

**Objednávka****Identifikace zadavatele:**

Moravské zemské muzeum
Zelný trh 299/6
65937, Brno
IČO: 00094862
Kontaktní osoba: Mgr. Lucie Horáková
Tel.: [REDACTED]
Email: [REDACTED]

Identifikace dodavatele:

Cryptomania s.r.o.
Cyrilská 7
602 00, Brno
IČ: 29248370
DIČ: CZ29248370
Kontaktní osoba: Mgr. Luděk Hrnčíř
Tel.: [REDACTED]
Email: [REDACTED]

Identifikace veřejné zakázky:

Název veřejné zakázky:	MZM – šifrovací hra Cryptomania Trail
Systémové číslo veřejné zakázky:	N006/18/V00002732
Druh veřejné zakázky:	Veřejná zakázka na službu
Typ veřejné zakázky:	Veřejná zakázka malého rozsahu
Druh zadávacího řízení:	Přímé zadání

Jménem zadavatele Vás vyzývám ve věci veřejné zakázky s názvem: „MZM – šifrovací hra Cryptomania Trail“ k poskytnutí plnění na základě objednávky.

Podrobný popis předmětu objednávky:

Předmětem plnění je návrh, zpracování, realizace a roční údržba šifrovací hry pro stálou expozici Středoevropská křižovatka: Morava ve 20. století. Jedná se o zážitkovou hru v českém jazyce s využitím šifer a logických úloh jako součást expozice.

Pod pojmem návrh, zpracování, realizace a údržba se mimo jiné rozumí:

- komplexní příprava programu – tvorba a testování, výběr a zajištění stanovišť (průchod hrou týmem cca 120 minut, předpoklad 6 -8 stanovišť
- přístup a registrace týmů v systému Cryptomania
- spolupráce při propagaci hry
- organizační zajištění průběhu hry, funkčnost herního systému, komunikaci s účastníky hry a řešení problémů na stanovištích po dobu jednoho roku
- sestavení herních brožur
- tisk a dodání 50 ks brožur

Předmět plnění je podrobně specifikován v nabídce dodavatele ze dne 10. 12. 2017, jež je nedílnou součástí této objednávky.

**Celková cena plnění nepřesáhne:**

74 000,- Kč bez DPH

Místo plnění objednávky:

Moravské zemské muzeum

Dietrichsteinský palác, Expozice Středoevropská křižovatka, 4.NP

Zelný trh 8, 659 37 Brno

Termín plnění objednávky:

Termín dodání 30. 4. 2018

Platba:

Fakturou s 30ti denní splatností na základě předávacího protokolu

Datum vytvoření objednávky:

12. 3. 2018

Příloha:

Nabídka dodavatele ze dne 10. 12. 2017

Autor dokumentu:

Ing. Michaela Kaděrová

Schválil:

Mgr. Jiří Mitáček, Ph.D. generální ředitel MZM



Moravské zemské muzeum

659 37 Brno, Zelný trh 6

IČ: 00094862, DIČ: CZ00094862

www.mzm.cz

107

CRYPTOMANIA



Nabídka šifrovací hry
Cryptomania Trail
pro společnost
**Moravské zemské
muzeum**

Zpracoval: Mgr. Luděk Hrnčíř, 10. prosince 2017
© Cryptomania s.r.o. www.cryptomania.cz

Údaje obsažené v nabídce jsou důvěrné a jsou určeny pouze pro potřeby zadavatele

Základní charakteristika programu

- **Obsah:** zážitková hra s využitím šifer a logických úloh jako součást expozice o 20. století
- **Rozsah:** průchod hrou týmem cca 120 minut, 6 - 8 stanovišť
- **Termín zahájení provozu:** bude upřesněno
- **Lokalita:** Dietrichsteinský palác, Brno
- **Účastnická skupina:** široká veřejnost
- **Jazyk kurzu:** čeština, cizojazyčná mutace možná jako doplňková varianta

Hlavní témata programu (dle informací od klienta)

- Propagace Moravského zemského muzea a především konkrétní expozice
- Zvýšení atraktivity expozice Středoevropská křižovatka – Morava 20. století
- Zdůraznění důležitých témat expozice
- Zábava i poučení účastníků hry



