

Webová hra po stopách řemesel Královéhradeckého kraje

Primární cíl:

Přimět účastníka fyzicky navštívit všechna zapojená místa a udržitelně hrát hru s neomezeným termínem dokončení všech bodů. Navýšení délky pobytu v KH kraji na 5-7 nocí. Hra má návaznost na vydanou brožuru Po stopách tradičních řemesel [Flipbook \(hkregion.cz\)](http://hkregion.cz).

Sekundární cíl:

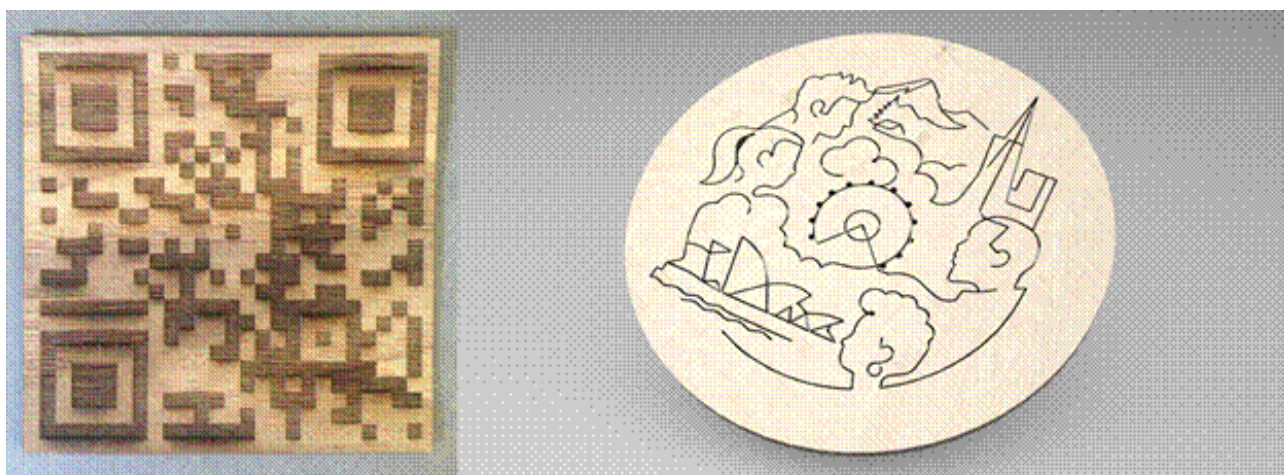
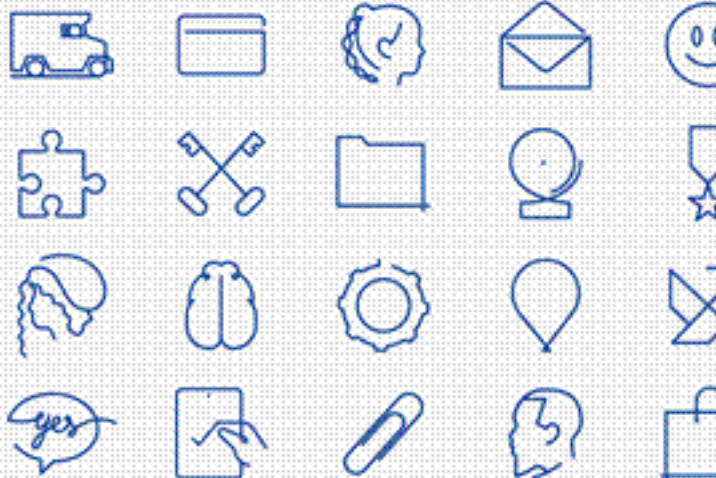
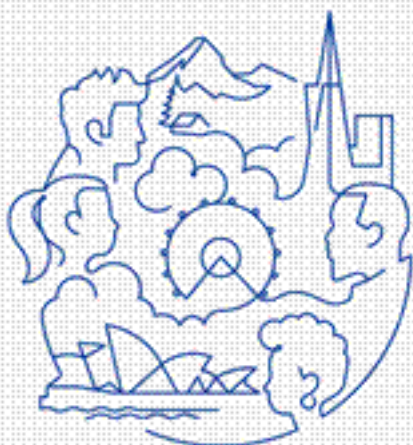
Sběr emailových adres pro další komunikaci.

