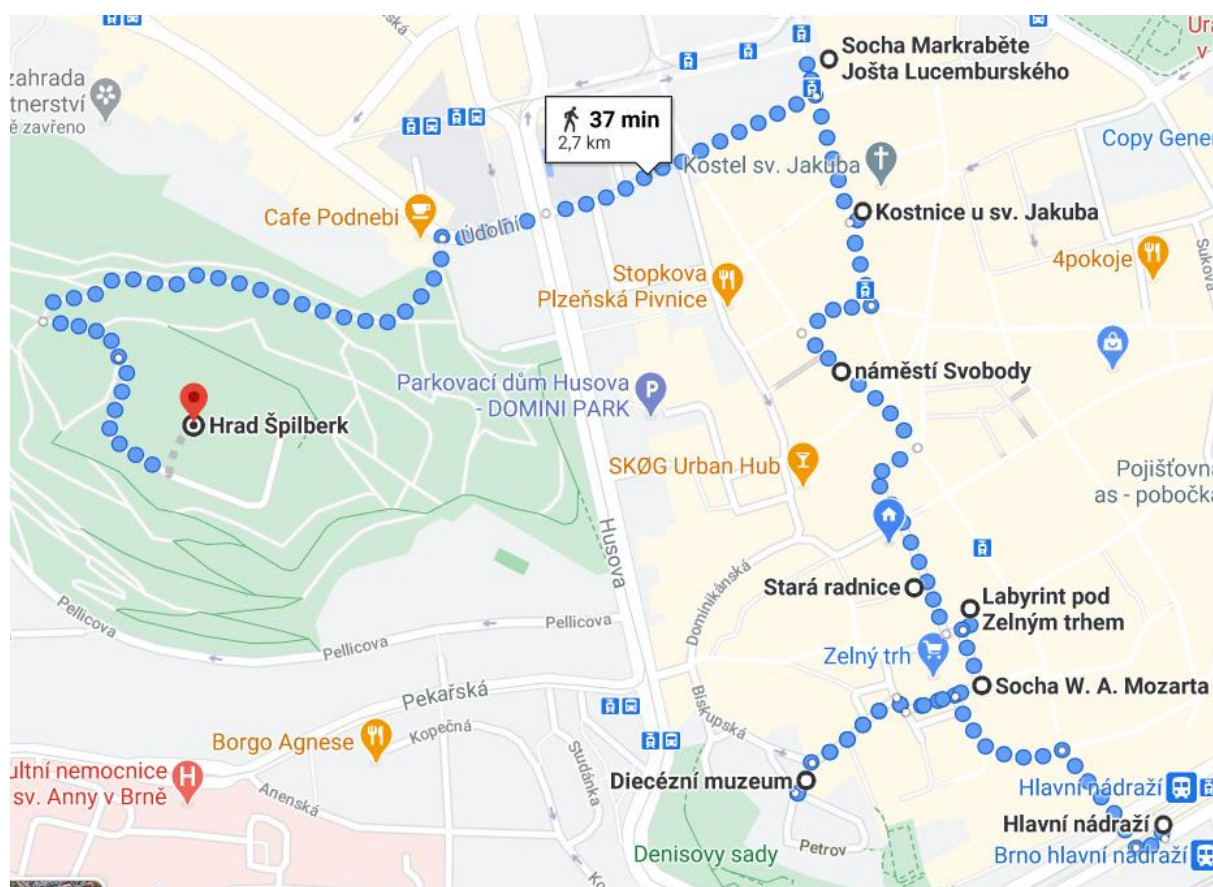


Návrh obsahu klíčových témat

Cílová skupina: 10 - 35 let / rodiny s dětmi

Trasu jsme záměrně zvolili pro turisty, kteří vystoupí na vlakovém nádraží a budou se pohybovat směrem do centra. Předpokládaný čas zábavy je stanovený na 2 - 3 hodiny. Z pohledu Google mapy je nutný čas pro celou trasu 37 minut chůze. Počítáme, že účastník stráví na stanovištích v průměru 15 - 30 min. Od hlavního nádraží počítáme s 8 místy, které budou obsahovat rozšířenou realitu, interaktivní kvízy, či zábavné animace.



