přidané hodnoty v procentní sazbě odpovídající zákonné úpravě účinné k datu uskutečnění zdanitelného plnění.
3. Do sjednané ceny jsou zahrnuty veškeré náklady Zhotovitele na vytvoření celého díla dle této Smlouvy a jeho hmotné zachycení, zejména cestovní výdaje, náklady na softwarové vybavení použité pro vytvoření díla a jeho hmotné zachycení, odměny autorům jednotlivých částí díla. Cena zahrnuje i odměnu Zhotovitele za

- oprávnění Objednatele a případně třetích osob užívat majetková práva k dílu. Jakékoliv vícenáklady nebudou ze strany Objednatele akceptovány.
4. Cena bude uhrazena Objednatelem bezhotovostně na bankovní účet Zhotovitele na základě faktury vystavené Zhotovitelem dle odstavce 1 po dokončení realizace grafického zpracování, zaškolení pracovníků Objednatele a po finálním předání softwaru.
  5. Lhůta splatnosti faktury se sjednává v délce 90 dnů od jejího doručení Objednateli.

## **VIII.**

### **Záruka, odpovědnost a sankce**

1. Zhotovitel poskytuje Objednateli záruku za věcnou a formální správnost díla, což znamená, že dílo bude provedeno v souladu s požadavky Objednatele. Vadou díla se pro účely této Smlouvy rozumí rozpor mezi sjednanými podmínkami provedení díla a skutečným stavem díla.
2. Záruční doba činí 24 měsíců a počíná běžet ode dne předání díla Objednateli.
3. Smluvní strany se dohodly, že za včasné oznámení vad díla považují oznámení vad díla kdykoli v záruční době.
4. Smluvní strany se dohodly, že v případě vady díla, kterou Objednatel uplatní v záruční době, má Objednatel především právo požadovat na Zhotoviteli její bezplatné odstranění v přiměřené lhůtě, kterou Objednatel Zhotoviteli za tímto účelem stanoví. Objednatel má vůči Zhotoviteli dále tato práva z odpovědnosti za vady:
  - a) právo na poskytnutí přiměřené slevy z ceny odpovídající rozsahu reklamovaných vad či nedodělků,
  - b) právo na odstoupení od Smlouvy, kdy vady či nedodělky jsou takového charakteru, že ztěžují či dokonce brání v užívání díla,
  - c) právo na zaplacení nákladů na odstranění vad v případě, kdy si Objednatel vady či nedodělky opraví nebo odstraní sám nebo použije třetí osoby k jejich odstranění.
5. Uplatnění nároku na odstranění vad musí být podáno písemně neprodleně po jejím zjištění. Tím není dotčeno ustanovení odst. 3 tohoto článku. Zhotovitel se zavazuje odstranit případné vady díla bez zbytečného odkladu po jejich uplatnění Objednatelem, ledaže Objednatel stanoví jinou konkrétní lhůtu. O době a předmětu odstranění vady dle tohoto ustanovení sepíše Smluvní strany písemný zápis, který obě Smluvní strany podepíší.
6. Záruční doba se prodlužuje o dobu potřebnou k odstranění zjištěné vady.
7. Nesplní-li Zhotovitel svůj závazek dokončit a předat celé dílo nebo část díla ve sjednaném rozsahu a dle harmonogramu prací, je Objednatel oprávněn požadovat zaplacení smluvní pokuty ve výši 0,05 % ze sjednané ceny díla za každý započatý den prodlení s řádným a včasným splněním díla dle této Smlouvy. Zaplacením smluvní pokuty není dotčeno právo na náhradu škody vzniklé Objednateli v přičinné souvislosti s porušením povinnosti ze strany Zhotovitele, k níž se smluvní pokuta podle této Smlouvy váže.

8. Je-li Objednatel v prodlení s úhradou faktury, je Zhotovitel oprávněn vyúčtovat Objednateli úrok z prodlení ve výši 0,05 % z dlužné částky za každý započatý den prodlení po termínu splatnosti až do doby zaplacení.
9. V případě porušení jiných povinností Zhotovitele sjednaných touto Smlouvou, než které jsou sankcionovány zvláštní smluvní pokutou, je Objednatel oprávněn požadovat po Zhotoviteli zaplacení smluvní pokuty ve výši 5.000,- Kč za každé takovéto porušení povinnosti Zhotovitele a každý započatý den prodlení a Zhotovitel je povinen takto požadovanou smluvní pokutu zaplatit.
10. Náhrada škody, úrok z prodlení a smluvní pokuta jsou splatné do 15 dnů ode dne doručení jejich vyúčtování druhé Smluvní straně.
11. Jakákoliv sankce dle této Smlouvy se nedotýká práva Objednatele na náhradu způsobené škody, ani toto právo jakkoliv nelimituje. Smluvní strany tedy výslovně prohlašují, že vylučují aplikaci ustanovení § 2050 občanského zákoníku, na vzájemné vztahy, vyplývající z Rámcové smlouvy, případně z jednotlivých Prováděcích smluv.
12. Zhotovitel se zavazuje zajišťovat pro Objednatele servis a rovněž se zavazuje zajistit provádění pozáručního servisu pro Objednatele na základě samostatné objednávky a za úhradu.

## **IX.**

### **Komunikace Smluvních stran**

1. Veškerá komunikace mezi Smluvními stranami dle Smlouvy je činěna písemně nebo elektronickou poštou a bude označena číslem této Smlouvy. Písemnou komunikací se rozumí komunikace na níže uvedené kontaktní adresy Smluvních stran nebo na takovou jinou adresu, kterou příslušná Smluvní strana určí v písemném oznámení zaslaném v souladu s touto Smlouvou.

Objednatel: Muzeum umění Olomouc, státní příspěvková organizace

Kontaktní osoba: [REDACTED]

Adresa: Denisova 47, 771 11 Olomouc

Tel./fax: [REDACTED]

E-mail: [REDACTED]

Zhotovitel: Studio 6.15 s.r.o.

Kontaktní osoba: Ing. Dušan Němeček, jednatel

Adresa: Filmová 174, 761 79 Zlín

Tel/fax: [REDACTED]

E-mail: [REDACTED]

2. Výše uvedené kontaktní údaje mohou být měněny jednostranným písemným oznámením doručeným Smluvní stranou druhé Smluvní straně s tím, že takováto změna se stane účinnou následující pracovní den od doručení takového oznámení druhé Smluvní straně.

3. Pro účely této Smlouvy se písemnost doručovaná prostřednictvím pošty považuje za doručenu dnem převzetí adresátem. Nedojde-li k němu, pak se považuje písemnost za doručenu dnem, kdy došlo k odmítnutí převzetí adresátem, a není-li jej, pak patnáctého dne ode dne odeslání. Povinnost prokázat den odeslání má Smluvní strana, která písemnost odeslala.

## **X.**

### **Změny a zánik Smlouvy**

1. Tato Smlouva může být měněna pouze formou písemných, vzestupně číslovaných dodatků podepsaných oběma Smluvními stranami. Tím není dotčeno ustanovení čl. IX odst. 2 této Smlouvy.
2. Kterákoliv ze Smluvních stran je oprávněna od této Smlouvy odstoupit ze zákonných důvodů nebo z důvodů uvedených v této Smlouvě.
3. Objednatel si vyhrazuje právo od této Smlouvy odstoupit, pokud zjistí, že Zhotovitel při podání nabídky na veřejnou zakázku „Edukační software pro Arcidiecézní muzeum Olomouc a Arcidiecézní muzeum Kroměříž“ uvedl nepravdivá prohlášení nebo informace či předložil falešné doklady za účelem získat zakázku nebo jiný majetkový prospěch.
4. Objednatel si vyhrazuje právo od této Smlouvy odstoupit v případě závažného porušení povinností ze strany Zhotovitele, stejně tak v případě, že Zhotovitel poruší své povinnosti méně závažným způsobem, avšak stane se tak alespoň ve třech případech. Za podstatné porušení Smlouvy ze strany Zhotovitele se považuje zejména nedodržení dohodnutého předmětu plnění a nedodržení doby plnění. Rozhodnutí o tom, zda se jedná o závažné či méně závažné porušení, náleží Objednateli.
5. Je-li zřejmé již v průběhu plnění díla, že právní, technické, finanční či organizační změny na straně Zhotovitele budou mít podstatný vliv na plnění této Smlouvy, může Objednatel od Smlouvy odstoupit.
6. Odstoupení musí mít písemnou formu s tím, že je účinné od jeho doručení druhé Smluvní straně.
7. Odstoupením od Smlouvy nejsou dotčena ustanovení týkající se smluvních pokut, úroků z prodlení a ustanovení týkající se těch práv a povinností, z jejichž povahy vyplývá, že mají trvat i po odstoupení.
8. V případě zániku tohoto závazkového vztahu před řádným splněním závazků z této Smlouvy vyplývajících je Zhotovitel povinen ihned předat Objednateli nedokončené výstupy díla a uhradit případně vzniklou škodu.

## **XI.**

### **Závěrečná ustanovení**

1. Práva a povinnosti Smluvních stran výslovně v této Smlouvě neupravené se řídí právním řádem České republiky, zejména příslušnými ustanoveními občanského zákoníku a autorského zákona.
2. Veškeré spory mezi Smluvními stranami vzniklé z této Smlouvy budou řešeny pokud možno nejprve smírně. Nebude-li smírného řešení dosaženo, budou spory řešeny u věcně a místně příslušných soudů v souladu s účinnými právními předpisy České republiky.