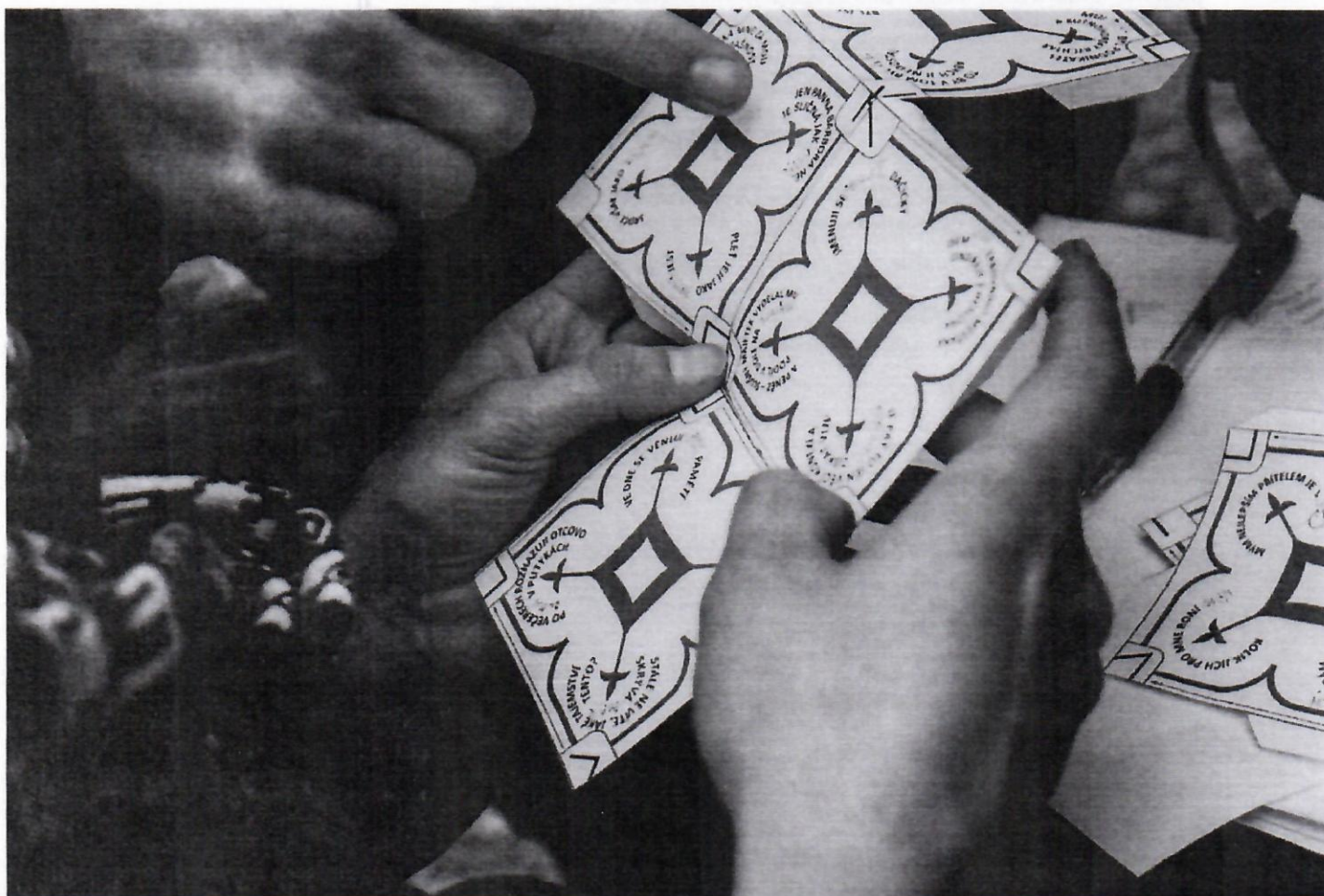
Návrh hry

Cryptomania trail 20. století (pracovní název) je hrou vytvořenou přímo pro účely expozice Středoevropská křižovatka - Morava 20. století. Nabízí zábavné a inspirující setkání s exponáty a zároveň umožňuje hráčům soupeřit s ostatními týmy o co nejlepší výsledek. V neposlední řadě poskytuje unikátní příležitost upozornit na konkrétní téma, a tedy i příležitost účastníky informovat či nenásilně „vzdělat“.