První bod (AR)

Katedrála sv. Petra a Pavla

Popis konceptu

- po načtení nápisu *Diecézní muzeum* dojde k oživení sochy Petra nebo Pavla

- zvolená socha s námi začne komunikovat = řízený rozhovor 8 -15 vět (případně více), při komunikaci budu moct volit ze dvou odpovědí tak abychom se dozvěděli více informací podle toho jaké budeme volit odpovědi (princip chatbot).
- následně se s námi rozloučí a popřejí nám šťastnou cestu dále po virtuální prohlídce

Obrázek zájmu



Popis animace

Vytvoříme digitální kopii vybrané sochy s tím, že jí vdechneme život, hlavní dominantou bude to, že s námi socha bude hovořit a pohybovat se.

Zážitek pro uživatele

- animovaná mluvící socha
- řízená komunikace, možností získat více druhů odpovědí
- interaktivní zábava s formou edukace

Odhadovaný čas zážitku

10 - 15 min

Druhý bod (AR)

Zelný trh

Popis konceptu

- po tom co namíříme telefon na nápis pod sochou dojde ke spuštění rozšířené reality, pustíme audiovizuální záznam přehrávající ukázkou tvorby jedenáctiletého zázračného dítěte (Wolfganga Amadea Mozarta)

- Socha začne tančit na svou vlastní muziku
- Současně si uživatel přečte podrobnosti o tom proč v daném divadle toho roku Wolfganga byl, atd...

Obrázek zájmu



Popis animace

Vytvoříme 3D animovaný ekvalizér, který bude v prostoru dle hudby zobrazovat výšky, tóny a hlasitost. Takto docílíme zaujetí vážné hudby i pro mladší skupinu posluchačů, které bude bavit sledovat nejen digitální animace. Dále vytvoříme digitální kopii sochy, kterou následně rozhýbeme.

Zážitek pro uživatele

- animovaná socha, tančící v rytmu hudby
- 3D animovaný ekvalizér umocňující zážitek z hudby
- dozvím se zajímavosti spojené s jeho osobou a Brnem
- poslechnu si nahrávku tvorby slavného mistra
- interaktivní kvíz, kde budu hádat díla mistra dle poslechu