3. Zhotovitel nemůže bez souhlasu Objednatele postoupit svá práva a povinnosti plynoucí z této Smlouvy třetí straně.
4. Vzhledem k veřejnoprávnímu charakteru Objednatele Zhotovitel prohlašuje, že souhlasí se zveřejněním smluvních podmínek obsažených v této Smlouvě v rozsahu a za podmínek vyplývajících z příslušných právních předpisů.
5. Je-li nebo stane-li se některé ustanovení této Smlouvy neplatné či neúčinné, nedotýká se to ostatních ustanovení této Smlouvy, která zůstávají platná a účinná. Smluvní strany se zavazují, že se dohodnou na náhradním Smluvním ustanovení, které se svým obsahem bude co nejvíce blížit obsahu nahrazovaného smluvního ustanovení.
6. Smlouva je vyhotovena ve čtyřech stejnopisech, z nichž každý má platnost originálu. Tři vyhotovení obdrží Objednatel a jedno vyhotovení obdrží Zhotovitel.
7. Tato Smlouva nabývá platnosti a účinnosti dnem podpisu poslední Smluvní strany.
8. Smluvní strany shodně prohlašují, že plnění z této Smlouvy je možné a předmět Smlouvy neodporuje ani neobchází zákon, ani se nepříčí dobrým mravům.
9. Smluvní strany shodně prohlašují, že tato Smlouva byla sepsána podle jejich skutečné, svobodné, vážné a omylu prosté vůle, že si ji řádně přečetly, bezesbytku porozuměly jejímu obsahu, souhlasí s ním a na důkaz toho k ní zástupci Smluvních stran připojují své podpisy.

V Olomouci dne 11. 7. 2016

Ve Zlíně dne 11. 7. 2016

---

Muzeum umění Olomouc  
státní příspěvková organizace  
Mgr. Michal Soukup, ředitel

---

název/obchodní firma/jméno a příjmení  
statutární zástupce



# Příloha č. 1

ke smlouvě O dílo na vytvoření edukačního softwaru pro Arcidiecézní muzeum  
Olomouc a Arcidiecézní muzeum Kroměříž

**TERMÍN PRO DODÁNÍ ZAKÁZKY:** DO 20. 1. 2017

+ DODATEČNÉ PROŠKOLENÍ PRACOVNÍKŮ MUZEA UMĚNÍ OLOMOUC (MUO); NAHRÁNÍ  
SOFTWAREŮ DO TABLETŮ

**VYTVOŘENÍ A DODÁNÍ SOFTWARE ZAHRNULÉ:**

- a. zajištění přípravy, animací, programování a spuštění edukačního softwaru, vážícího se k projektu Muzea umění Olomouc „Za chrám, město a vlast. Olomoucký biskup Karel z Lichtensteinu-Castelcornu uprostřed barokní Evropy“,
- b. nahrání softwaru do tabletů (31 ks Olomouc; 31 ks Kroměříž) a jeho spuštění,
- c. podporu pilotního provozu po dobu nejméně půl roku po dodání softwaru (max. 20 hodin měsíčně) – např. oprava chyb, následné aktualizace, úpravy a zajištění podpory,
- d. zaškolení minimálně 4 pracovníků Objednatele v práci s edukačním softwarem, především administrátorským prostředím,
- e. servis (max. 4 hodiny měsíčně) po celou dobu trvání projektu.

**TŘI SAMOSTATNÉ OKRUHY EDUKAČNÍCH AKTIVIT V SYSTÉMU ANDROID PRO ARCIDIECÉZNÍ  
MUZEUM OLOMOUC (AMO) A ARCIDIECÉZNÍ MUZEUM KROMĚŘÍŽ (AMK) :**

A – ŘÍZENÁ EDUKACE

B – SEN BISKUPA KARLA

C – KATALOG VYBRANÝCH DĚL

**SOFTWARE**

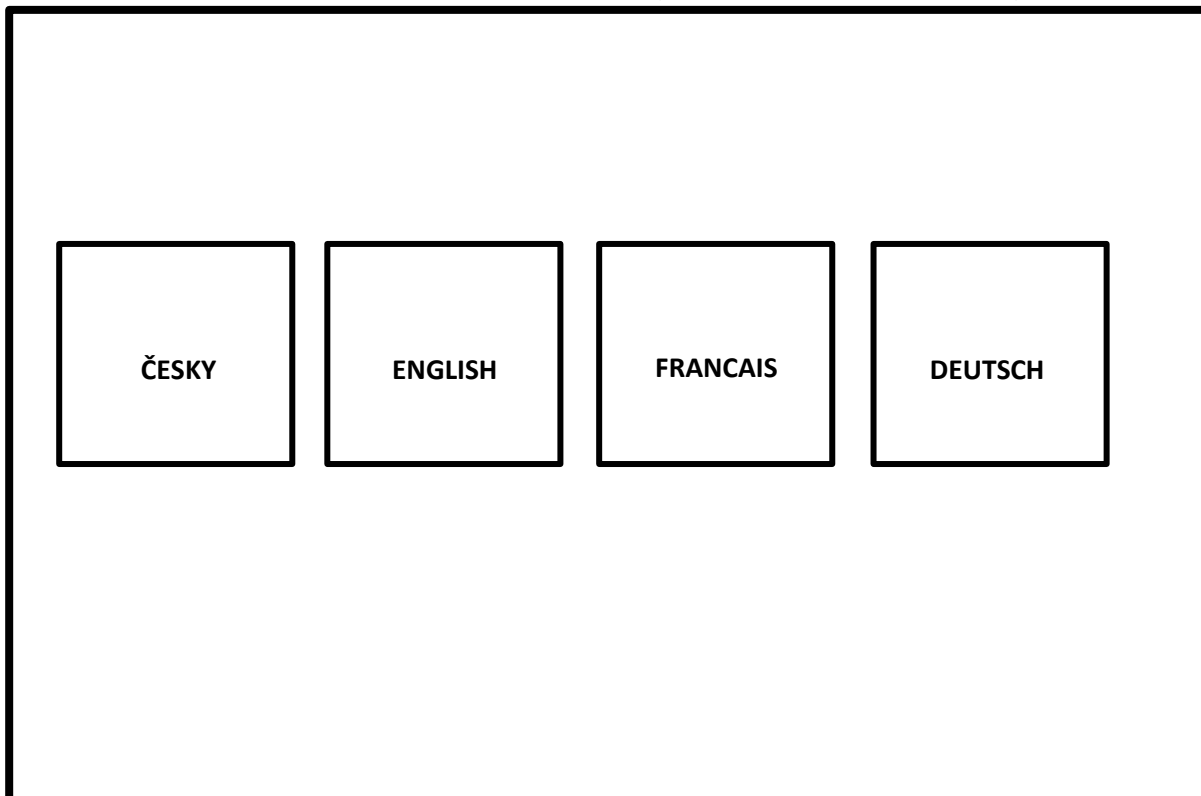
**JÁDRO SOFTWARE TVOŘÍ TŘI ČÁSTI**

– **ADMINISTRAČNÍ ČÁST (okruh A, C):** bude tvořena webovým rozhraním. Jedná se o běžné administrační rozhraní. Administrace poběží na webovém serveru s vlastní doménou. Administrace bude vytvořena v programovacím jazyce PHP. Pro ukládání dat bude použita databázová technologie MySQL. Úprava nebo doplňování obsahu bude umožněna z webového prohlížeče po přihlášení do administrace,

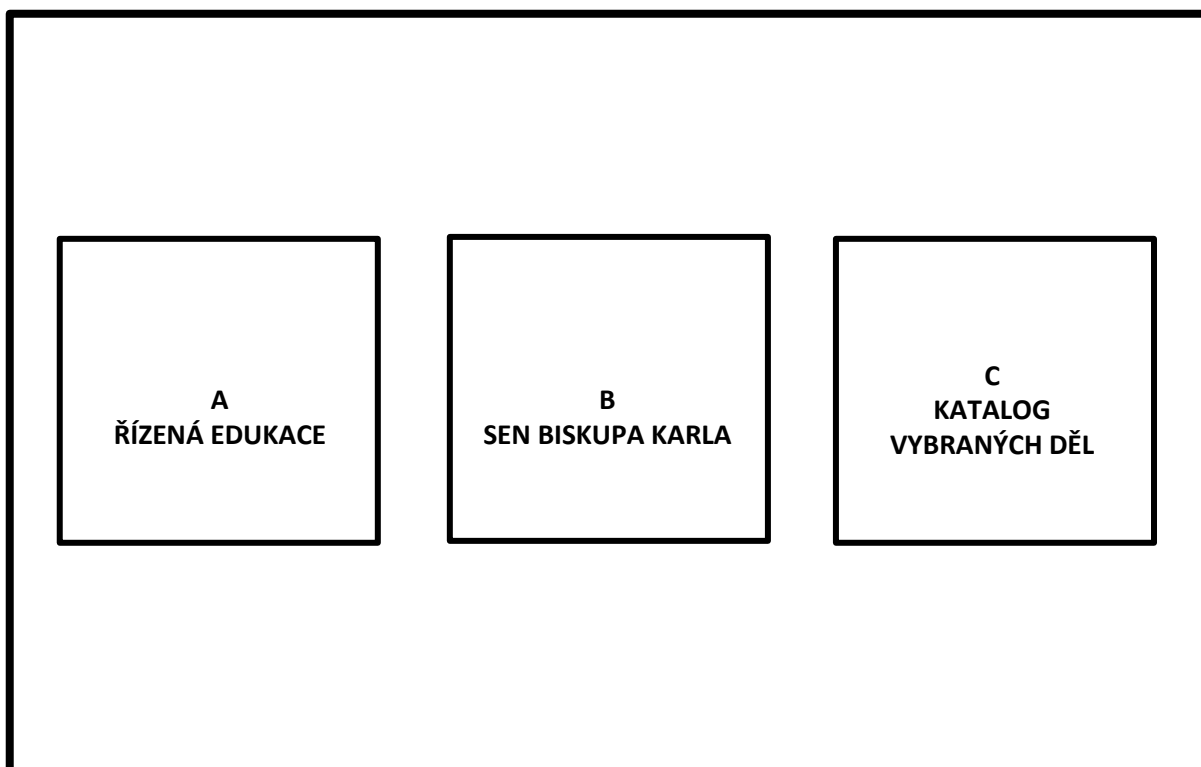
– **PREZENTAČNÍ ČÁST (okruh B):** je určena pro mobilní zařízení se systémem Android (tablet Asus 10" 1280x800). Aplikaci bude možné aktualizovat (stáhnout ze serveru nejnovější obsah) v dosahu wi-fi sítě. Poté bude aplikace fungovat v offline režimu (není možné pokrýt signálem všechny prostory muzea),