1. Hrací karta, samolepky a online tokeny

- ▶ Hráči dostávají hrací kartu a unikátní samolepky za navštívené místo
- ▶ Každé zapojené místo má jednu samolepku a QR kód pro potvrzení navštívení místa
- ▶ QR kód bude nosičem URL adresy (odborně online tokenu), která vyzve účastníka soutěže k přihlášení a potvrzení návštěvy místa v online hře. Připomene mu, že k ověření návštěvy si nesmí zapomenout nalepit samolepku do hrací karty.
- ▶ Samolepky slouží k označení A POTVRZENÍ návštěvy daného místa.



- ▶ Tokeny do provozoven ideálně dřevěné



2. Interaktivní Online Mapa s Piktogramy

- ▶ Mapa obsahuje piktogramy označující lokace řemeslných dílen, ateliérů, muzeí a galerií.
- ▶ Piktogramy jsou rozkliknutelné a přinášejí detaily o daném místě včetně ilustrací, fotografií, videí a textů.

Vizuál mapy p. Netušila:

https://www.figma.com/proto/P2zMYvrklkZ4wc9LVyZGyo/Remesla_HK_web?node-id=7-114&scaling=contain&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A3

Reference stylů map:

https://www.figma.com/file/PyOMrJbTZtCyscru4uC3sh/Remesla_HK_moodboard?type=whiteboard&node-id=0-1

Myšlenková mapa struktury webové hry (nakonec pouze koncept, tento rozsah nebude):

https://www.figma.com/file/H5Sz1wAlYgvnaOJBWHe4JT/Remesla_HK_Struktura_webu?type=whiteboard&node-id=0-1

3. Načítání navštívených míst do online mapy

- ▶ Hráči načítají navštívené body do online mapy tím, že vyfotí fyzický token s QR kódem představujícím řemeslo.
- ▶ Tokeny mohou být ve formě řemeslné pečeti nebo závěsné destičky s řemeslným erbovým motivem (dokomunikovat formu).

4. Součásti QR Tokenů

- ▶ QR Tokeny na pečeti zůstávají na bodě místa ve stylu "najdi QR token a naskenuj", hledat/lovit QR token bude zábavou.
- ▶ Pečeti obsahují unikátní kódy pro bezpečnost (technicky nereálné ochránit vyfocení tokenů - vyřeší potvrzení návštěvy samolepkou).
- ▶ Tokeny obsahují ilustrace reprezentující řemesla v moderním stylu odvozeném od heraldiky cechů.

5. Cíl online Hry

- ▶ Cílem je nasbírat/navštívit všechna místa dané série hry a tak odkrýt celou mapu (může být černobílá a postupně se vybarvovat).
- ▶ Po dokončení celé mapy dané série hry a nalepení všech samolepek do karty si soutěžící vyzvedne věcné předměty na centrále.

6. Zvolení odměn

- ▶ Pro hráče bez splnění online mapy: doplníme odměnu
- ▶ Pro hráče bez se splněnou online mapou: doplníme odměnu

7. Úrovně Gamifikace

- ▶ Sbírání a ukládání samolepek/pečetí do inventáře. Pečeť může být v onlineu kreativnější než samolepka
- ▶ Oživování/zabydlování mapy řemesly, dílnami, panáčky, domečky atp.
- ▶ Minihry pro aktivaci pečetí.
- ▶ Postupné odkrývání velké interaktivní ilustrace města řemesel.
- ▶ Grafické prvky a ilustrace jsou klíčovými součástmi hry, které pomáhají hráčům prozkoumávat a interagovat s řemesly a místy na mapě. Struktura webu obsahuje mapu s ikonami, informace o řemeslech a provozovnách, inventář pečetí, plakát města řemesel a možnost načítání QR kódů pro aktivaci bonusového obsahu. Celý projekt je navržen tak, aby oslovil a angažoval hráče v objevování a uchování tradic tradičních řemesel v kraji.

8. Motivační Dárek a Propagace Míst

- ▶ Na základě potvrzení na tištěné karty se vydávají ceny. Pokud bude mít člověk splněny návštěvy i v online hře, dostane k dárkům něco navíc.
- ▶ Propagace méně navštěvovaných míst prostřednictvím jasně zvoleného dárkového předmětu jako bonus (po splnění celé hry).
- ▶ Hráč má itinerář získaných předmětů, které dostane po návštěvě všech cílů

9. Microsite s 16 Tématy a 22 místy - Hra 1. série (nelze hýbat s body)

- ▶ Microsite je rozdělena do 16 témat s mapou zapojených míst a detailem každého místa.
- ▶ Obsahuje popis pravidel a principu hry, seznam cen.
- ▶ Umožňuje registraci a uživatelský profil se seznamem navštívených míst.

