OPIS DIGITALIZACIJE

DIGITALIZACIJA PARKA

Obstoječi in prenovljen park bo na mestih s pomembnimi drevesi in drugimi elementi parka zajet s 360° kamero, po možnosti v različnih letnih časih. Zajemi bodo narejeni na različnih mestih ob najpomembnejših drevesih parka.
S fotogrametrijo bo digitalizirana tudi fontana parka, prirejena v 3D objekt, predstavljen na eni od postaj razstave.

Razstavo o parku bodo tvorile enote vrtljivih odzivnih zaslonov z računalniki in z interaktivno aplikacijo, ki se bo deloma odzivala na vrtenje zaslona, deloma pa na dotik zaslona. Zaslone bo mogoče vrteti do 180°, saj to zadostuje za prikaz zajemov parka in dreves v njem. Drevesa parka bodo zajeta (digitalizirana) z gledišča obiskovalcev parka, hkrati pa omejeno vrtenje enote za obiskovalce ne predstavlja prevelikega napora, tako da so te digitalne rešitve usmerjene k uporabniku, konkretne in izvedljive.

Interakcija bo torej potekala na dva načina. Uporabnik bo z zasuki zaslona levo in desno odstiral vsebino aplikacije, z dotiki na zaslon pa bo odpiral poglavja in razlage poglavij ali interesnih točk v njej. Na ta način je v projekt smiselno in v ustrezni obliki vključena digitalizacija celotnega projekta, ter s tem izboljšana javna dostopnost informacij, večja prepoznavnost in atraktivnost kulturnega spomenika in območja za uporabnike, prebivalstvo in turiste.

Digitalna turistično informacijska in interpretacijska točka
Aplikacija 1: DIGITALNI TURISTIČNI VODNIK PO DESTINACIJI
Interaktivni turistični zemljevid za spodbujanje trajnostnega in ranljivim skupinam dostopnega turizma

Interaktivni zemljevid predstavlja okvirno 100 interesnih točk, ki izpostavljajo primerne turistične ponudnike, znamenitosti, kulturno in naravno dediščino ter trajnostno zasnovane peš in kolesarske poti. Turistični ponudniki, znamenitosti ter peš in kolesarske poti, vključno s priporočili za gibalno ovirane, se predstavljajo na interaktivnih interesnih točkah zemljevida. Te interesne točke ob kliku prikažejo pojavno okno, ki vsebuje:

- vizualno predstavitev
- kratki opis ponudnika, znamenitosti, poti, …
- oceno dostopnosti za različne ciljne in ranljive skupine,
- kontaktne podatke
- drugo

Uporabnik lahko obišče priporočene poti ali si z naborom znamenitosti ustvari svojo pot. V obeh primerih odčita QR kodo na zaslonu in tako na svojo napravo prenese zemljevid te poti. Tako aplikacija deluje kot digitalni vodnik po destinaciji.

Uporabniki interaktivnega zemljevida lahko zahtevajo prikaz le takšne ponudbe, ki ustreza njihovim fizičnim omejitvam ali takšne, ki je naravnana trajnostno in je dostopna zgolj peš ali s kolesi. Pri tem aplikacija upošteva tudi vremenske razmere in ob neugodnih ne izpostavlja lokacij, ki so ob slabem vremenu lahko za obiskovalce nevarne (denimo hudourniški potoki). Interaktivni zaslon bo nameščen na višino, primerno tudi za obiskovalce na invalidskih vozičkih.

Analitika za sodobno upravljanje turističnih destinacij in redistribucijo turističnih tokov
Interaktivni zemljevid hkrati služi kot digitalna rešitev za trajnostno upravljanje turističnih destinacij, saj omogoča analitiko uporabe in zanimanja uporabnikov, na osnovi katere bo lažje in natančneje mogoče načrtovati nadaljnji razvoj turističnih produktov destinacije in njene infrastrukture.

Analitika služi za predvidevanje “vročih dni in točk”, kdaj so določene točke destinacije preobremenjene. Na osnovi tega se lahko razvijejo alternativne predstavitve na interaktivnem zemljevidu, ki ob najbolj obiskanih dnevih tok obiskovalcev z najbolj obiskanih preusmeri na druge, manj poznane, a prav tako atraktivne lokacije destinacije. Zlasti bo aplikacija ob vročih dnevih izpostavljala takšne izlete po destinaciji, ki obiskovalce spodbujajo k pohodništvu in kolesarjenju.

Aplikacija 2: MULTIMEDIJSKA PREDSTAVITEV PARKA IN DVORCA MARENBERG TER DOMA GOZDNE KULTURE

Interpretacija kulturne in naravne dediščine parka in dvorca Marenberg

Na zanimiv, interaktiven način bomo z mehko, vizualno privlačno, kratko in jedrnato interpretacijo uporabniku odstirali podobe preteklih časov, ko je bil namesto parka še samostanski vrt, obdobje, ko je bila v dvorcu gospodinjska šola, nato še obdobji pred in po obnovitvi. Predstavili bomo tudi drevesni fond in druge značilnosti parka pred in po njegovi prenovi.
Uporabnikom, predvsem vodičem, ki bodo semkaj pripeljali svoje skupine pred začetkom bodisi vodenja bodisi obiska razstave v dvorcu, bo ta del aplikacije služil kot podlaga za prijeten sprejem obiskovalcev, ki ga lahko začinijo domišljeno ustvarjene multimedijske vsebine te aplikacije. Seveda pa bodo tudi individualni obiskovalci aplikacijo lahko uporabljali samostojno, saj je uporabniška izkušnja prilagojena splošni javnosti.
Posebej velja poudariti, da bo aplikacija primerna tudi za ljudi z motnjo pozornosti in bralnimi težavami, ki jim bodo na voljo prirejena besedila za lahko branje (Zavod Risa).

Predstavitev Doma gozdne kulture

Park povezuje dvorec Marenberg in Dom gozdne kulture, zato je smiselno, da obiskovalcem ponudimo tudi krajšo predstavitev dejavnosti in namembnosti tega centra, ki poudarja pomen trajnostnega, sonaravnega pristopa.
Predstavitev Doma gozdne kulture bo bolj informativne narave, izpostavljala bo tematsko povezavo med njim z interpretacijsko razstavo o gozdovih in sonaravnem gospodarjenju z njimi, ki bo od letošnjega leta na voljo obiskovalcem dvorca. Za razliko od predstavitve parka in dvorca, ta predstavitev ne bo imela interpretacijske vrednosti.