– **ANIMACE (okruh B):** animace musí být ve formátu podporovaném operačním systémem Android.

IL. 1 – PŘÍKLAD ÚVODNÍ OBRAZOVKY „VOLBA JAZYKA“ (NAČÍTÁ SE IHNED PO STARTU):



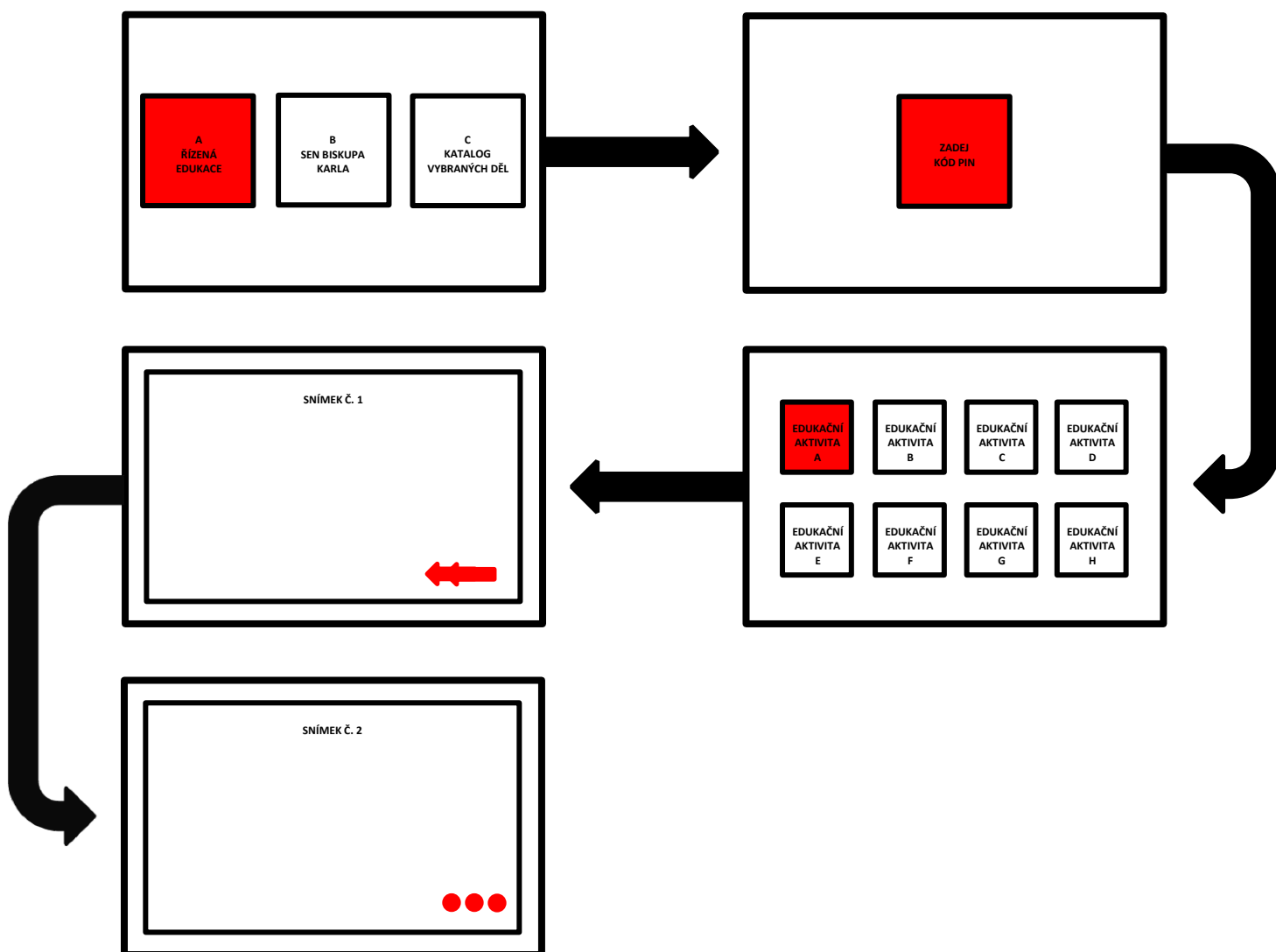
- PO VOLBĚ JAZYKA SE OTEVŘE STRÁNKA S NABÍDKOU EDUKAČNÍCH AKTIVIT S JAZYKOVĚ UZPŮSOBENÝM ROZHRAŇÍM
  - ŘÍZENÁ EDUKACE SE NACHÁZÍ POUZE V ČESKÉM PROSTŘEDÍ
- IL. 2 – PŘÍKLAD DALŠÍHO SNÍMKU (V ČJ)



## A – ŘÍZENÁ EDUKACE (STRUKTURU A TEXTY PŘIPRAVÍ EDUKAČNÍ PRACOVNÍK MUO)

- JEDNÁ SE POUZE O TVORBU ADMINISTRAČNÍHO ROZHRANÍ MIMO TABLET, JEHOŽ OBSAH BUDOU NAPLŇOVAT PROŠKOLENÍ PRACOVNÍCI EDUKAČNÍHO ODDĚLENÍ MUO (TENTO OBSAH SE BUDE NÁSLEDNĚ HROMADNĚ NAHRÁVAT DO TABLETU A ZOBRAZOVAT NA JEDNOTLIVÝCH SNÍMCÍCH)
- VYŽADUJE PŘÍTOMNOST EDUKAČNÍHO PRACOVNÍKA
- VSTUP DO APLIKACE CHRÁNĚN KÓDEM PIN (ZNÁ JEJ POUZE EDUKAČNÍ PRACOVNÍK)
- KOMUNIKACE S ÚČASTNÍKY PROSTŘEDNICTVÍM TABLETU NA SYSTÉMU MASTER/SLAVE (EDUKAČNÍ PRACOVNÍK OVLÁDÁ MASTER TABLET, ÚČASTNÍCI SLEDUJÍ SLAVE TABLETY BEZ MOŽNOSTI Z PROGRAMU ODEJÍT)
- JEDNOTLIVÉ SNÍMKY OBSAHUJÍ OBRÁZKY (JPEG, TIFF), VIDEO (VMV, AVI, MP4), AUDIA (MP3, WAV), TEXT ČI KOMBINACE VŠECH
- PODPORA VLASTNÍ ADMINISTRACE AKTIVIT MIMO TABLET A MOŽNOST JEJICH HROMADNĚHO NAHRÁNÍ DO TABLETŮ; UKLÁDÁNÍ EDUKAČNÍCH AKTIVIT (MOŽNOST VÝBĚRU Z RŮZNÝCH ULOŽENÝCH AKTIVIT – VIZ IL. 3)