Svým charakterem se jedná o týmovou hru, tzn. především šifrovací úkoly jsou koncipovány tak, aby bylo jednodušší řešit je v rámci týmu 3-5 osob. **V zásadě ovšem nic nebrání tomu, aby hru odehrál i jednotlivec.**

Hra bude v rámci **cca šesti stanovišť** sledovat vybrané základní tematické bloky samotné expozice. Stanoviště budou propojena **jednotící dějovou linkou**. Kromě tématu 20. století máme záměr doplnit celou hru ještě o fiktivní příběh, který by provedl hráče krok za krokem jednotlivými stanovišti. Samotná stanoviště budou v maximální možné míře využívat instalovaných exponátů. U převážné většiny šifer si vystačíme s pozorováním částí expozice nebo využitím její interaktivity v mezích běžné prohlídky.

Cílovou skupinou hry jsou jak dospělí, tak středoškolační a případně děti druhého stupně ZŠ.



Základním stavebním kamenem hry jsou **šifry a logické úkoly**. V našem případě to znamená úkoly vyžadující především důvtip, selský rozum, trošku trpělivosti a týmovou kreativitu. Rozhodně se nejedná o těžko pochopitelné matematické řady nebo zadání předpokládající dlouhé hodiny zkoušení všeho možného. Naše šifry mají lehce zaměstnat mozek, pobavit a případně i trošku vzdělat. Více o šifrách, a proč se jich nebát, naleznete níže v příloze této nabídky.

Průchod hrou je zajištěn pomocí **webového herního systému**, do kterého hráči získají přístup po registraci na stránkách hry (nebo získají třeba na pokladně MZM). Systém zadává úkoly, vytyčuje postup na další stanoviště, umožňuje získat nápovědu či řešení a přiděluje body za úspěšně zadaná hesla (výsledky šifer). Tým s sebou tedy vždy musí mít zařízení připojené k internetu.

Součástí hry může být i **herní brožura**, kterou hráči získají na startu. Brožura umožňuje zadat některé části šifer ve fyzické podobě, dává prostor k předtištění materiálů, které budou hráči potřebovat a zpříjemnit průchod hrou (pokud dostane tým tabulku, kterou by si jinak k řešení musel nakreslit, zvyšuje to výrazně komfort hraní). Zároveň je brožura skvělou příležitostí k umístění log partnerů, propagaci MZM, expozicí, výstav apod. Její zařazení vřele doporučujeme. V rámci rozpočtu umíme brožuru připravit graficky. Tisk brožury není součástí nabídkové ceny.

Hru budeme v jejím průběhu **propagovat** námi standardně využívanými kanály (newsletter, facebook, web Cryptomania).

Hra je vytvořena v **českém jazyce**, případná další jazyková mutace je možná za samostatně kalkulovanou cenu. Nejedná se o prostý překlad textu. Případná další jazyková mutace vyžaduje přepracování některých šifer, vložení samostatné hry do herního systému Cryptomania, otestování nové jazykové verze a řadu dalších úkonů spojených s přípravou.

Struktura hry

Hra je lineární, tzn. herní tým postupuje krok za krokem od jednoho stanoviště ke druhému:

1. Z webového systému tým zjistí, kde hledat přístupový kód.
2. Po jeho zadání se otevře logický úkol (šifra). Jeho výsledkem je jedno smysluplné slovo – heslo.
3. Vložení hesla zjistím umístění dalšího přístupového kódu atd.

Hra tedy využívá ke gamifikaci dva principy. **Hledání** konkrétního místa/exponátu k získání přístupového kódu. **Řešení šifer a logických úkolů**, tedy příležitost déle zůstat na konkrétním místě expozice, k získání hesla.

