

Zadání

Šifrovací hra, která zprostředkuje jeden z charakterů městské části Praha 7 – Vltavský meandr, zpropaguje území a rozvine téma vztahu člověka s řekou populárně-naučnou, a zábavnou formou.

Cílem hry je logické propojení míst kolem řeky a také propagace nově revitalizované oblasti.

Hra je přístupná pro skupiny rozdílného věku, pohlaví a podporuje inkluzivní spolupráci skupin obyvatel či návštěvníků. Láká k návštěvě a je doplňující výukovou metodou v poznávání prostředí, ekologie, historie a společenství. V neposlední řadě hra podporuje pobyt lidí v přírodě, zájem o turistiku a trávení volného času v přírodě.

Klade důraz na udržitelnost a modifikaci v online prostředí. Nezahluje veřejný prostor reklamními prvky, naopak se snaží o logické využití digitálních nástrojů a zaujetí návštěvníků neobvyklým způsobem.

Šifrovací hra jako komplexní soubor spojená s konkrétní lokalitou splňuje požadavky na funkčnost, nadčasovost a univerzálnost.

Výsledkem jsou dvě na sebe navazující hry, ovšem nezávislé hry, které jsou spojeny tematicky. Každá z nich má rozdílnou délku, obtížnost a cílovou skupinu.

Počítá s oblibou hry a její udržitelností po dobu nejméně pěti let.

Cena her odpovídá rozsahu a kvalitě zpracování. Hodnotí se jak design a precizní zpracování, tak vyváženost informační a zábavné složky pro uživatele, dále důslednost upozornění na téma, zkušenosti dodavatele a v neposlední řadě též oblíbenost u uživatel.

Cena zahrnuje nejen vznik ideje a struktury a zpracování hry, ale též přípravy, realizaci a udržování funkčnosti her. Komplexita hry je vyjádřena jednotným vizuálním stylem hry a počítá s grafickou úpravou všech materiálů a se vznikem dalších pomocných předmětů, metodik a herních plánů. Hra je uvedena do chodu nejen ve fyzickém, ale též digitálním prostředí, kde je brán ohled na bezpečnost, ale též na přístupnost ve smyslu fyzické dosažitelnosti a ve smyslu rozvoje nehmotného duševního statku jedince.

Předmětem plnění je:

- tvorba hry
- výběr a zajištění stanovišť,
- testování realizovatelnosti,
- přístup a registrace týmů v systému dodavatele,
- spolupráce při propagaci hry propagačními kanály dodavatele,

- technické zajištění průběhu hry,
- funkčnost herního systému,
- řešení případných problémů na stanovištích,
- sestavení herní brožury a její grafická úprava,
- správa webového systému po dobu jednoho roku.

Hra v systému dodavatele počítá se také s měřitelností počtu uživatel a fyzickému výdeji herních brožur na pracovištích MČ. Stanovení dalšího plnění správy her a herního systému je uvedeno v *Příloze 2 Obchodní podmínky*.

V průběhu přípravy obou her se počítá s průběžnou konzultací s ORVP i pedagogy na dodefinování obsahu či náplně jednotlivých zastavení. Na závěr bude hra představena a vysvětleny principy její správy.

První hra zahrnuje větší území a zároveň je dobře dosažitelná jak pro pěší, tak pro jezdce na kole či koloběžce. Cílovou skupinou jsou rodiče s dětmi (10+), ale i týmy dospělých a ideální herní dobou jsou 3-4 hodiny. Hra má lineární charakter na sebe navazujících stanovišť. Podporuje soutěživost a poznávání přírodního prostředí se zájmem o historický vývoj území. Má ideálně kolem osmi stanovišť a cílem je propojit oba břehy Vltavy, které mají odlišný charakter a zahrnout Císařský ostrov i Park U Vody, které prochází proměnou.

V následujícím plánu jsou vyznačena možná a pro území významná stanoviště (Nádraží Holešovice, Rámusák, Stromovka, Císařský ostrov, Troja/Trojská lávka, Trojský kanál, Trojský most, Park U Vody).



Druhá hra má nelineární charakter, jednotlivé stanoviště lze navštívit nezávisle na pořadí. Využívá menší území, a to revitalizovaný Park U Vody, který propaguje, ozvláštňuje ho a láká k zastavení a trávení delšího času v něm. Tento typ hry podněcuje zvědavost o jednotlivosti v místě a také podporuje týmovou práci. Navazuje na první hru, počítá mimo jiné s propagací širší lokality.

Tato hra je určena především žákům 2. stupně základních škol a žákům středních škol a také organizovaným volnočasovým aktivitám pro děti a mládež. Významně doplňuje chybějící oblasti výuky environmentální výchovy, přírodovědy a dějepisu aj. Ideální herní dobou je 60 minut a je tedy opakovatelnou variantou pro pedagogy především z Prahy 7.