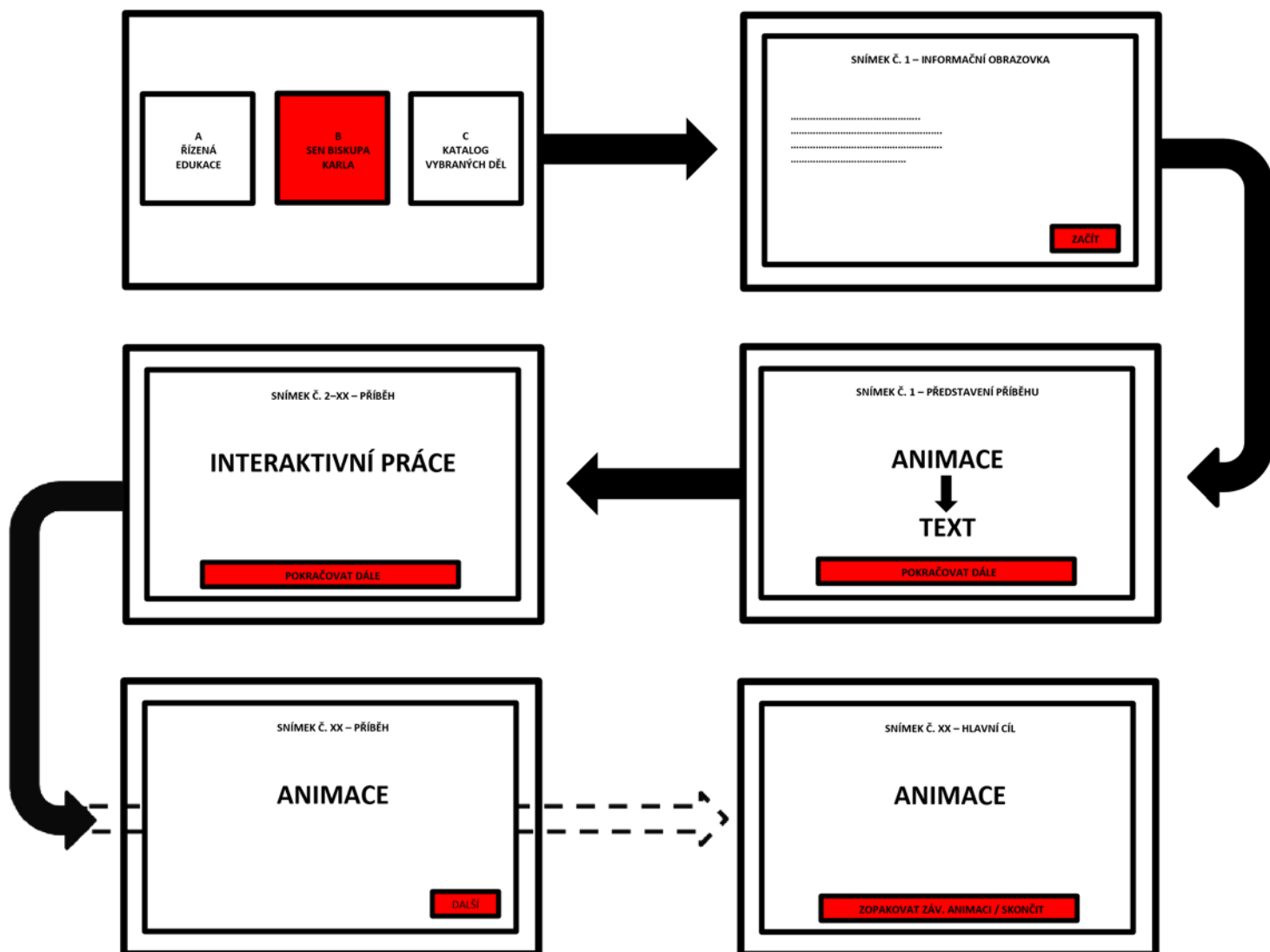
IL. 3 – NÁVRH ZÁKLADNÍ POSLOUPNOSTI ŘÍZENÉ EDUKACE



## B – SEN BISKUPA KARLA (PODROBNĚ VIZ PŘÍLOHA Č. 2 „PILOTNÍ SCÉNÁŘE PRO AMO A AMK“)

- NEBUDE VYŽADOVAT PŘÍTOMNOST EDUKAČNÍHO PRACOVNÍKA
- VSTUP DO APLIKACE BUDE VOLNÝ
- KRESLENÁ POSTAVA PRŮVODCE-BISKUPA VYBÍZÍ K PLNĚNÍ HRAVÝCH ÚKOLŮ, DÍKY NIMŽ SE ÚČASTNÍK SEZNÁMÍ S VYBRANÝMI EXPONÁTY; JEDNOTLIVÉ ÚKOLY SE PROLÍNÁJÍ S KRÁTKÝMI ANIMACEMI VYSVĚTLUJÍCÍMI/DOPLŇUJÍCÍMI KONKRÉTNÍ VÝJEVY
- PŘEHRÁVÁNÍ ANIMACÍ, POČÍTAČOVÝCH ILUSTRACÍ, TEXTOVÝCH SOUBORŮ, AUDIO ZÁZNAMŮ; GRAFICKÝ EDITOR (MOŽNOST VYBARVOVÁNÍ); PRÁCE S VRSTVAMI OBRAZŮ; 3D FOTOGRAFIE; VIRTUÁLNÍ PROHLÍDKA INTERIÉRU BAROKNÍHO KOČÁRU; ZOOM; REAKCE NA POTŘÁSÁNÍ ZAŘÍZENÍ (VIZ PŘÍLOHA Č. 2 „PILOTNÍ SCÉNÁŘE PRO AMO A AMK“)

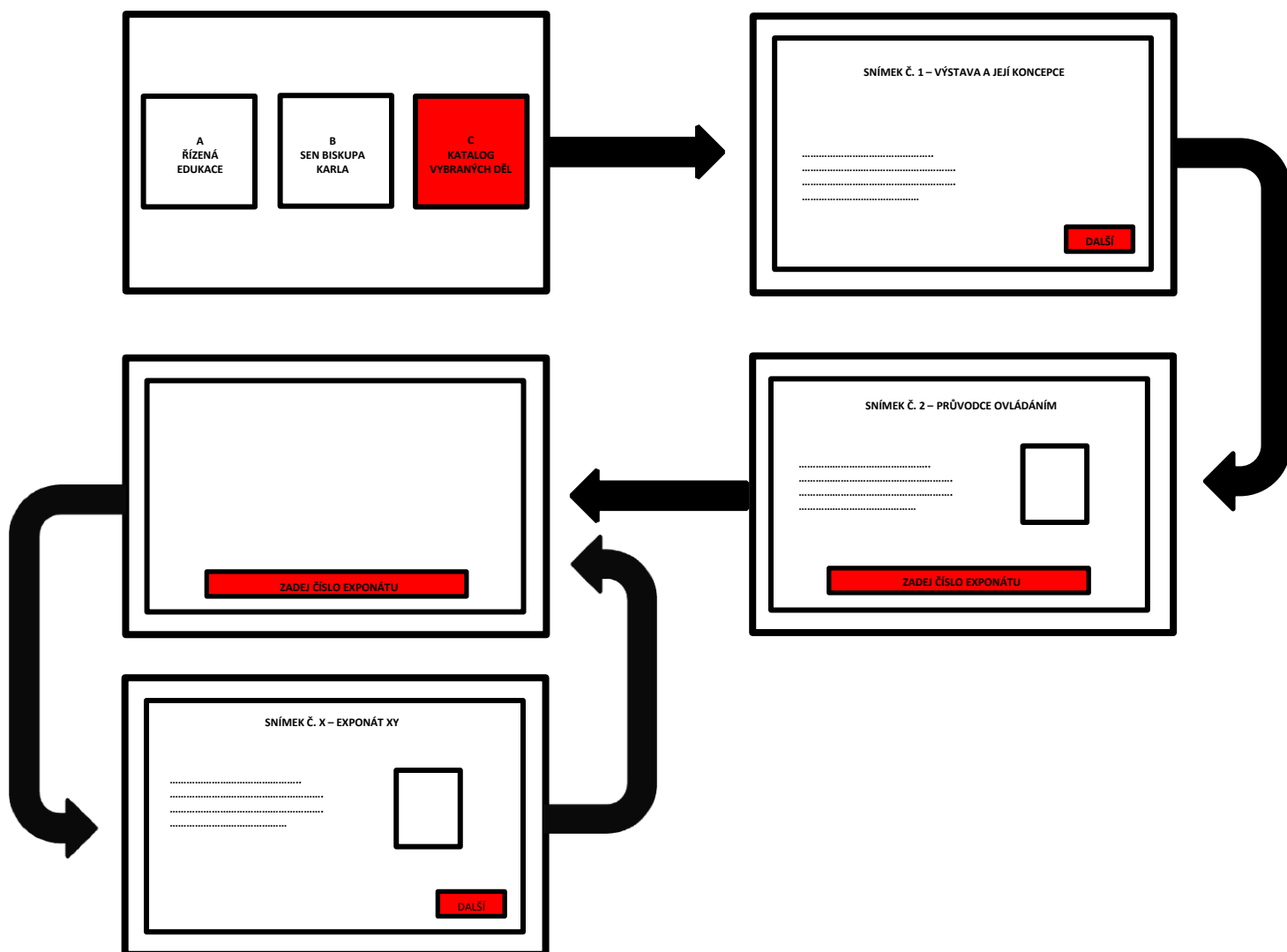
IL. 4 – NÁVRH POSLOUPNOSTI APLIKACE SEN BISKUPA KARLA (PODROBNĚ VIZ PŘÍLOHA Č. 2 „PILOTNÍ SCÉNÁŘE PRO AMO A AMK“)



## C – KATALOG VYBRANÝCH DĚL (TEXTY PŘIPRAVÍ KURÁTOR/AUTOR VÝSTAVY)

- JEDNÁ SE POUZE O TVORBU ADMINISTRAČNÍHO ROZHRANÍ MIMO TABLET (WEBOVÉ ROZHRANÍ), JEHOŽ OBSAH BUDOU NAPLŇOVAT PROŠKOLENÍ KURÁTOŘI MUO (TENTO OBSAH SE BUDE NÁSLEDNĚ HROMADNĚ NAHRÁVAT DO TABLETU A ZOBRAZOVAT NA JEDNOTLIVÝCH SNÍMCÍCH)
- URČEN PRO DOSPĚLÉ NÁVŠTĚVNÍKY, KTEŘÍ SE CHTĚJÍ DOZVĚDĚT CO NEJVÍCE ODBORNÝCH INFORMACÍ
- NEBUDE VYŽADOVAT PŘÍTOMNOST EDUKAČNÍHO PRACOVNÍKA
- VSTUP DO APLIKACE BUDE VOLNÝ
- PRVNÍ SNÍMEK PŘEDSTAVÍ VÝSTAVU A JEJÍ KONCEPCI
- DRUHÝ SNÍMEK BUDE KRÁTKÝM NÁVODEM K POUŽÍVÁNÍ
- NÁSLEDUJÍCÍ SNÍMKY BUDE OTEVÍRAT ZADÁNÍ ČÍSLA EXPONÁTU (PIN)
- SNÍMKY BUDOU PRACOVAT S TEXTY (MOŽNOST SKROLOVÁNÍ) A OBRAZOVÝM DOPROVODEM (MOŽNOST ZOBRAZENÍ NA CELOU STRÁNKU; ZOOM)
- BUDE MOŽNÉ SE KDYKOLI VRÁTIT K PŘEDCHOZÍMU SNÍMKU ČI OPUSTIT CELOU EDUKACI

IL. 5 – NÁVRH POSLOUPNOSTI KATALOGU VYBRANÝCH DĚL



## OBSAH NABÍDKY

Zájemce v nabídce uvede cenu za kompletní realizaci zakázky.