Nástin herních stanišť

Toto je pracovní verze jednotlivých herních stanišť, tedy místa, kde by hráči strávili delší čas při plnění úkolu. Časovou kontinuitu příběhu bychom zachovali hledáním přístupových kódů v částech expozice, kam jsme úkol neumístili. Počet logických úkolů je z naší zkušenosti nastaven tak, abychom měli šanci se vejít do stanoveného časového rámce a zároveň hra účastníky ještě bavila.

1. Za císaře pána

S využitím fotografií Brna chceme poskytnout náhled do ulic Brna tak, jak vypadalo před sto lety ve srovnání se současným vzhledem.

2. Dlouhý čas v zákopech

Hrdina našeho příběhu je účastníkem první světové války a popisuje vlastnosti uniforem a další výbavy, kterou měli vojáci k dispozici.

3. Bílé ponožky v Brně

Máme zájem ukázat na zjevný paradox vnímání začátku války. Německá část populace slaví, a to i přes to, že tisíce lidí jsou odsouzeni k smrti a většina obyčejných lidí žije ve vážné nejistotě, co bude následovat. Chceme využít vystavených textů.



4. Propaganda a dezinformace.

I přesto, že nám to připadá dnes neuvěřitelné, provázel 48. rok i léta padesátá řada nadšení a chuť do práce pro „společné“ cíle. Budeme pracovat s vystavenými propagandistickými plakáty.

5. Což takhle dát si špenát

Atmosféru sedmdesátých a osmdesátých let krásně znázorňuje česká filmová produkce. Hráči budou mít příležitost filmové plakáty důsledně prozkoumat a srovnat je s ústředními melodiemi v rámci poslechu audio ukázek.

6. Sametové Brno

Expozice v době naší prohlídky ještě nebylo možné prohlédnout. Nicméně považujeme tuto část za důležitou tečku v rámci expozice i hry samotné.

7. Bonusové stanoviště – osobnosti 20. století

Chceme upozornit na část expozice s osobnostmi napříč dvacátým stoletím. Chceme, aby si hráči měli příležitost tváře a jména dobře prohlédnout, pracovat s nimi při řešení úkolu a tím si je i lépe zapamatovat.

Herní příběh

Gamifikace pracuje s konceptem osudů obyčejného člověka na pozadí událostí 20. století. Základní myšlenka je, že zatímco se dějí velké politické zvraty a zásadní vědecké či kulturní události, obyčejný člověk musí pracovat, navazovat vztahy, starat se rodinu, bavit se ... a to ať už jsou vnější podmínky jakékoliv.

Připravený program vypráví příběh 20. století prostřednictvím příběhu jednoho člověka. Bude se jednat o fiktivní postavu, ale jejím vzorem budou různé reálné postavy a jejich příběhy (inspirací budou například zajímavé příběhy shromažďované v rámci projektu Paměti národa)

Příběh je poskládán ze vzpomínek starého muže, kterému se v pokročilém věku narodil pravnuk a on se snaží mu napsat zprávu, kterou mu sdělí, co v životě prožil. Každý příběh bude propojen s konkrétním časovým obdobím.

Úvodní dopis – ukázka možného textu

V Brně dne 23. listopadu 1995

Milý Petře,

Je to právě týden, kdy jsi poprvé nahlédl na svět a přesně den, kdy jsem měl příležitost vidět tě náručí tvé maminky, své vnučky. Naše narození dělí právě sto let. Jsem tvůj pradědeček a jednou si snadno spočítáš, že rok mého narození spadá ještě do minulého (až to budeš číst tak dokonce do předminulého) století. Je tomu tak, když jsem se narodil, zapisovali lidé ještě v datu rok, který začínal jedničkou a osmičkou. Vůbec by mě nepřekvapilo, kdybys měl ze svého úhlu pohledu pocit, že to je rok někde blízko pravěku, a přiznávám se, že i mě to připadá hrozivě dávno.

Uvědomil jsem si, že vzhledem ke svému věku, nebudu mít nikdy příležitost pohovořit s tebou jako s dospělým člověkem a ve tvých vzpomínkách budu maximálně svraštělým šedivým starcem, o kterého je potřeba se postarat.