Odhadovaný čas zážitku

10 - 15 min

Třetí bod

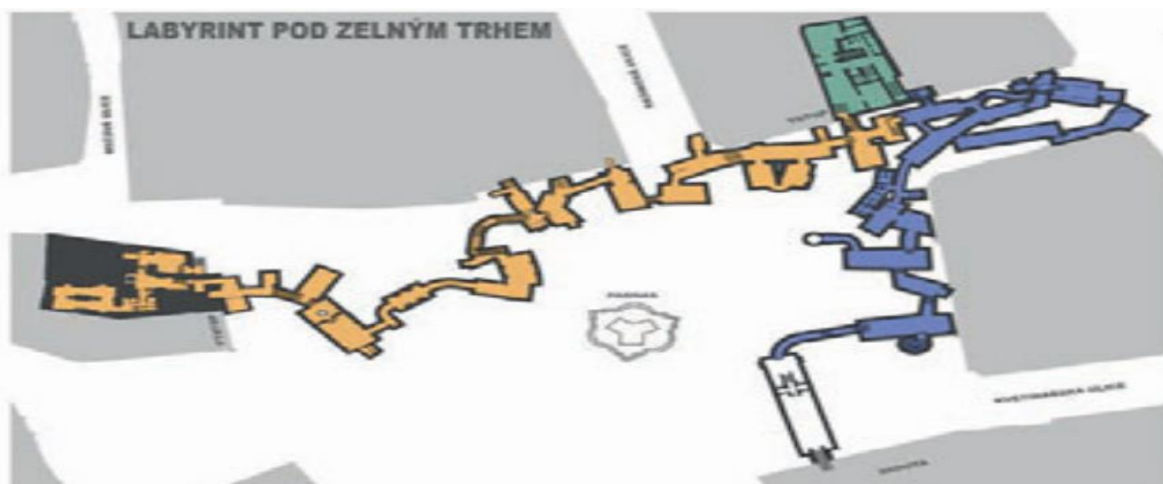
Labyrint pod zelným trhem

Popis konceptu

- na mobilní obrazovce uživatel uvidí interaktivní 3D model labyrintu, který bude moci zoomovat, posouvat a číst z něj informace, či spustit video

- tento model bude zobrazovat tzv klikatelné info body, které obsahují texty či videa
- labyrint rozdělíme na sekce / stanoviště, kdy každé jedno bude ukazovat potřebné informace, při postupném skutečném procházení uživatele - vytvoříme tak průvodce sekcemi, který může sekce i komentovat hlasem
- takovéto digitální dvojče se poté může umístit i na webové stránky labyrintu

Obrázek zájmu



Popis animace

3D animovaný labyrint bude rozdělen na jednotlivé části a uživatel s ním na obrazovce telefonu může manipulovat (zoom, posun, klik)

Zážitek pro uživatele

- animovaný 3D model labyrintu + interakce s 3D modelem (zoom, otáčení, posun)
- jednotlivé části budou interaktivní a získám více informací
- možnost, spuštění videa, audio záznam nebo obrázků
- komentovaná prohlídka virtuálního průvodce

Odhadovaný čas zážitku

20 - 40 min

Čtvrtý bod (AR)

Stará radnice

Popis konceptu

- v průchodu staré radnice namíříme telefon na brněnského draka, či jiný okolní předmět, následně draka přeneseme na zem a začne nám chodit po podlaze

- budeme mít za úkol se draka zbavit a na výběr budou tři možnosti hodit mu batoh s jídlem, býka s vápnem nebo živou slepicí
- podle toho jakou možnost zvolíme se drak zachová a vy uvidíte výsledek
- možnost vyfotit se s drakem a sdílet foto na sociální síť

Obrázek zájmu



Popis animace

3D animovaný brněnský drak se bude pohybovat, cvakat zubama a žrát návnady

Zážitek pro uživatele

- animovaný 3D krokodýl
- možnost pořídít si fotografii s digitálním drakem
- jednotlivé části budou interaktivní a získám více informací

Odhadovaný čas zážitku

10 - 15 min

Pátý bod

Náměstí svobody

Popis konceptu

- po namíření telefonu na časostroj jednotlivé segmenty stroje začnou zběsile rotovat a vypadne z něj velké množství digitálních kuliček

- na vybrané kuličky bude moct uživatel kliknout skrze display telefonu a získá doprovodné informace o časostroji (pověst o Zvonění na Petrově)

Obrázek zájmu



Popis animace

3D animovaný časostroj s rotujícími segmenty. Kuličky, které začnou padat ze stroje a budou mít všelijaké pestré barvy. Možná varianta stylem "časostroj se zbláznil".

Zážitek pro uživatele

- zábavná animace v okolí Orloje
- interakce na displeji chytrého telefonu nebo tabletu
- zábava pro celou rodinu

Odhadovaný čas zážitku

10 - 15 min

Šestý bod (AR)

Kostel a kostnice sv. Jakuba

Popis konceptu

- telefon namíříme na sochu, kde je sv.Constantinus, sv.Dorothea, sv.Mautirius, sv.Ursula a sv.Primitivus

- každá ze soch vám následně bude vyprávět příběh formou 2D animace, který je spojený s tímto místem a jejich osobou

Obrázek zájmu



Popis animace

Postavy překreslíme do 2D videa a jednoduchou animací představíme jejich příběh přímo na velkém kameni.