## TERMÍNY

- Zahájení realizace: 18. 7. 2016.
- Předání díla: 20. 1. 2017.

## HARMONOGRAM PRACÍ

V případě získání zakázky se účastník zavazuje:

Krok práce	Zodpovědnost za realizaci	Termín
Zahájení realizace	Objednatel	18. 7. 2016
Grafické návrhy animací, postav, prostředí a exponátů	Zhotovitel	25. 9. 2016
Připomínkování k návrhům	Objednatel	2. 10. 2016
Implementace připomínek	Zhotovitel	30. 10. 2016
Betaverze – první testovací verze	Zhotovitel	30. 10. 2016
Připomínkování k betaverzi	Objednatel	6. 11. 2016
Implementace připomínek k betaverzi	Zhotovitel	4. 12. 2016
Kompletní testování celého softwaru	Objednatel	11. 12. 2016
Implementace připomínek po testování	Zhotovitel	8. 1. 2017
Nahrání softwaru do zkušebních tabletů a zkouška	Zhotovitel / Objednatel	11. 1. 2017
Připomínky a jejich implementace po druhém testování	Zhotovitel / Objednatel	20. 1. 2017
Předání hotového díla	Zhotovitel	20. 1. 2017
Proškolení personálu	Zhotovitel	31. 1. 2017
Nahrání softwaru do edukačních tabletů	Zhotovitel	04/2017

## Kritéria výběru:

Cena díla – 100 %

## **Příloha č. 2**

**ke smlouvě O dílo na vytvoření edukačního softwaru  
pro Arcidiecézní muzeum Olomouc a Arcidiecézní muzeum Kroměříž**

**PILOTNÍ SCÉNÁŘE PRO AMO A AMK**

## SEN BISKUPA KARLA - pilotní scénář [AMO]

	Animace: popis scény a děje	Funkce	Čas	Cíl
ÚVOD	<p>Na úvodní kreslené animaci budou zobrazeni patroni olomoucké diecéze sedící na mracích (kompozice převzata z Homannovy mapy olomoucké diecéze - levý horní roh). V ústředním poli je napsáno: „Sen biskupa Karla“.</p> <p>Z průhledu vyrazí biskupský kočár s koňským spřežením; míjí patrony a objevuje se nový obraz: na mracích uspořádaných jako schody sedí vybraní předchůdci biskupa Karla (s popiskami: sv. Metoděj, Jindřich Zdík, Robert, Bruno ze Schauenburgu, Stanislav Thurzo, Stanislav Pavlovský; František z Dietrichsteinu); kočár projíždí pomalu zprava doleva, biskupové jej pohledem (otáčení hlavou) sledují a kynou/žehnají paží. O cestě kočáru, který směřuje do Olomouce, informuje směrovník „Olomouc“ (v protisměru bude jiné město – Kroměříž).</p> <p>Kočár zastaví, přiběhne lokaj, otevírá dvířka – vidět jsou jen nohy (boty s přezkou...); rozroluje se koberec, na němž je různými jazyky napsáno: Vítejte – Welcome – Bienvenue – Herzlich Willkommen); biskup vystupuje z kočáru. Vzápětí ho uchopí, udělá z něj „angličáka“ a zařadí do police v "kunstkomoře", v níž se nyní nachází.</p>	Autorská animace + hudba (nutno nastavit strop hlasitosti)	30 sec.	Naladění uživatele na výstavu a poskytnutí klíče, jak pohlížet na celek: biskup Karel se ve svém snu setkává s bohatou sběratelskou a stavební činností svých slavných předchůdců i následovníků a jakožto mecenáš umění touží po shromáždění všech těchto děl do jedné umělecké sbírky.
	<p>Další obraz: polopostava Karla v kunstkomoře se představuje: "Jsem Karel II. z Liechtensteinu-Castelcornu. Byl jsem zvolen olomouckým biskupem..."</p>			
přechod I	<p>Polopostava biskupa v kunstkomoře:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Uživatel vybírá "pulzující" miniaturu <b>Troyerova kočáru</b>.</li> <li>– Po kliknutí na miniaturu se zobrazí půdorys (mapka), kde se uživatel nachází a kam má jít.</li> <li>– Když je na místě, kliká na pokračovací šipku a startuje další aktivita.</li> </ul>	Interaktivní kresebná ilustrace + zoom	-	
KOČÁROVNA	<p>– Návaznost na děj animace (příjezd kočárem) – virtuální prohlídka interiéru <b>Troyerova kočáru</b>.</p>	Virtuální prohlídka interiéru kabiny kočáru	-	Zprostředkování běžně nedostupného pohledu na exponát - "překonání limitů tradiční muzejní prezentace"
	<p>– "<b>Posad'te se</b>": Animace jízdy kočárem - výhled z okna na náměstí - plynulý přechod k <b>obrazu Slavnostního vjezdu biskupa Troyera</b></p>	Animace	10 sec.	Uvědomění si souvislosti mezi dvěma exponáty: kočárem a obrazem, na němž je též kočár vyobrazen
	<p>– "<b>Co můžete vidět na obraze</b>": hledání postav (historických i žánrových) a staveb (či jejich částí)</p>	Interaktivní práce s fotografií exponátu	-	Detailní pozorování obrazu a seznámení s jeho námětem



	<p>– "<b>Staň se strýcem večerní slavnosti</b>": Zobrazí se výřez obrazu (radnice a okolí) a obraz ztmavne (noční scénérie); zobrazí se jukebox: uživatel volí vhodnou skladbu (3 druhy skladeb – reprezentují buďto 3 výrazně odlišná hudební období, např. chorál, renesanční, barokní skladba, nebo se bude jednat o 3 skladby barokní, ale rozlišného žánru, např. zádušní, radostná a meditativní hudba; úkolem uživatele je tedy zvolit adekvátně; o správnosti či omylu volby informují komiksové bubliny jako zpětná vazba virtuálních posluchačů); uživatel vybírá rakety a pohybem je po ploše tabletu posílá na scénu – modeluje ohňostroj. Obrazové exploze reagují na dynamiku hudby podobně jako elektronický ekvalizér.</p>	Interaktivní kresebná ilustrace + zvuk (nutno nastavit strop hlasitosti)	-	
<b>přechod II</b>	<p>Polopostava biskupa v kunstkomoře:  – Uživatel vybírá "pulzující" miniaturu <b>Zlatého slunce Moravy</b> (nebo jiného exponátu z Klenotnice I).  – Po kliknutí na miniaturu se zobrazí půdorys (mapka), kde se uživatel nachází a kam má jít.  – Když je na místě, kliká na pokračovací šipku a startuje další aktivita.</p>	Interaktivní kresebná ilustrace + zoom	-	
<b>KLENOTNICE</b>	<p>Objeví se detail jednoho z předmětů vystavených v Klenotnici (1. Monstrance Zlaté slunce Moravy / 2. Pohár ze pštrosího vejce / 3. Relikviář Druhů sv. Mořice / 4. Ciborium kroměřížských piaristů / 5. Korálový kalich); tento detail bude uživatel „přetahovat“ ke správnému předmětu na základě pozorování expozice (tyto předměty jsou kolem detailu pouze v obrysové kresbě).</p> <p>– Pokaždé, když účastník správně přiřadí detail k exponátu, se na displeji zobrazí doplňující informace o předmětu (vyskakovací okno) – včetně otázky „K čemu předmět sloužil?“ (Účastník volí z nabídky odpovědí, například – kolem monstrance je hostie, knoflík, kost, víno - správná varianta je hostie.)</p>	Interaktivní práce s fotografiemi exponátů	-	Pečlivé a detailní pozorování vystavených předmětů
<b>přechod III</b>	<p>Polopostava biskupa v kunstkomoře:  – Uživatel vybírá "pulzující" miniaturu <b>Okrouhlé věže</b> čili věže sv. Barbory (zobrazena se všemi historickými vrstvami – dole kamenná, nahoře omítnutá s kupolí a barokní věžicí).  – Po kliknutí na miniaturu se zobrazí půdorys (mapka), kde se uživatel nachází a kam má jít.  – Když je na místě, kliká na pokračovací šipku a startuje další aktivita.</p>	Interaktivní kresebná ilustrace + zoom	-	
<b>NOVÉ SKLEPENÍ / OKROUHLÁ VĚŽ</b>	<p>Na začátku aktivity je krátká animace: spodní část <b>Okrouhlé věže</b> (před účastníkem) je zobrazena jako kresba en face, která se postupně převádí v axonometrii ideální podoby olomouckého hradu (objeví se popisky a šipky k jednotlivým stavbám na obraze: 1. okrouhlá věž; 2. Nový hrádek; 3. katedrála sv. Václava; 4. biskupský palác). Axonometrie se převede v půdorys, vše v okolí je v mlze.</p>	Autorská animace	15 sec.	Uvědomění si souvislosti mezi hradním okrskem a městem; poznání dalších významných staveb ve městě (hrad, radnice).
	<p>Uživatel je vyzván, aby odmazáváním mlhy objevil siluetu půdorysu Olomouce.</p>	Interaktivní kresebná ilustrace	-	

