PROJEKTNA NALOGA

Predmet razpisa v okviru projekta "Turistična revitalizacija gradu Podčetrtek" je izvedba treh produktov digitalizacije oziroma nadgradnje obstoječih vsebin, ki bodo spodbujale turistični obisk gradu, obiskovalcem pa z mehkim podajanjem vsebin in pretanjeno interpretacijo dediščine odstirale zgodovino mesta z okolico in gradu.

Razpis zajema dva produkta v interpretacijskem središču gradu Podčetrtek kot smiselno nadgradnjo dosedanjih vsebin, tretji pa bo deloval kot aktivacijska zgodba trajnostnega, zelenega turizma in bo od rabe osebnih avtomobilov obiskovalce gradu preusmerjal k sprehodu po urejenih peš poteh.

Vsi predlagani produkti bodo namenjeni širši javnosti, upoštevajo naj načela dostopnosti ranljivim skupinam vključno z osebami na invalidskih vozičkih, slepimi in slabovidnimi ter gluhimi in naglušnimi osebami in morajo biti trajnostno naravnani, hkrati pa naj vključujejo spodbude za obisk drugih turističnih točk in vodenj po Podčetrtku in njegovi okolici.

Pričakujemo vsebinsko, tehnološko in interpretacijsko nadgradnjo že obstoječega doživetja na gradu Podčetrtek z novimi digitalnimi rešitvami, ki bodo omogočile poglobljeno in obiskovalcu prijazno spoznavanje zgodovine kraja, s poudarkom na 17. In 18. stoletju. Interpretacija bo deloma umeščena v interpretacijski predprostor, predvsem pa v grajski stolp, ki se ga tako obnovi, oživi in odpre obiskovalcem.

Produkti morajo obiskovalcem omogočiti raznolika, kakovostna in privlačna doživetja, ki temeljijo na trajnostnih principih ter hkrati krepijo prepoznavnost Podčetrtka kot celovite turistične destinacije. Pričakujemo rešitve in njihovo kakovostno izvedbo, ki bodo združevale skrbništvo nad dediščino, sodobno interpretacijo in razvedrile turistične izkušnje, ki bodo zanimive različnim turističnim personam in ciljnim skupinam.

Posebej pomembno je, da se nove rešitve na gradu funkcionalno in tehnološko navežejo na obstoječo interpretacijo, zlasti na strojno in programsko opremo, ter da z doslejšnjimi produkti tvorijo poenoteno, zaokroženo celoto. Strojna in programska oprema prijaviteljev morata biti obvezno integrirani z obstoječim sistemom interpretacijskega središča v enotno, celovito in centralno upravljano platformo.

Zahteva se popolna združljivost z obstoječimi vsebinami, arhitekturo in vizualno identiteto ter zagotavljanje enotne uporabniške izkušnje na vseh točkah. Sistem mora omogočati centraliziran nadzor, oddaljeno diagnostiko, sprotno posodabljanje programske opreme in vsebin, varnostno kopiranje ter možnost razširitve brez poseganja v stabilnost obstoječega okolja.

Ponudniki morajo zagotoviti, da je rešitev grajena na odprtih standardih, omogoča dolgoročno nadgradljivost in zagotavlja popolno kompatibilnost z vsemi prihodnjimi tehničnimi in vsebinskimi razširitvami. Zahtevana je tudi zasnova integracijskega načrta, ki bo dokazoval, da bo nova oprema delovala kot del enotnega sistema in ne kot samostojna enota.

Trije produkti razpisa DIGITALIZACIJA " Upanje v grajskem stolpu" V SKLOPU PROJEKTA Turistična revitalizacija gradu Podčetrtek.

1. Multimedijska predstavitev zgodovine Podčetrtka in njegovega gradu Digitalna nadgradnja interpretacije zgodovine v prvem prostoru interpretacijskega središča

Vstopni prostor v grajsko interpretacijsko središče bo preurejen v digitalno informacijsko točko s tremi interaktivnimi zasloni, ki bodo nadomestili obstoječe tiskane plakate. Digitalna oprema bo diskretno in spoštljivo umeščena v zgodovinski prostor. Digitalne vsebine bodo oblikovane tako, da omogočajo trajnostno nadgradnjo in večletno uporabo brez fizične obrabe, brez potrebe po fizičnih spremembah, kar dodatno zmanjšuje količino odpadkov in potrebo po menjavah.

Poljudna interaktivna aplikacija z vizualno privlačnimi prezentacijami in upoštevanjem zakonitosti sodobne interpretacije dediščine bo časovno razdeljena na tri zgodovinske sklope, ki bodo smiselno izpostavljali zgodovina gradu v času Sv. Eme in Krških škofov, obdobje Tattenbachov, obdobje Attemsov in ter nato do današnje prenove gradu. Aplikacija mora biti dostopna vsem obiskovalcem, vključno z ranljivimi in gibalno oviranimi skupinami.

Skladno s cilji zelenega javnega naročanja in smernicami ZVKDS ter načeli trajnostnega pristopa, mora biti oprema prostora narejena iz recikliranih materialov; denimo klopi iz recikliranega lesa ali drugega materiala, s čimer ohranjamo izvorne materiale ter zmanjšujemo porabo novih virov. Digitalna oprema naj omogoča večletno uporabo brez potrebe po fizičnih spremembah, kar bo dodatno zmanjševalo potrebo po menjavah in količino e- odpadkov.