- ▶ Každé téma má edukační minihru/kvíz/interaktivní hru. Nenáročnou, zcela jednoduchou.

Konkrétní body:

- ▶ Bednářství
 - ▶ Museum bednářství Jaroslava Tománka Praskačka
 - ▶ Hračkářství
 - ▶ Muzem stavebnice Merkur Police nad Metují
 - ▶ Kamenictví
 - ▶ Městské muzem a Galerie plastik Hořice
 - ▶ Krajkářství
 - ▶ Muzem krajky Vamberk
 - ▶ Kovářství
 - ▶ Pevnostní kovárna - Josefov
 - ▶ Loutkářství
 - ▶ Labyrint Divadla Drak Hradec Králové
 - ▶ Galerie loutek Jiřího Nachlingera Kuks
 - ▶ Mlynářství
 - ▶ Větrný mlýn Borovnice
 - ▶ Mlýn Dřevníček Horní Dřevíč
 - ▶ Vodní mlýn Ratibořice
 - ▶ Podorlický skanzen Krňovice
 - ▶ Modrotisk
 - ▶ Expozice textilního tisku Dvůr Králové n/L
 - ▶ Písemnictví
 - ▶ Benediktský klášter Broumov
 - ▶ Plátenictví
 - ▶ Vodní mandl Ratibořice
 - ▶ Podmalba na skle
 - ▶ Sýpka Muzem Orlických hor Rokytnice v Orł. horách
 - ▶ Řezbářství
 - ▶ Třebechovické muzem betlémů Třebechovice pod Orebem
 - ▶ Sklářství
 - ▶ Muzem zimních sportů, turistiky a řemesek Deštná v Orł. horách
 - ▶ Tkalcovství
 - ▶ Dům pod jasanem Trutnov
 - ▶ Vlastivědné muzem Železnice
 - ▶ Tiskařství
 - ▶ Rentzovo muzem barokního tisku Kuks
 - ▶ Výroba vánočních ozdob
 - ▶ Expozice Tradice výroby vánočních ozdob Městské muzem Dvůr Králové n/L
 - ▶ HAN Design Jičín
11. Možnosti hrát další série hry od začátku - nový start hráče po všech bodech až k odměně (např. témata: Pevnosti, Sport, Spisovatelé a kultura, Pivo, Řemesla/Trvale udržitelný rozvoj).
- Na další sérii hry se zvolí další témata (ideálně více oborů dohromady sérii 1)
 - Další naplánované série hry se budou hrát stejně jako první série, také od začátku, jen se dotisknou hrací karty s novými políčky
12. Slosování a Ceny
- Hráči s dosažením všech navštívených míst dostanou jasně danou věcnou cenu (uvidí na webu ve výsledcích).
 - Hráči za dosažení všech bodů online hry dostanou jasně danou věcnou cenu + předem jasně daný bonus navíc (uvidí na webu ve výsledcích).
 - Hráči mohou vyplněný hrací arch zašle na Centrálu poštou nebo použít alternativu, odeslání SMS s kódem zapojeného místa nebo načtením QR kódu.
13. Notifikace hráčů - emailem
- Poděkování a vyzvu k cestování po registraci.
 - Vyzvu k aktivitě, pokud hráč má málo bodů nebo neaktivní účet.
 - Upozornění na možnost výhry ceny.

- Formulář pro možnost odeslání tipu na hru známému
 - Uživatel se zaregistroval
 - 14. Odeslat mail s poděkováním a výzvou k cestování po zapojených místech
 - Uživatel se zaregistroval, ale po měsíci neprovedl žádnou akci
 - 15. Odeslat mail s výzvou k zapojení ve stylu: „Už si s námi dlouho nehrál, začni hrát minihry na webu a sbírej body na zapojených místech“
 - Uživatel dosáhl více než 20 procent navštívených míst
 - 16. Odeslat mail ve stylu: „Pokračuj dál na cestě o atraktivní ceny“
 - Uživatel po dalších 10 procentech vždy dostane motivační email.
 - 17. Odeslat mail ve stylu: „Pokračuj dál na cestě o atraktivní ceny“
 - Uživatel dosáhl počtu všech navštívených míst
 - 18. Odeslat mail s gratulací k zařazení do slosování a připomenout, že pokud bude sbírat další body má možnost vyhrát první cenu
14. Skupiny Zapojených Míst
- Místa jsou rozdělena do 16 skupin
 - Každá skupina má svou minihru, mapu s místy, kvíz / interaktivní hru.
 - U každého místa je popis, foto a odkaz na web pro další informace.