	Animace pokračuje – postupný nákres lokace města s vyznačenými kruhy a trajektoriemi. Zvýrazněny, barevně odlišeny jsou důležité zóny (hrad, předhradí, město).	Animace	15 sec.	
	Po dotyku na vybrané vyznačené stavby se zobrazují podrobnější informace o jejich dějinách.	Interaktivní kresebná ilustrace	-	
	Animace: legenda o původu názvu města.	Animace	15 sec.	
<b>přechod IV</b>	Polopostava biskupa v kunstkomoře: – Uživatel vybírá "pulzující" miniaturu <b>románské hlavice</b> . – Po kliknutí na miniaturu se zobrazí půdorys (mapka), kde se uživatel nachází a kam má jít. – Když je na místě, kliká na pokračovací šipku a startuje další aktivita.	Interaktivní kresebná ilustrace + zoom	-	
<b>ROMÁNSKÉ FRAGMENTY</b>	– Sestavení kreslených románských architektonických článků (hlavice, vlysy, pruty, pásy, atd.) a jejich zakomponování do přednastaveného obrysu průčelí katedrály. – Ve vyskakovacím okně budou doplňující informace.	Interaktivní práce s kresbami artefaktů	-	Seznámení s postupem práce archeologů a restaurátorů, ale i s terminologií architektonických článků; poznání dalších církevních staveb ve městě.
	– Zobrazení mapy města (viz předešlá aktivita - lokace města) s vyznačenými kostely (i zaniklými) - po dotyku na tyto stavby se zobrazují podrobnější informace o jejich dějinách.	Interaktivní kresebná ilustrace	-	
<b>přechod V (VI)</b>	Polopostava biskupa v kunstkomoře: – Uživatel vybírá "pulzující" miniaturu <b>Rajského dvora</b> . – Po kliknutí na miniaturu se zobrazí půdorys (mapka), kde se uživatel nachází a kam má jít. – Když je na místě, kliká na pokračovací šipku a startuje další aktivita.	Interaktivní kresebná ilustrace + zoom	-	
<b>(RAJSKÝ DVŮR)</b>	Krátká kresebná animace - rýsování symbolického půdorysného schématu v hudebních proporcích: dvůr protínají dvě kolmice (střetávají se v místě, kde je studna), které jej rozdělují na čtyři malé obdélníky.	Animace	15 sec.	Pochopení hudební a číselné symboliky architektury a jejich (ideálních) harmonických proporcí; poznání dalších klášterů ve městě.
	Zhudebnění schématu - obrazovka tabletu bude reagovat na dotyk prstem jako klávesa; každý z obdélníků bude vydávat zvuk (2x kvarta, 1 kvinta, 1 malá tercie).	Interaktivní kresebná ilustrace + zvuk	-	
	– Zobrazení mapy města (viz předešlá aktivita), tentokrát s vyznačenými kláštery, po dotyku na tyto stavby se zobrazují podrobnější informace o jejich dějinách.	Interaktivní kresebná ilustrace	-	
<b>přechod VI (VII)</b>	Polopostava biskupa v kunstkomoře: – Uživatel vybírá "pulzující" miniaturu <b>Šternberské Madony</b> . – Po kliknutí na miniaturu se zobrazí půdorys (mapka), kde se uživatel nachází a kam má jít. – Když je na místě, kliká na pokračovací šipku a startuje další aktivita.	Interaktivní kresebná ilustrace + zoom	-	
<b>NOVÁ SÍŇ</b>	– "Staň se sochařem" a vytvaruj postavu <b>Šternberské Madony</b> tak, aby se co nejvíce podobala vystavenému exponátu (kresebné linie postavy budou reagovat na pohyb prstem po tabletu: důraz na esovité prohnutí; programátorsky budou přednastaveny polohy, do kterých obrys zapadne).	Interaktivní práce s kresebnou ilustrací (pouze kontury)	-	Pochopení principů krásného slohu a seznámení s ikonografií PM

	<p>– Až bude účastník hotov s vytvarováním postavy, vybarví její plášť (vysvětlení, proč je právě takto modro-červeně zbarvený) a doplní chybějící korunku.</p> <p>– Druhou samostatnou aktivitou bude detailní pozorování sochy ze všech stran (formou 3D rotace / listování fotografiemi).</p>	<p>Grafický editor ("výtvarná dílna")</p> <p>3D rotace / Fotogalerie</p>	-		
<b>přechod VII (VIII)</b>	<p>Polopostava biskupa v kunstkomoře:</p> <p>– Uživatel vybírá "pulzující" miniaturu <b>obrazu Madona se zvířaty</b>.</p> <p>– Po kliknutí na miniaturu se zobrazí půdorys (mapka), kde se uživatel nachází a kam má jít.</p> <p>– Když je na místě, kliká na pokračovací šipku a startuje další aktivita.</p>	<p>Interaktivní kresebná ilustrace + zoom</p>	-		
<b>OBRAZÁRNA I / II</b>	<p>– Seznámení se symbolikou květin a zvířátek na obraze <b>Madona se zvířaty</b> (na počátku celkové rozanimování obrazu – rozhýbání květin, zvířat, vlasů PM, oblaků apod.)</p>	<p>Rozanimování obrazu + interaktivní prvky (vyskakovací okna)</p>	smyčka	Seznámení s postupem práce historika umění, interpretací námětu obrazu, postupným odkrýváním významu obrazu, ikonografií atd.	
	<p>– Následně pohyb ustane a jednotlivé květiny a zvířata, nesoucí symbolický význam, se budou postupně hýbat (případně pulzovat) – tento pohyb poukazuje na to, že je na dané květiny a zvířata možné kliknout a dovědět se o jejich symbolice (postupné odkrývání významu obrazu). Posledním motivem bude stehlík - účastník se seznámí s jeho symbolikou a legendou o červených skvrnách na hlavě.</p>	<p>Interaktivní prvky (vyskakovací okna)</p>	-		
	<p>– Animované video o legendě: stehlík na bílém plášti PM z obrazu vylétne, letí na Golgotu atd., a nakonec usedá do <b>Piomba obrazu Madony s rouškou</b>.</p>	<p>Autorská animace</p>	15 sec.		
	<p>– Aktivita s obrazem <b>Madona s rouškou</b>: odmazáváním ("gumováním") barevné vrchní vrstvy obrazu se bude odkrývat rentgenový snímek prokazující, že Piombo v průběhu tvoření měnil kompozici obraz (otočené tělo Ježíška - pro jeho lepší čitelnost bude obrys zvýrazněn).</p>	<p>Interaktivní práce s fotografiemi (vrstvení snímků)</p>	-	Seznámení s postupem práce malíře, s vývojem kompozice, hledáním ideální podoby atd., ale i s restaurátorskými postupy a metodami.	
<b>přechod VIII (IX)</b>	<p>Polopostava biskupa v kunstkomoře:</p> <p>– Uživatel vybírá "pulzující" miniaturu <b>obrazu sv. Valentin</b>.</p> <p>– Po kliknutí na miniaturu se zobrazí půdorys (mapka), kde se uživatel nachází a kam má jít.</p> <p>– Když je na místě, kliká na pokračovací šipku a startuje další aktivita.</p>	<p>Interaktivní kresebná ilustrace + zoom</p>	-		
<b>MARTŮV SÁL</b>	<p>– Polopostava biskupa Karla promlouvá k účastníkovi: "Kéž by to všechno nebylo jen mým snem a v Olomouci by jednou skutečně vzniklo muzeum, jehož sláva hvězd by se dotýkala... Splní se mi jednou tento sen?" Polopostava vskočí do kompozice obrazu, pohledem se loučí s divákem (pokyne hlavou / mrkne okem). "Kamera" se následně zaměří na výjev na pozadí obrazu (pohled na katedrálu sv. Václava v její barokní podobě).</p>	<p>Autorská animace</p>	10 sec.	Epilog; "zpřítomnění" postavy biskupa Karla; poznávání proměn (vizuálních i "funkčních") dómského návší až do současnosti.	

– Následuje listování fotografiemi, na nichž budou všechny možné známé podoby dómského návrší: uprostřed je katedrála v době biskupa Karla, zleva k ní přiléhají její starší podoby, zprava naopak maldší (až po současnost, kdy komplex slouží AMO).

