Meziuniverzitní studentská soutěž

Příloha týmu číslo 86

Areál brněnského výstaviště

Ivana Sekaninová
Žaneta Rezková
Jakub Klíma
Michal Bielik
Lucie Mikšíková
Martin Zacha
Katarina Mackovičová

V Brně 20. 4. 2017

Úvod

Tato příloha se zabývá shrnutím 3 nejzajímavějších nápadů práce na téma otevření brněnského výstaviště týmu číslo 86. Celá práce týmu číslo 86 je k dispozici ke zhlédnutí na stránkách MUNISS.

Práce se zabývá areálem brněnského výstaviště a možnostmi jeho dalšího využití, zejména pak otevření veřejnosti a zpřístupnění výstaviště všem lidem. Doposud byl areál brněnského výstaviště uzavřen a znepřístupněn volnému pohybu osob v jiném období než během probíhajících výstav. Tedy práce se zabývá dalšími možnostmi využití brněnského výstavnického areálu nejen k účelu výstav, ale i k mnoha dalším aktivitám, které jsou v jednotlivých částech práce probírány.

Mezi tři nejzajímavější části této práce se zařadily šifrovací hry, autokino, 3D nápis. Jednotlivé části jsou vysvětleny a detailně popsány v následujících částech této práce. Všechny tyto projekty by měly napomoci k zvýšení atraktivity brněnského výstaviště a nabídnout aktivity, které v jiných částech nejsou k dispozici a zvýšit zájem občanů o navštěvování brněnského výstaviště.

Na následující mapce jsou zobrazeny jednotlivé aktivity a využití volné plochy v areálu brněnského výstaviště. Aktivity jsme se snažili umístit navzájem v blízkosti, abychom vytvořili centrum, kde se lidé budou scházet a všechny dané aktivity našli poblíž sebe.

Obrázek 1

Šifrovací hry

Šifrovací hra je skvělá příležitost jak přitáhnout návštěvníky do nově otevřeného brněnského výstaviště a zároveň díky této hře návštěvníkům ukázat všechny možnosti, které se zde nachází, a přilákat je tedy i na další aktivity, o kterých by doposud třeba nevěděli nebo se o ně nezajímali.

Výhody šifrovacích her jsou v tom, že se dají dělat na různá témata a s různou úrovní obtížnosti od nejmenších až po vyzkoušení znalostí vysokoškoláků. Úloha šifrovacích her bude zaujmout zejména primární cílovou skupinu mladých lidí a rodin s dětmi, a nabídnout jim tak trochu jinou zkušenost se seznámením se s areálem výstaviště. Pro tyto účely budou v areálu výstaviště zavedeny dvě šifrovací hry, z nichž jedna bude určena pro rodiny s dětmi, a druhá pro zvědavé studenty a dospělé, kteří si budou chtít užít sofistikovanou outdoorovou zábavu.

Objev Výstaviště – název šifrovací hry pro mladší část publika.

Navrhujeme vybudovat menší okruh po výstavišti pro ty nejmladší návštěvníky, kde by na jednotlivých stanovištích museli plnit jednoduché šifrovací úkoly. Stanoviště by byla samozřejmě umístěna a propojena se zábavnými aktivitami pro děti (horolezecká stěna, venkovní hry, VIDA centrum). Další místa stanovišť by byla náhodně rozmístěna po areálu výstaviště. Celkový počet stanovišť by měl být okolo sedmi, maximálně desíti. U mladších návštěvníků preferujeme strávit na každém šifrovacím stanovišti méně času (jednodušší úkoly), a raději jich projít více.

Šifrovací stezka zaměřená pro mladší návštěvníky bude zacílena spíše obecněji na zábavu než šifrování. Probíhat bude tzv. plošnou (nelineární) formou, tj. postup návštěvníků a plnění úkolů může probíhat na různých stanovištích dle libovolného pořadí. Za vyluštěnou šifru získá v konečném součtu řešitel jeden bod, a dle nasbíraných bodů pak může získat odměnu – slevu na zmrzlinu, limonádu nebo jiné občerstvení v kavárně v pavilonu Morava. Úspěšné řešení si návštěvníci ověří v kavárně, kde jim dle jednoduchého klíče (za správnou odpověď/šifru jeden bod) bude buďto poskytnuta odměna, nebo budou vysláni k pokusu o opětovné řešení.