Tabulkové zadání do výběrového řízení

Interaktivní Online Mapa s Piktogramy

Označování navštívených míst pomocí QR kódu (po přihlášení do účtu)

Registrace pomocí formuláře / sociálních sítí

Mapa bude obsahovat místa ke splnění série hry

Možnost nastavení herních sérií přes administraci a zvolení bodů na mapě

Ke každému bodu přísluší minihra nebo kvíz

Itinerář obsahuje seznam navštívených míst - počet a stav navštívených míst, případně kolik míst zbývá do odměny

Realizace pomocí současných webových technologií: Html5, Javascript, css, php, mysql a další..

Výroba redakčního systému na míru, případně přizpůsobení existujícího.

Implementace uživatelského rozhraní.

Realizace interaktivního obsahu / animací s javascriptem

Návrh databáze a systému pro načítání a párování qr kódů s obsahem webu.

Výroba backend i frontend na základě návrhů.

Nutnost responzivity stránek (funkční primárně na mobilních zařízeních).

UX grafický návrh webu na základě struktury webu (musí vzniknout před programováním frontendu, ale může vzniknout souběžně s přípravou prototypu a programováním backendu).

Ilustrace a grafický design - tvorba vektorových ilustrací dle zadání v části Zdroje pro ilustrace a minihry (viz tabulka přiložená v odkaze).

Animace dílčích prvků dle potřeby návrhu UX a konkrétních ilustrací.

Tvorba obsahu - Tvorba textového obsahu webu z dodaných podkladů od klienta. Jedná se o textaci obsahu uvedeného výše v části Struktura webu.

Tabulka řemesel a rozpis potenciální kreativy

bednářství	
řemeslník	dělio se dle výrobků na: bečváře, bednáře, neckáře, korytníky, pouzderníky
nástroje	sekyra, řezací nástroje, hoblíky, měkké a tvrdé dřevo - kombinace materiálů, železné obruče na stahování
produkty	dřívce: štoudve, vany, škopky, bečky, necky, dřezy, džbery, putny, vědra, máselnice, konve, sudy - pivo, víno
pracovní prostředí	dílna
lokace	Museum bednářství Jaroslava Tománka Praskačka
co propagujeme	
hračkářství - merkur	
řemeslník	někdo ve výrobě - jendá se o muzeum
nástroje	asi výrobní nástroje na díly, šroubky, matičky apod, motorky,
produkty	stavebnice, díly
pracovní prostředí	továrna, výrobce, fabrika?
lokace	Muzem stavebnice Merkur Police nad Metují
co propagujeme	
kamenictví - kamenosochařství	
řemeslník	většinou asi muž - je to náročnější práce
nástroje	dláta, palice, kladiva, surovina, stoly - ponky, brusky, frézy
produkty	náhrobky, sochy, květináče, jezírka, dlažba, obklady, doplňky architektury, arch, prvky, lavičky, restaurování
pracovní prostředí	dílna, skla kamene
lokace	Městské muzeum a Galerie plastik Hořice
co propagujeme	
krajkářství - vamberska krajka	
řemeslník	ženy většinou babičky, jemná trpělivá práce
nástroje	bavlnky, příze, buben, špendlíky, paličky, nůžky, vzory, žehlička
produkty	dečky, textilní a bytové dopňky, šperky, ozdoby
pracovní prostředí	dílna - stůl, židle
lokace	Muzem krajky Vamberk
co propagujeme	
kovářství	
řemeslník	muž, zástěra, náročná práce fyzicky
nástroje	výheň, kleště, kladiva, různé tvarovací kleště, kovadlina
produkty	menší výrobky svícny, stojany, krbové nářadí, brány, ploty, zábradlí, schodiště, doplňky architektury, umělecké předměty
pracovní prostředí	dílna
lokace	Pevnostní kovárna - Josefov
co propagujeme	