Fotogalerie

-

## SEN BISKUPA KARLA - pilotní scénář [AMK]

<b>Námět</b>	Na popelu přestálé třicetileté války sní biskup svůj sen o návratu harmonie, řádu a pořádku, jejichž výrazem byla obnova olomoucké a kroměřížské biskupské rezidence. Přetvářením Moravy v rajskou zahradu pokračoval ve stvořitelském díle Původce všeho. Zbudováním kroměřížského Libosadu, ale také knihovny s rozměrnými glóby, vytvořením rozsáhlých sbírek vytvářel malý vesmír, ve kterém bylo třeba spravedlivě vládnout se smyslem pro blaho krajiny. Sen biskupa Karla zůstává nedosněn. V den své smrti se nechává snést do nedokončené kroměřížské saly terreny, aby spatřil místa, v nichž se snoubí pomíjivost s věčností, neustálá proměna se stálostí. Pojdme si společně představit ty nejvýznamnější uskutečněné sny biskupa Karla a jeho nástupců, kteří se snažili navázat na jeho pozoruhodný příběh v kontextu fascinující kontinuity olomouckého (arci)biskupství.			
	<b>Animace: popis scény a děje</b>	<b>Funkce</b>	<b>Čas</b>	<b>Cíl</b>
<b>PROLOG</b>	Objeví se mapa. Vesmírem jede kočár tažený tritony – (obraz Franse II Franckena či detail fontány Tritonů z Nypoortovy rytiny). Míří do Kroměříže, kolem něhož jako satelity rotují biskupské državy Olomouc, Brno, Vyškov, Mírov, Hukvaldy, (Kelč, Chropyně), zamíří do Kroměříže a zastavuje na Jahodovém kopečku - co by Parnasu. Z vozu vystupuje biskup Karel Lichtenstein Castelkorn zářící jako bůh Apollón. Vody potopy všeobecné záhuby ustupují, odplaví se pozůstatky války (zbroj, vojáci) mizí dým třicetileté války a kolem vzniká Libosad, výraz řádu, harmonie a krásy, z popela povstává zámek. Vzniká tak mikrokosmos kroměřížské letní biskupské rezidence.	Autorská animace + hudba (nutno nastavit strop hlasitosti)	30 sec.	Naladění uživatele na výstavu a poskytnutí klíče, jak pohlížet na celek: biskup Karel jako Apollón vytvořil v Kroměříži svůj mikrokosmos. Následující části aplikace seznamují uživatele s jeho částmi.
	Objeví se biskup Karel (polopostava), který hovoří: <i>Jsem Karel II. z Liechtensteinu-Castelcornu. Vítám tě v mém letním sídle v Kroměříži. Zvu tě k objevování mého malého vesmíru, který jsem si tu vysnil. Jak jistě víš, sny se mohou stát skutečností a mně se podařilo na popelu třicetileté vystavět místo, na kterém je shromážděno veškeré vědění, moudrost krása a poznání. Kéž i člověk projde takovou proměnou k vyššímu bytí. Ingredere hospes – vstoup hoste!</i>		-	
<b>přechod I</b>	Zobrazí se lyra. Uživatel brnknutím na její struny shora dolů (pohyb po ploše tabletu) směřuje k dalšímu úkolu. O jeho lokaci ve vztahu k expozici jej informuje mapka. Naopak brnknutím na struny zdola nahoru má možnost vrátit se na začátek.	Interaktivní počítačová ilustrace; zvuk	-	
<b>ŠATY DĚLAJÍ ČLOVĚKA (vazba na prostor bude upřesněna)</b>	Na obrazovce je biskup Karel oděn jako biskup (mitra, berla, ornát, popř. prsten), kolem něj jsou součásti oděvu Apollóna (bílá tunika, vavřínový věnec, luk, lyra, dále ovšem také oděvy či předměty nevhodné pro Apollóna. Úkolem uživatele je biskupa převléct. U předmětů či oděvů, se kterými užítel manipuluje, se objevuje popiska. Po sejmutí ornátu biskupa cudně halí mrak, který drží dva géniové (postavy společné kultuře křesťanství i antiky), dokud nemá oblečenu tuniku. Biskup komentuje volbu oděvu ať už kladně či záporně.	Interaktivní práce s kresbami / fotografiemi oblečení	-	Uživatel se skrze změnu oděvu biskupa Karla seznamuje s jeho biskupskou a světskou rolí knížete. - Vizualizace představení biskupa jako vítěze nad zlem, drakem v duchu apollónovského mýtu. - Orientace v prostoru.

	Textové zadání pro uživatele: <i>Jsem olomoucký biskup Karel z Liechtensteinu-Castelcornu. Když jsem přicestoval do Kroměříže, jednoho ze svých venkovských sídel, vystupoval jsem zde jako Apollón, bůh slunce, harmonie řádu a krásy. Převleč mne z biskupského oděvu do šatů náležících Apollónovi.</i>		-	
	(Dokončení animace: Již oděný biskup jako Apollón napne luk a šípem zasáhne draka Pýthóna, vstupuje do zámku).	Autorská animace	10 sec.	
<b>přechod II</b>	Animace je zakončena zobrazenou lyrou. Uživatel brnknutím na její struny (pohyb po ploše tabletu) směřuje k dalšímu úkolu. O jeho lokaci ve vztahu k expozici jej informuje mapka. Naopak brnknutím na struny zdola nahoru má možnost vrátit se na začátek kapitoly. (Dvojí brnknutí zdola nahoru umožňuje pohyb o dvě úrovně zpět apod.)	Interaktivní počítačová ilustrace; zvuk	-	
<b>TAJEMSTVÍ PROMĚNY (KABINET MINCÍ)</b>	Biskup (polopostava) hovoří: <i>Celý život mě zajímalo tajemství, jak se z jedné věci stává jiná. Zjistil jsem, že nejen Bůh či jím stvořená příroda, ale také člověk může takovou proměnu uskutečňovat. Třeba smísit dvě látky a vytvořit tak novou s lepšími vlastnostmi.</i>	Autorská animace (počítačové ilustrace) s interaktivními prvky	-	Uživatel se seznamuje s biskupovou zálibou v hermeneutice, alchymii a propojuje si Hornickou grottu v sale terreně s Kabinetem mincí. - Uživatel je motivován k pozornější prohlídce kolekce mincí v rámci hledání té Karlovy. - Uživatel získává informace o hodnotě mince.
	Na obrazovce se objeví důl (inspirace důlní grottu v sale terreně). Po stranách (v menu) jsou nečinní horníci a zvířata. Úkolem uživatele je zapojit horníky a zvířata (psy a koně) do práce tak, aby vytěžili hromádku drahého kovu. Ten pak ve džberu kladkou (pohybem prstu po tabletu) vytáhnou nahoru.		-	
	Text pro uživatele: <i>Aby mohl biskup vystavět svoji kroměřížskou rezidenci v plném lesku, potřeboval k tomu mnoho peněz. Naštěstí měl svůj důl a razil své mince. Zaříd' prosím, aby se dali horníci v dolu do práce. Následně: Doprav vytěžený drahý kov kladkou směrem nahoru.</i>		-	
	Dále se v animaci zobrazí alchymistická/kovolitecká dílna, uživatel smícháním zlata s další látkou vytváří taveninu pro výrobu mincí. Následně si volí z menu mezi několika negativy (matricemi) mincí, které jsou v expozici – mezi nimi i biskupa Karla. Po výběru správné (Karlovy) mince je pak v animaci vyražena.		-	
	Text pro uživatele: <i>Mince se nerazily z čistého zlata. Smíchej ho se stříbrem. Následně: Nyní vyber odpovídající matici mince ražené biskupem Karlem.</i>		-	
	Dalším úkolem v kabinetu mincí jsou "Váhy hodnoty". Na jednu misku vah jsou kladeny mince, na druhou protihodnota v podobě lidské práce, naturálií, nemovitostí aj. Úkolem uživatele je vyvážit váhy.		-	
<b>přechod III</b>	Animace je zakončena zobrazenou lyrou. Uživatel brnknutím na její struny (pohyb po ploše tabletu) směřuje k dalšímu úkolu. O jeho lokaci ve vztahu k expozici jej informuje mapka. Naopak brnknutím na struny zdola nahoru má možnost vrátit se na začátek kapitoly.	Interaktivní počítačová ilustrace; zvuk	-	