Byl bych nesmírně vděčný, pokud by se tento dopis zachoval a ty jsi ho mohl jednou přečíst v době, kdy dokážeš pochopit činy a skutky, kterých jsem byl přítomen. Dokážu si představit, že pro tebe budou roky jako 1918 nebo 1938 jen nějakými číslicemi v učebnici dějepisu. Pro mě jsou podobně vzdálené třeba Napoleonské války, ale i tak bych ti chtěl říct, čím jsem v oněch letech žil. Jak jsem vnímal svět a jaké byly obyčejné dny v letech, které se dostaly do historie.

Snad ti těch několik pomůže pochopit, kdo jsem byl. Jak jsem žil a jaký byl můj svět. Věřím, že za tenhle malý výlet, budeš rád.

Tvůj pradědeček Stanislav

Dílčí herní legendy

Budou krátce uvozovat jednotlivá stanoviště, a to vždy krátkým příběhem vztaženým ke konkrétnímu časovému období.

Typově mohou vypadat například takto:

CRYPTOMANIA

Dlouhý čas v zákopech

Psal se rok 2017 a z bezstarostného kluka z Brna se stal rázem válečný veterán. Už dva roky jsem prožíval naplno velkou válku. Tak jsme jí říkali, protože to vypadalo, že na světě nic jiného než válka už není. Zbraně a uniformy můžou v době míru vypadat romanticky, ale žít v tom je něco úplně jiného. Když už jsme si zvykli, nebo spíše otupěli, všudypřítomnou smrtí, bylo potřeba se srovnat ještě s dalšími nepřáteli. Den za dnem ve dva metry hluboké bahnité jámě. Stejní lidé, stejné dny, stejné jídlo. A zima. Kdybych ti tak mohl ukázat uniformu, ve které jsem prožil celé dlouhé dva roky. Dneska vůbec nevím, jak se to dalo vydržet.



CRYPTOMANIA

Předběžná cenová kalkulace programu

Základní cena programu zahrnuje:

- komplexní přípravu programu – tvorba a testování, výběr a zajištění stanovišť,
- přístup a registrace týmů v systému Cryptomania,
- spolupráci při propagaci hry – standardními propagačními kanály Cryptomania
- organizační zajištění průběhu hry, funkčnost herního systému, komunikaci s účastníky hry a řešení problémů na stanovištích
- sestavení herní brožury

Cena neobsahuje tisk herních brožur.

Předmět	Cena bez DPH	DPH	Cena s DPH
Cryptomania trail 20. století (český jazyk)	72.300,- Kč	21%	87.483,- Kč
Cryptomania trail 20. století (další jazyková mutace)	36.400,- Kč	21%	44.044,- Kč
Cryptomania trail roční údržba po prvním roce užívání hry	6.000,- Kč	21%	7.260,- Kč

V případě zájmu prosím zašlete elektronickou objednávku na email hrcir@cryptomania.cz

Výše uvedené ceny jsou platné do 31. prosince 2017



Příloha 1) Proč šifry a logické úkoly?

Jedná se o logické úkoly, které jsou otestovány a nastaveny tak, aby při týmovém řešení byly zvládnutelné i lidmi bez předchozí šifrovací zkušenosti. Princip našich šifer nevyžaduje znalost žádných specifických kódovacích technik – vše co je potřeba je schopnost kreativního řešení problémů. **Šifry jsou zároveň výzvou, tzn. je potřeba se s nimi chvíli „trápit“, než prozradí heslo, které se v nich ukrývá.** Každou sadu šifer vytváříme tak, aby dostali příležitost jednotliví členové týmu s různými zkušenostmi a různými pohledy na řešení problému. Důležitá je trpělivost, občas až trochu zarputilosti k překonávání drobných neúspěchů, týmová kreativita a neméně také schopnost neztratit dobrou náladu, když se příležitostně nedaří.

K plnění úkolů je nutná spolupráce členů týmu, čímž dochází k jejich vzájemnému seznámení a poznání v nezvyklých situacích.