Nova strojna in programska oprema morata biti obvezno integrirani z obstoječim sistemom interpretacijskega središča v enotno, celovito in centralno upravljano platformo. Zahteva se popolna združljivost z obstoječimi vsebinami, arhitekturo in vizualno identiteto ter zagotavljanje enotne uporabniške izkušnje na vseh točkah. Sistem mora omogočati centraliziran nadzor, oddaljeno diagnostiko, sprotno posodabljanje programske opreme in vsebin, varnostno kopiranje ter možnost razširitve brez poseganja v stabilnost obstoječega okolja.

Ponudniki morajo zagotoviti, da je rešitev grajena na odprtih standardih, omogoča dolgoročno nadgradljivost in zagotavlja popolno kompatibilnost z vsemi prihodnjimi tehničnimi in vsebinskimi razširitvami. Zahtevana je tudi zasnova integracijskega načrta, ki bo dokazoval, da bo nova oprema delovala kot del enotnega sistema in ne kot samostojna enota.

2. Novo doživetje v grajskem stolpu interpretacijskega središča

Drugi produkt razpisa se nanaša na grajski stolp interpretacijskega središča, ki bo z novim produktom odprt splošni javnosti. Gre za zgodovinski prostor v velikosti 41,8 m2, ki ga bomo opremili z upoštevanjem njegovih zgodovinskih in arhitekturnih atributov.

Vsebinsko se mora doživetje v stolpu nanašati na obstoječo interpretacijo v predprostoru stolpa (Četrtkova sodba), ki temelji na zgodovinskih osebah in zgodovinsko ugotovljenih dejstvih. V stolpu pa naj bo poskrbljeno za mehkejšo interpretacijo zgodovine, osebe v igri naj ne bodo zgodovinske, temveč bodo zgolj nakazale na tipične prebivalce Podčetrtka in njegove okolice. Obiskovalce želimo preko domiselne in duhovite igre, ki temelji na zgodovinskih dejstvih kraja, popeljali nekaj stoletij v preteklost in mu prikazati življenje tedanjih slehernikov, ki so v grajskih kleteh pogosto morali dokazovati svojo nedolžnost glede goljufanja, čarovništva in drugih moralnih prekrškov.

Doživetje v stolpu naj na zabaven in igriv način obiskovalce aktivira k sodelovanju in jim tako posredno odstira podobe zgodovine 17. (in 18.) stoletja, ne da bi pri tem dobili občutek, da se učijo. Tudi uporabniška izkušnja naj bo zastavljena tako, da upošteva glavno ciljno publiko, ki jo tvorijo predvsem turisti - obiskovalci lokalnih term, ki so na oddihu in bolj od znanja iščejo sprostitev in razvedrilo, hkrati pa mora biti dostopna ranljivim skupinam.

Nova strojna in programska oprema morata biti obvezno integrirani z obstoječim sistemom interpretacijskega središča v enotno, celovito in centralno upravljano platformo. Zahteva se popolna združljivost z obstoječimi vsebinami, arhitekturo in vizualno identiteto ter zagotavljanje enotne uporabniške izkušnje na vseh točkah. Sistem mora omogočati centraliziran nadzor, oddaljeno diagnostiko, sprotno posodabljanje programske opreme in vsebin, varnostno kopiranje ter možnost razširitve brez poseganja v stabilnost obstoječega okolja.

Ponudniki morajo zagotoviti, da je rešitev grajena na odprtih standardih, omogoča dolgoročno nadgradljivost in zagotavlja popolno kompatibilnost z vsemi prihodnjimi tehničnimi in vsebinskimi razširitvami. Zahtevana je tudi zasnova integracijskega načrta, ki bo dokazoval, da bo nova oprema delovala kot del enotnega sistema in ne kot samostojna enota.

Skladno s cilji zelenega javnega naročanja in smernicami ZVKDS ter načeli trajnostnega pristopa, naj digitalna oprema omogoča večletno uporabo brez potrebe po fizičnih spremembah, kar bo dodatno zmanjševalo potrebo po menjavah in količino e- odpadkov.

3. Povezovalna nagradna igra “Ugani, kdo”
Zelena spodbuda za zmanjševanje okoljskega odtisa in za aktivacijo obiskovalcev

Za celostni pristop k razvoju trajnostnih in zelenih turističnih produktov ter vključitev širšega okolja v projekt pripravljamo dodatne spodbude za obiskovalce, ki razkrivajo tudi druge atribute kraja. Eden od njih je povezovalna igra *»Ugani, kdo…«*, ki obiskovalce spodbuja, da se na grad odpravijo po obnovljeni sprehajalni poti ter s tem prispevajo k zmanjšanju okoljskega odtisa turističnega prometa.

Ob tem igra opozarja na obstoječe interpretacijske vsebine, kot so informativne table s predstavitvijo grajskih netopirjev in pomena njihovega habitata, doživetja zgodovine gradu z digitalno interpretacijo v grajskih prostorih, na terasi in v stolpu, hkrati pa obiskovalce usmerja tudi k raziskovanju drugih znamenitosti v občini Podčetrtek, denimo samostana Olimje.

Cilji igre so:

- zmanjševanje turističnega okoljskega odtisa
- spodbujanje raziskovanja gradu in njegove neposredne okolice,
- predstavitev naravne in kulturne dediščine širšega območja,
- promocija drugih turističnih produktov kraja

Igra bo potekala prek tiskovine, ki jo bodo udeleženci prejeli na različnih vstopnih točkah (TIC, recepcije hotelov, ...). Tako bo omogočeno raznoliko vključevanje in različna izhodišča za sodelovanje, pot do nagrade pa bo vezana na postanke, kjer udeleženci zbirajo potrebne namige.