Zážitek pro uživatele

- animovaná 2D videa, vyprávějící příběh
- až pět příběhů, které budou edukativní a zábavné
- velká plocha zobrazení pro animované video

Odhadovaný čas zážitku

10 - 15 min

Sedmý bod (AR)

Moravské náměstí

Popis konceptu

- využijeme dominantu jezdecké sochy Jošty Lucemburského

- při skenování sochy koně dojde k jejímu oživení, provedou se animace jako pohyb nohou a hlavy koně
- ve štítu na soše se objeví busta Jošty Lucemburského a promluví o jeho vybrané čtosti a tou byla diplomacie, případně je schopen říct jakýkoliv jiný příběh

Obrázek zájmu



Popis animace

3D animovaný kůň v nás bude vyvolávat pocit živého tvora, přidáme k tomu také doprovodné zvuky řehání koně a vyprávění.

Zážitek pro uživatele

- možná zábavná interakce s koněm
- naučné povídání Jošty Lucemburského v jeho štítu

Odhadovaný čas zážitku

10 - 15 min

Osmý bod (AR)

Hrad Šilberk

Popis konceptu

- vytvoříme model 3D kanónu ze kterého budou moct turisté digitálně střílet
- ručička běhá doleva a doprava a podle toho kde se zastaví tak mi historický kanón vystřelí, úkolem uživatele je aby zastavil ručičku uprostřed poté koule poletí nejdále
- pokud zastavím ručičku více vpravo nebo vlevo vypadne koule velmi malou rychlostí.

Obrázek zájmu



Popis animace

3D animovaný kanón, který umožní vystřelovat dělové koule

Zážitek pro uživatele

- možnost si vystřelit z kanónu
- ovládání bude pomocí ručičky, které bude běhat doprava doleva
- přidáme autentické zvuky do sluchátek

Odhadovaný čas zážitku

10 - 15 min

Cílová skupina: Děti

První bod (AR)

Katedrála sv. Petra a Pavla

Popis konceptu

- možnost vyfocení se s digitální sochou

- vytvoříme fotorámeček korespondující s corporate identity
- možnost sdílet obrázek na sociální síť

Obrázek zájmu



Popis animace

v rozšířené realitě se mi zobrazí námi vybraná socha a poté budu moci využít funkce vyfocení.

Zážitek pro uživatele

- získám fotografii, kterou mohu dále sdílet na sociálních sítích nebo poslat přátelům emailem

Odhadovaný čas zážitku

10 - 15 min

Druhý bod (AR)

Zelný trh

Popis konceptu

- na tržišti se bude povalovat zelenina a ovoce, úkol dítěte je postavit z tohoto sněhuláka/zeliňáka
- ukládání vybraných částí ovoce nebo zeleniny na sebe
- vyfotit pro sebe nebo společně se sněhulákem
- vytvoříme i fotorámeček korespondující s corporate identity

Obrázek zájmu



Popis animace

Zábavnou formou v rozšířené realitě skrze telefon budu přetahovat vybrané kusy ovoce nebo zeleniny na sebe a skládat tak sněhuláka/zeliňáka

Zážitek pro uživatele

- tvořím zeliňáka svou vlastní rukou
- sdílení na sociální sítě

Odhadovaný čas zážitku

10 min

Třetí bod

Labyrint pod zelným trhem

Popis konceptu

- možnost zahrát si na telefonu labyrintu, kde musím kuličku dostat do jeho středu
- použití gyroskopu pro ovládání kuličky (kuličku ovládám nakláněním telefonu)

Obrázek zájmu



Popis animace

Připravíme velmi podobný labyrint a v něm bude za úkol dopravit kuličku doprostřed. Při dohrání oslava a možnost hrát znova.

Zážitek pro uživatele

- použití reálné fyziky gyroskopu
- nakláněním doprava, doleva, nahoru a dolů posunují s kuličkou

Odhadovaný čas zážitku

15 min

Všechny uvedené příklady konceptů mohou být změněny dle diskuze a nebo možností s tím spojených v místě zadavatele. Jsme otevřeni i dalším kreativním nápadům nebo návrhům.