A jak taková šifra vlastně vypadá? Nepředvídatelně. **Často se ukrývá v textu či obrázcích, jindy uvnitř či na povrchu fyzického předmětu, v případě terénních her se také může objevit až po průzkumu fasády domu, sochy, panoramatu města nebo v nádherně vykládané rozetě starobylého kostela.** Každopádně v sobě obsahuje prvky, které ukazují cestu k odhalení jejího principu a objevení zašifrovaného hesla. **Šifra má jednoznačné řešení a jeho objevení je často doprovázené nadšením a chutí doběhnout k dalšímu úkolu dobrodružné trasy.** A to i přesto, že se jedná především o dobrodružství ve vlastní hlavě.

Příloha 2) Reference v oblasti firemních kurzů Cryptomania

Od roku 2013 jsme realizovali programy například pro tyto společnosti:



Osobní reference:

Vzdělávací kurz společnosti Cryptomania s. r. o., který naše společnost absolvovala, byl pro mě a mé kolegy velice přínosný v mnoha ohledech. V naší rychle rostoucí společnosti jsme potřebovali podpořit zejména seznámení kolegů z různých oddělení společnosti, rozvíjet jejich vzájemnou spolupráci a komunikaci. Forma týmového závodu s využitím šifer byl zcela nový přístup, se kterým jsme se ve vzdělávacích programech zatím nesešli, a byl pro nás silným zážitkem.

Po této zkušenosti jej hodnotíme velmi pozitivně. Tento inovativní přístup vytváří ze vzdělávání ojedinělý způsob zábavy spojený s rozvojem dalších užitečných schopností, jako je řešení problematických úloh v týmu, rozhodování a sdílení myšlenek a nápadů. Všechny tyto schopnosti jsou v naší společnosti vysoce ceněny a nacházejí uplatnění v naší každodenní práci. Rádi bychom využití šifer a logických úloh uplatnili ve vzdělávacích programech i do budoucna.

Petr Krontorád

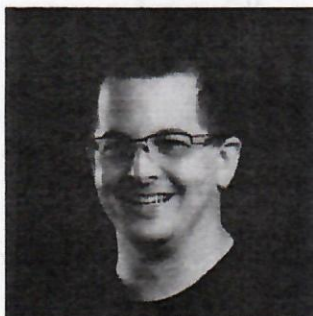
Vice President, Engineering at NetSuite

Příloha 3) Představení vedoucích lektorů



Mgr. Zbyšek Podhrázký

Ředitel společnosti Cryptomania. V roce 2003 absolvoval celoroční kurz pro instruktory zážitkového učení a od té doby se věnuje rozvoji lidských zdrojů pomocí této metody. Zabývá se lektorováním teambuildingových kurzů a eventů, včetně vedení anglických kurzů pro mezinárodní týmy. Zbyšek je organizátorem legendární šifrovací hry TMOU a je držitelem několika certifikátů MŠMT v oblasti zážitkové pedagogiky a outdoor tréninku. Kromě lektorování kurzů se zabývá vedením start-up projektů v akceleračním programu Impact Hub 100-Day Challenge se specializací na Design Thinking a Human Centered Design.



Mgr. Luděk Hrnčíř

Vedoucí lektorského týmu Cryptomania, který se nebojí realizovat složité strategické hry a uvádět premiérové programy, tedy originální kousky vytvořené a vhodné přesně pro konkrétní okamžik a specifika kolektivu. Mezi jeho oblíbené lektorské činnosti patří hraní rolí a moderování rodinných dnů nebo firemních večírků. Své instruktorské ostruhy si vysloužil při realizaci mnoha desítek akcí v Lanových centrech PROUD a jako instruktor o. s. Velký Vůz. Jeho specializací jsou outdoorové závody, šifrovací hry a programy protkané zajímavým příběhem i nakažlivou atmosférou.



Eva Krásenská

Eva je hlavní herní designérkou Cryptomania. Má odpovědnost za koncept a dramaturgii her a také přípravu jednotlivých šifer a úkolů. Ve svém volném čase šifrovací hry jednak ráda a úspěšně hraje, a také je organizuje pro různé věkové kategorie. Je jednou z hlavních organizátorek legendární hry TMOU a podílí se na přípravě internetové soutěže INTERLOS a městské hry INTERSOB.