<b>HUDEBNÍ KRATOCHVÍLE (KABINET HUDBY)</b>	Biskup (polopostava) hovoří: <i>Hudba nám dává v nelehkém životě zakusit, co je to dokonalá harmonie. Je také příhodné připravit pro sebe i přátele různé kratochvíle.</i>	Autorská animace s opakovaným užitím	-	Uživatel se skrze hudební ukázky seznamuje s vybranými skladbami ze zámeckého hudebního archivu z doby biskupa Karla. Obrazově se mu zprostředkovávají barokní festivity. - Uživatel vnímá propojení hudby a architektury na příkladu půdorysu Rotundy Květné zahrady, tvoří melodii. Dále pak je zde naznačena souvislost s mechanickými vodními stroji.
	V tabletu se objeví noční obloha nad zámkem a zahradou (inspirace Nypoortova rytina zámku). Uživatel má možnost vybrat si některou z hudebních skladeb v nabídce. Ty jsou voleny ze zámeckého hudebního archivu. Dále z menu vybírá různé rakety a pohybem po ploše tabletu je posílá na scénu – modeluje ohňostroj. Obrazové exploze reagují na dynamiku hudby podobně jako elektronický ekvalizér. Na scénu před zámkem má uživatel možnost vyslat herce, dále pak koně tančící koňský balet. V dolní části může klást siluetám postav do úst citoslovce údivu či obdivu (kliknutím na postavu se ozve zvuk mužského či ženského hlasu, či objeví se komiksová bublina).	Interaktivní kresebná ilustrace + zvuk (nutno nastavit strop hlasitosti)	-	
	Text pro uživatele: <i>Vyber vhodnou skladbu pro večerní zahradní slavnost a vytvoř pro společnost ohňostroj. Můžeš je také potěšit koňský baletem či divadelním výstupem herců.</i>		-	
	Animaci uživatel ukončí kliknutím na šipku dále, nebo se ukončí sama, jsou-li vystříleny všechny druhy raket.		-	
	Objeví se rytina Rotundy (čelní pohled), která se v animaci naklání, (uletí jí střecha) a zůstává půdorys osmistěnu (Nypoortova rytina s vodním strojem).	Animace	10 sec.	
	Každá strana půdorysu po doteku zní jako jeden tón (antické?) stupnice. Uživatel má možnost hrát melodii, a při jejím zvuku také na rytině z trubic kape voda. Je zde takto naznačena propojenost s mechanickými vodními stroji.	Interaktivní kresebná ilustrace + zvuk	-	
Text pro uživatele: <i>Hudba je výrazem architektury a architektura zase hudby. Prozkoumej tajemství půdorysu Lusthausu, který nechal biskup vystavět ve svém Libosadu.</i>		-		
<b>přechod IV</b>	Animace je zakončena zobrazenou lyrou. Uživatel brnknutím na její struny shora dolů (pohyb po ploše tabletu) směřuje k dalšímu úkolu. O jeho lokaci ve vztahu k expozici jej informuje mapka. Naopak brnknutím na struny zdola nahoru má možnost vrátit se na začátek.	Interaktivní počítačová ilustrace; zvuk	-	
<b>CHRÁM VĚDĚNÍ (KNIHOVNA)</b>	Objevuje se polopostava biskupa Karla, který sděluje: <i>„Do knihovny jako do chámu vědění jsem se snažil shromáždit veškeré dostupné knihy. Jakou oblíbenou knihu bys do knihovny věnoval ty?“</i>	Autorská animace	-	Uživatel si na personální úrovni uvědomuje význam knihovny volbou své oblíbené knihy, která se symbolicky stává její součástí. Další aktivita umožňuje detailní prohlídku globu a to i částí obtížně pozorovatelných na
	Objeví se textový editor s kolonkami: Název knihy: Autor knihy: Po vyplnění se písmo zlatě vysází do kožené vazby knihy (na titul i hřbet?), která se v rámci animace vsune do police mezi ostatní.	Barevné počítačové ilustrace s interaktivními prvky	-	
	Animaci má možnost uživatel posunout vpřed brnknutím na lyru.		-	

	Objeví se hvězdný glóbus jako symbol mikrokosmu biskupa, respektive část povrchu koule. Uživatel dotýkáním se černých (nebo nebarevných) míst v tabletu (rotace) vyplňuje, poznává místa na hvězdném nebi, objevují se jednotlivá souhvězdí, hvězdná znamení. Dále má možnost kouli glóbu přibližovat a oddalovat. Část globu dobře pozorovatelná přímo v knihovně zůstane v aplikaci černá. Objeví se výzva: <i>Že by černá díra? Nikoliv, poznej tuto část globu přímo v knihovně. Jaké hvězdné zamení je zde zobrazeno?</i>	Vrstvení fotografií, "odmazávání" vrchní fotografie (zobrazení té spodní), barevné počítačové ilustrace	-	
<b>přechod V</b>	Animace je zakončena zobrazenou lyrou. Uživatel brnknutím na její struny shora dolů (pohyb po ploše tabletu) směřuje k dalšímu úkolu. O jeho lokaci ve vztahu k expozici jej informuje mapka. Naopak brnknutím na struny zdola nahoru má možnost vrátit se na začátek.	Interaktivní počítačová ilustrace; zvuk	-	
<b>LIBOSAD (KABINET ZAHRADNÍ KULTURY)</b>	Biskup uvádí: <i>Nejen knihovnu ale také Libosad, zahradu potěšení, se mně podařilo vytvořit jako celý svět v malém. Nemohl jsem si ale počínat libovolně. Když totiž Bůh tvořil svět, využil k tomu matematických pravidel. Pochopit nějaký celek znamená rozdělit jej na části, které je možné vyjádřit pomocí matematiky. Můžeš si to vyzkoušet.</i>	Autorská animace s opakovaným užitím	-	Uživatel se tvůrčím způsobem seznamuje s geometrickým charakterem raně barokní zahrady s inspiračním zdrojem v kroměřížském Libosadu.
	Uživatel je vyzván k zadání čísla od ? do ?? . Podle této volby se před jeho zraky poskládá typ zahrady. Pokud číslo opět změní, dojde k přeskupení podoby zahrady.	Barevné počítačové ilustrace / fotografie s interaktivními prvky	-	
	Alternativa: Uživatel má možnost vytvořit geometricky členěnou zahradu v duchu Libosadu. K pomoci je mu čtvercový rastr. Nejprve rozvrhne cestní síť, pak vkládá z menu zahradní stavby, vodní díla a následně vyplňuje zbylé plochy broderiemi, bludišti aj. Uživatel je v činnosti je limitován pravidlem symetrie.	Barevné počítačové ilustrace / fotografie s interaktivními prvky	-	
	Text pro uživatele???	Text	-	
<b>přechod VI</b>	Animace je zakončena zobrazenou lyrou. Uživatel brnknutím na její struny shora dolů (pohyb po ploše tabletu) směřuje k dalšímu úkolu. O jeho lokaci ve vztahu k expozici jej informuje mapka. Naopak brnknutím na struny zdola nahoru má možnost vrátit se na začátek.	Interaktivní počítačová ilustrace; zvuk	-	
<b>APOLLON A MARSYAS (OBRAZÁRNA)</b>	Polopostav biskupa sděluje: <i>"Vše, o čem bych rád ti rád vyprávěl, co jsem se v životě naučil, obsahuje tento drahocný obraz od mistra Tiziana. Pozorně se na něj prosím zadívej."</i> V aplikaci se objeví "Pocitový barometr". Text pro uživatele: Podle toho jak na tebe obraz působí a jak se cítíš, vyber si z nabídky. (Nabídka je vytvořena s ohledem na čtyři druhy letory). V závislosti na volbě je exponována reprodukce Tizianova obrazu z hlediska barev a ostroty.	Autorská animace s interaktivními prvky	-	Uživatel se tvůrčím způsobem seznamuje s námětem, symbolikou a kompozicí obrazu, i s jeho působením na člověka.



	<p>Biskup sděluje: <i>"Abys obrazu lépe porozuměl, seznam se s příběhy jeho postav."</i> Následně jsou vyprávěny příběhy postav, jak k sobě patří formou krátkých animací - kreseb. Uživatel je vyzván k dotyku postav, které jsou zvýrazněny, teprve na konci je to Apollón a Marsyas. Příběh je vyprávěn do chvíle, kdy je vítězství v hudební soutěži přiřknuto Apollónovi, všechny postavy už jsou v kresbě přítomny, trhnutím tabletem či jeho otočením dojde k přeskupení postav do kompozice odpovídající obrazu včetně toho, že Marsyas je najednou vzhůru nohama. Pořád se jedná jen o kresbu, uživatel je tedy motivován vzhlednout k originálu.</p>	Autorská kreslená animace s interaktivními prvky		
	<p>Biskup hovoří: <i>Jak na obraz pohlížíš nyní?</i> Následuje menu: Je ti líto Marsya? Jsi vyděšený jako dítě? Chceš pomoci jako Pan? Chápeš jako Midas? Každá z možností po dotyku obsahuje slovní sdělení.</p>	Počítačové ilustrace s interaktivními prvky	-	
	<p>Biskup sděluje: <i>"Ještě jedno tajemství obrazu bych ti rád pomohl objevit. Je to jeho kompozice."</i> Uživatel přejížděním po ploše tabletu s reprodukcí obrazu objevuje kompoziční schéma - v postupném sledu podle hierarchie se objevují čáry. Textem dole jsou vždy po zobrazení dané části komentovány. Text pro uživatele: dotýkej se reprodukce obrazu stak, aby se začely vykreslovat čáry.</p>		-	
<b>přechod VII</b>	<p>Animace je zakončena zobrazenou lyrou. Uživatel brnknutím na její struny shora dolů (pohyb po ploše tabletu) směřuje k dalšímu úkolu. O jeho lokaci ve vztahu k expozici jej informuje mapka. Naopak brnknutím na struny zdola nahoru má možnost vrátit se na začátek.</p>	Interaktivní počítačová ilustrace; zvuk	-	
<b>EPILOG</b>	<p>Biskup říká: <i>A jak na obraz pohlížím já? Jako byl Marsyas stažen ze své zvířecí kůže a dospěl bolestně k bytosti dokonalejší, tak i lidé a krajina byly za mé správy pozdviženi, zušlechtěni.</i></p> <p><i>Také já jsem již završil svoji pozemskou pout'. V den své smrti, jsem se nechal snést do nedokončené kroměřížské sály terreny, aby spatřil místa, v nichž se snoubí pomíjivost s věčností, neustálá proměna se stálostí.</i></p> <p><i>Přejíti, abys přijmul, co v životě nelze změnit, ale celoživotně usiloval o proměnu sebe sama v bytost vyššího bytí. Nemusí to být vždy tak bolestné a lze prožít i mnoho radosti jak se to poštěstilo mně.</i></p> <p>Animace apoteózy biskupa - buď opět v kočáře vzlétá do kosmu nebo (inspirace z nástrovní fresky v sale terreně) míří k nebi jako čtyřstěn - dokonalé Platonské těleso - symbol jeho rodového znaku.</p>	Autorská animace	20 sec.	