loutkářství	
řemeslník	muži, ženy, spolupráce s řezbáři nebo sami jsou řezbáři
nástroje	řezbářské nástroje, 3D tiskárna, barvy, štetce, provázky, nářadí na drobnou práci - kleštičky, nůžky, vahadla
produkty	loutky, oprav yloutek
pracovní prostředí	dílna
lokace	Labyrint Divadla Drak Hradec Králové, Galerie loutek Jiřího Nachlingera Kuks
co propagujeme	
mlynářství	
řemeslník	muži - těžká práce, většinou v bílém oděvu
nástroje	mlýn, pytle, lapy, stroje jako plničky, mletí apod
produkty	mouka
pracovní prostředí	mlýn, závod
lokace	Větrný mlýn Borovnice, Mlýn Dřevníček Horní Dřevíč, Vodní mlýn Ratibořice, Podorlický skanzen Krňovice
co propagujeme	
modrotisk	
řemeslník	civilní oděv, muž i žena, řezbář - výroba matric, barvíř
nástroje	metráž bavlna, len, indigo barvivo, matrice - razidla, nátěr, vany, sušáky
produkty	metráž, stolní textil, ložní, oděvy z metráže
pracovní prostředí	dílna
lokace	Expozice textilního tisku Dvůr Králové n/L
co propagujeme	
písemnictví	
řemeslník	muži, mniši v kláštřech
nástroje	železagalové inkousty, perka, iluminace - štetce, rybacelové barvy, zlato, tříče na barvy, pigmenty...
produkty	zpěvníky, zařítáře, modlitební knihy, přepisy, listiny
pracovní prostředí	dílna - pult, stůl, relativní teplota a vlhkost, ticho, klid
lokace	Benediktýský klášter Broumov
co propagujeme	
plátenictví	
řemeslník	muž, žena
nástroje	příze, len, konopí, plátenický stav, mandl
produkty	plátno
pracovní prostředí	vodní mandl (funguje jako mlýn)
lokace	Vodní mandl Ratibořice
co propagujeme	
podmalba na skle	

řemeslník	kdokoli, sedí u stolu a maluje
nástroje	sklo, štetce, tuše, barvy olej, tempera, rytka
produkty	obrázky, doplňky - ozdoby
pracovní prostředí	atelier, dílna
lokace	Sýpka Muzem Orlických hor Rokytnice v Orł. horách
co propagujeme	
řezbářství - betlémář	
řemeslník	muži i ženy, spíše asi muži vyřezávají, ženy možná zdobí - dekorují, kolorují
nástroje	hoblíky, nože, řezací nástroje na opracování dřeva, dláta
produkty	betlémy, figurky do betlémů
pracovní prostředí	řezbářská dílna
lokace	Třebechovické muzeum betlémů Třebechovice pod Orebem
co propagujeme	
sklářství	
řemeslník	historicky muži - náročná práce
nástroje	sklářská pec, píšťala, kleště, bruska, sklářská vidlička
produkty	vázy, sklenice, figurky
pracovní prostředí	sklářská dílna
lokace	Muzem zimních sportů, turistiky a řemesek Deštná v Orł. horách
co propagujeme	
tkalcovství	
řemeslník	civilní oděv, muž i žena
nástroje	tkalcovská stav dřívě, teď tkalcovský stroj, ovčí rouno - příze, člunek, loďička
produkty	deky, unrusy, přehozy
pracovní prostředí	dílna
lokace	Dům pod jasanem Trutnov, Vlastivědné muzeum Železnice
co propagujeme	
tiskařství	
řemeslník	muž
nástroje	váleček, tiskařský lis, barva, litery, sazebník
produkty	knihy, listy, ražba
pracovní prostředí	tiskařská dílna
lokace	Rentzovo muzeum barokního tisku Kuks
co propagujeme	
výroba vánočních ozdob	
řemeslník	muži, ženy - je to jemná ruční práce
nástroje	foukané sklěněné komponenty, perlicky, trubičky - polotovary, silon, drátek na navazování, kleštičky, žihací zařízení

zpracoval: Jan Netušil



CENTRÁLA CESTOVNÍHO RUCHU
KRÁLOVÉHRADECKÁ KRAJSKÁ

produkty	vánoční ozdoby, figurky, workshopy, firmení dárky na míru
pracovní prostředí	dílna
lokace	Expozice Tradice výroby vánočních ozdob Městské muzeum Dvůr Králové n/L, HAN Design Jičín
co propagujeme	