Odměna dětem za úspěšné šifrování, sleva na celkovou objednávku občerstvení v kavárně, bude proporcionálně růst s počtem úspěšně vyřešených šifer. Maximální hranici slevy stanovíme na 25%, přičemž při hře o deseti stanovištích, bude postupně sleva nabývat od pěti vyluštěných šifer nahoru o pět procentních bodů za každou správně řešenou šifru.

Konkrétní zadání úkolů necháme zformulovat externí společností Cryptomania s.r.o., ale obecně lze pracovat s jednoduššími úkoly zvládnutelnými pro děti na základních školách, pro které je tato šifrovací hra určena.

Důležitými okolnostmi budou zábavnost, jednoduchost, a zaměnitelnost jednotlivých šifrovacích úkolů. Zábava při šifrování je pro děti nezbytná. Jednoduchost vyřešení šifer bude vyvážena lehce zvýšenou cenou v kavárně, například na dětské pochutiny. Pravidelná aktualizace úkolů bude probíhat na týdenní bázi, pouze co se týče změny vstupních dat a dle toho i řešení. Záměna typů úkolů bude probíhat jednou za jeden až dva měsíce (přibližně 8 záměn za rok).

Brněnská šifrovačka pro dospělé

Druhý okruh šifrovací hry bychom rádi zavedli v rámci celého Brna, a návštěva Výstaviště by zde tvořila konečnou stanici celé hry. Cílem je zlákat mladé lidi na smysluplnou outdoorovou aktivitu, představit trocha historie známých brněnských míst, a hlavně je dovést do areálu výstaviště.

Okruh okolo známých brněnských míst bude mít několik stanovišť s úkoly a několik pouhých dobrovolných zastávek. Na každém stanovišti s úkolem, nebo zastávce, bude k nalezení QR kód, který účastníci oskenují do svého chytrého telefonu a získají tak zadání úkolu a současně informace o daném místě. Šifrovací hra bude postavená jako lineární, což znamená, že následující místo kde se nachází další úkol, případně zastávka se dozví vyřešením stávajícího úkolu.

Začátek Brněnské šifrovačky bude umístěn do zahrad pod Petrovem, dále budou účastníci směřovat na další stanoviště na Zelňáku, poté přes starou radnici (zastávka) a dále ke kostelu u Sv. Jakuba (zastávka) a poté k Janáčkovu Divadlu (stanoviště). Odtamtud hra zavede účastníky na Moravské náměstí (zastávka) k Červenému kostelu (stanoviště), a dále až na Špilberk (stanoviště). Zde se po splnění úkolu přesunou na Mendlovo náměstí do Mendelova Muzea (stanoviště), a dále přes Letohrádek Mitrovských (zastávka) až na brněnské výstaviště. Počet stanovišť je pouze operativní a může být zkrácen.

Náročnost nesmí být vysoká, neboť primárním cílem je účastníky provést Brnem, ukázat pamětihodnosti a dovést na výstaviště. Za rychlé úspěšné dokončení pod stanovený limit bychom udělovali výhru v podobě lístků do letního či auto kina. Šifrovací hra by měla představovat výzvu pro zkušené řešitele šifrovacích her, ale zároveň by měla jít dokončit běžnými rekreačními řešiteli.

Dle podrobného zadání necháme konkrétní úlohy a hru zpracovat opět od společnosti Cryptomania s.r.o., která se v daném oboru specializuje, a má na svědomí například i brněnskou šifrovací hru TMOU. (http://www.cryptomania.cz/kdo-jsme/)

Pro lepší vtažení do brněnské reality a snahu jít s dobou, bychom nechali většinu textů v šifrovací hře napsat brněnským hantecem, který se opět vrací do popularity mezi mladistvé. Úvodní pozvánka v hantecu by tak mohla vypadat například takto: **„Nebuď vylepené imrvére na škopku, šmrncni se trocha Štatlem a skoč zgómnout Výstec“.**

Autokino

V rámci projektu týmu číslo 86. je jedním z návrhů i vytvoření autokina, které by se nacházelo v prostorách parkoviště vedle brány č. 9. (viz obrázek č. 2) Tento prostor je většinu času nevyužit, používá se zpravidla jen při větších výstavách a veletrzích. V mezidobí by se tento prostor dal využít například právě pro večerní projekce v rámci autokina.

