Naziv projekta: "Sence Mitnice in Ječe – Zgodbe iz Temnih Kleti"

1. Opis informacijsko-komunikacijskih tehnoloških in digitalnih rešitev ter njihov prispevek k prepoznavnosti in atraktivnosti destinacije:

Projekt bo vključeval širok nabor sodobnih tehnologij, s katerimi bo ustvarjena interaktivna in poglobljena interpretacija zgodovine kraja. Glavne digitalne rešitve bodo:

- **Holigramske projekcije**: Z uporabo holigramov bomo oživili zgodovinske osebnosti, kot so mitničar, zaporniki in bajeslovna bitja. Dinamične projekcije bodo pripovedovale zgodbe na igriv in nepričakovan način, kar bo obiskovalcem omogočilo, da se počutijo, kot da so dejansko v preteklosti. Te interaktivne predstavitve bodo pritegnile različne generacije, predvsem mlajše obiskovalce, ki so navdušeni nad sodobnimi vizualnimi tehnologijami.
- **Interaktivne tablice**: Te tablice bodo omogočile obiskovalcem, da sodelujejo v zgodbah, kot na primer pri mitničarju, kjer bodo lahko sami izbirali tovore in sledili različnim reakcijam holograma. Prav tako bodo v ječi lahko raziskovali zgodbe posameznih zapornikov ter se s pomočjo izbire odločali, katero zgodbo bodo poglobljeno spoznali.
- **Zvočni učinki**: V prostorih bodo diskretno vključeni zvočni efekti, kot so koraki, šepetanje, zvoki verig in škripanje, kar bo prispevalo k ustvarjanju mističnega in hkrati avtentičnega vzdušja. To bo dodatno poglobilo izkušnjo obiskovalcev, saj bodo zvočno in vizualno prepleteni elementi pripovedovali zgodbe ter ustvarjali občutek časa in prostora.
- **Simulacije in interaktivni zasloni**: Na koncu izkušnje bodo obiskovalci lahko preizkusili svojo spretnost tihotapljenja s simulacijami na interaktivnih zaslonih, kjer bodo skozi kvize spoznavali tveganja in posledice tihotapljenja v preteklosti.

Te tehnologije bodo prispevale k prepoznavnosti kulturnega spomenika na način, da bodo ustvarile edinstveno, digitalno podprto doživetje, ki se bo razlikovalo od klasičnih interpretacij zgodovine. Kombinacija holigramov, interaktivnih tablic in zvočnih učinkov bo dvignila atraktivnost lokacije, saj bo obiskovalcem omogočila aktiven vstop v zgodovinske pripovedi, ki bodo zabavne, poučne in nepričakovane.

2. Kako bodo te tehnologije izboljšale uporabniško izkušnjo obiskovalcev?

Uporaba zgoraj omenjenih tehnologij bo izjemno izboljšala obiskovalčevo izkušnjo, saj bo omogočila **poglobljeno interakcijo s preteklostjo** in **osebno izbiro** poti, ki jo bodo obiskovalci sledili. Namesto pasivnega ogledovanja zgodovinskih eksponatov bodo obiskovalci lahko:

- **Sodelovali v zgodbah**: Holigrami in interaktivne tablice bodo omogočali, da obiskovalci sprejemajo odločitve in s tem vplivajo na potek zgodb, kar bo ustvarilo dinamično in personalizirano izkušnjo.
- **Doživeli zgodovino s pomočjo vseh čutov**: Poleg vizualne in zvočne stimulacije bo vključena tudi možnost raziskovanja prostorov, kot je skrivnostni rov, kjer bodo obiskovalci lahko fizično raziskovali okolje, s čimer se bo izkušnja še bolj poglobila.

- **Učenje skozi igro**: S pomočjo kvizov in simulacij na interaktivnih zaslonih bodo lahko obiskovalci na zabaven in igriv način preverili svoje znanje o tihotapljenju in mitninah, kar bo povečalo njihovo angažiranost.

3. Ali bodo razviti novi turistični produkti?

Da, projekt bo ustvaril popolnoma **nov turistični produkt**, ki bo kombinacija **interaktivne interpretacijske poti skozi zgodovino Mute**, ki bo združevala elemente igrivosti, strašljivosti in učenja skozi digitalne tehnologije. Poleg tega bodo razviti:

- **Interaktivna pot "Zgodbe iz Temnih Kleti"**: Celotna pot bo nova atrakcija za turiste, ki želijo izkusiti edinstveno povezavo med lokalno zgodovino in sodobnimi tehnološkimi rešitvami. Namenjena bo tako domačim kot tujim obiskovalcem.
- **Virtualni vodnik**: Digitalizirani elementi, kot so interaktivni zasloni in tablice, bodo na voljo tudi za virtualne obiske ali vodenja na daljavo. S tem bomo omogočili dostop širšemu krogu uporabnikov, ki ne morejo fizično obiskati destinacije.

4. Ali rešitve prispevajo k ohranitvi avtentičnih materialov, tehnologij, znanj in veščin?

Da, rešitve bodo pripomogle k **ohranitvi avtentičnih znanj in veščin** na več načinov:

- **Digitalna rekonstrukcija** zgodovinskih stavb in artefaktov bo izvedena na podlagi natančnih zgodovinskih virov, kar bo omogočilo natančen vpogled v materialno in nesnovno kulturo Mute.
- **Hologramske predstavitve** bodo ustvarjene v sodelovanju z zgodovinarji in etnologi, da se zagotovi, da so zgodovinske osebnosti, kot so mitničarji, fužinarji in protestanti, prikazani avtentično glede na oblačila, jezik in navade tistega časa.

5. Ali predlagane rešitve izboljšujejo dostopnost do spomenikov kot kulturne dediščine?

Da, predlagane rešitve bodo pomembno prispevale k **izboljšanju dostopnosti**:

- **360-stopinjske video predstavitve** bodo omogočile **virtualni ogled celotne izkušnje** za tiste, ki fizično ne morejo obiskati lokacije, predvsem za osebe z omejeno mobilnostjo.
- **Posebno prilagojeni zvočni vodiči** za slepe in slabovidne obiskovalce bodo na voljo v več jezikih, s podrobno in slikovito razlago prostorov in dogodkov, kar bo omogočilo vključitev teh skupin v kulturno doživetje.
- **Tablične naprave** bodo vključevale tudi **povečane pisave** in funkcije za slabovidne, kar bo izboljšalo dostopnost za starejše in tiste z vidnimi ovirami.

Zaključek

Projekt "Sence Mitnice in Ječe – Zgodbe iz Temnih Kleti" združuje inovativno uporabo tehnologij z interpretacijo lokalne zgodovine in legend, kar bo ustvarilo edinstveno izkušnjo za obiskovalce. S pomočjo interaktivnih tablic, hologramov in zvočnih efektov bo omogočeno

aktivno sodelovanje obiskovalcev v zgodbah, hkrati pa bodo rešitve prispevale k ohranitvi in promociji kulturne dediščine Mute ter izboljšanju dostopnosti za vse skupine obiskovalcev.