Obrázek 2 Mapa areálu

Michal BIELIK, Jakub KLÍMA, Katarína MACKOVIČOVÁ, Lucie MIKŠÍKOVÁ, Žanet REZKOVÁ, Ivana SEKANINOVÁ, Martin ZACHA :autori

K zajištění provozu autokina by se dali využít firmy, které se zabývají realizací takových akcí s vlastní technikou apod. Navrhujeme vyzkoušet tento koncept, kdy by se zorganizovalo několik promítacích večerů, kino by se de facto „pronajalo“ a Brňanům se tak nabídla tato možnost. Podle toho, zda by taková akce měla úspěch a byl o ní zájem, by se uvažovalo o pokračování. Oslovit by se mohly například firmy auto-kino.cz či chciparty.cz. U druhé zmiňované firmy se cena pohybuje od 22 000 Kč za večer. Pronájem by se zaplatil ze vstupného. Vedlejší náklady by byly minimální, auta by se pouštěla bránou číslo 9, vstupné by se potom vybíralo na místě parkování, stačil by tedy jen jeden či více pracovníků určených k vybrání vstupného, ke koordinaci a k udržení pořádku. Samozřejmě pokud by nějaké brněnské kino mělo zájem o spolupráci (např. by mělo potřebnou techniku), byla by priorita spolupracovat takovýmto způsobem, nicméně toto zatím nepředpokládáme.

Letní autokino má výborný old-school nádech a věříme, že v dnešní době by se mohl stát velice vyhledávanou a zajímavou aktivitou pro obyvatele Brna, ale i blízkého okolí. A jednou z možností jak příjemně strávit večer. Tato aktivita není finančně nikterak pro město nákladná, a proto by její realizace neměla být problematická a skvěle by koordinovala s otevřením a zpřístupněním areálu brněnského výstaviště. ¨

3D nápis

Hlavním cílem této části projektu je zviditelnit brněnské výstaviště a upozornit jak stálé občany, ale i návštěvníky na otevřený a veřejnosti přístupný areál. Rozhodli jsem se před areál výstaviště umístit velký 3D nápis (viz obrázky 3, 4, 5). Tento nápis zvýší atraktivitu jak samotného výstaviště, ale pomůže k šíření informací o otevřeném a volném výstavišti pomocí sociálních sítích. Věříme, že tento nápis bude velkou atraktivitou zejména pro mladé lidi, ale nejen pro ně.

Instalace by měla být podobná nápisu „I amsterdam“ ve městě Amsterdam, který je vůbec nejfotografovanějším místem v tomto městě. Myslíme si, že v Brně podobný objekt veřejného zájmu chybí, a Brno tím tak ztrácí možnou popularitu, která by mu bez pochyby přidala na turistickém ruchu. Pro takovýto výrazný prvek se výjimečně hodí právě rozlehlý prostor před brněnským výstavištěm, a to zejména z důvodu skvělé dostupnosti, jak městskou hromadnou dopravou, tak i pěšky, a také je dobře viditelný ze strany středu města a z vozidel MHD. Nepochybně by takovýto bod zájmu pomohl návštěvnosti brněnského výstaviště, a vůbec návštěvnosti západní části města. Pokud by byl nápis či jeho část

udělaný/á barevně, stal by se jistě oblíbeným objektem fotografů a v dnešním světě sociálních sítí i velice sdílenou či dokonce nejsdílenější součástí Brna. Pro vizuální návrh je potřeba zorganizovat výtvarnou soutěž. Dovolujeme si předložit i své nápady, které by měly být barevně rozlišeny, konkrétně tedy nápis „I ❤ BRNO“, „#BRNO“, „I <BRNO“ (zde by byla část B, barevně odlišena, jako číslice 3, aby < a 3 tvořili internetově známé srdce), „BRNo.1“ (ve znamení No.1, jako „Number one“= „číslo jedna“, tedy „Brno je číslo jedna“), „BRNO PROBLEM“ (tento nápis bude mít odlišené barevně NO PROBLEM).

Obrázek 3

Obrázek 4

Obrázek 5