

Halászkert (Süllő II.) - interaktív kiállítás TSZM

I.D.: 106221481

Melléklet(ek):

- portal_ehr-210882024.pdf

A szerződés típusa:	Árubeszerzés	A dokumentum típusa:	Egyéb információ
CPV kódok:	39294100-0 79822500-7 79933000-3 92111200-4 39294000-9	Ajánlatkérő szervezet:	Vonyarcvashegy Nagyközség Önkormányzata

Rövid

összefoglaló:

Halászkert (Süllő II.) - interaktív kiállítás

Beszerezés tárgya: 1 db a balatoni hajózás és a balatoni halászat történetét bemutató kül- és beltéri interaktív kiállítás tartalomfejlesztése, kreatív és grafikai tervezése, a kiállítási elemek és installációk beszerzése, gyártása, helyszínrre szállítása, telepítése és beüzemelése.
Összefoglalva komplett kül- és beltéri interaktív kiállítás létrehozása.

Bemutatósi célok:

o új, a Balaton térségében egyedülálló turisztikai attrakció létrehozása egy természettudományos interaktív bemutatóhely kialakításával;

o a Süllő II. nevű egykori balatoni halászhajó különlegességének feltárása az új bemutatóhelyet felkereső látogatók számára, beleértve a helyi közösségek tagjait és az ide érkező látogatókat;

Bemutatósi tematika:

o a balatoni hajózás rövid története, helyi vonatkozások;

o a balatoni halászat rövid története, helyi vonatkozások;

o a balatoni halászok eszközei: gyalom, csáklya stb.

o a balatoni halászok zsákmánya: a Balaton jellegzetes halai

o jellegzetes balatoni halételek, hagyományos receptek;

o a balatoni turizmus rövid története, helyi vonatkozások (Lidó strand);

o katonai eszkből halászhajó, majd bemutatóhajó - a Süllő II. története;

o a 40 balatoni halász legendája (csak felvillantás, ezzel teremtve meg a kapcsolatot a másik projekthelsszinnel).

Bemutatósi módja:

o kültéren döntött fedőlapú, interaktív ismertetőtáblák segítségével valamennyi témakör feldolgozása (témakörönként 1-1 db, összesen 8 db egyedi tervezésű és kialakítású tábla);

o a témákhoz illeszkedő kiegészítő installációk, játszoeszközök: Libikóka-hajó, dereglye edukációs eszközök, horgászós játék, hal installációk összesen 4 db;

o kapcsolódóan: földbe süllyesztett trambulín 2 db,
kerékpártámasz 10 db, Kerékpártöltő és szerelőállvány 1
db;

o beltéren a „balatoni hajózás története” és a „Süllő II.
története” témakörök játékos, interaktív feldolgozása.

Süllő II. beltéri interaktív kiállítás:

Parancsnoki híd / irányítófülke:

Bemutatói program: A beltéri bemutatói program első
egysége, amely beépített multimédiás eszköz
segítségével, a halászhajó kapitányának nézőpontjából
mutatja be a Süllő II. életét és a Balatont. A virtuális
hajózás keretében azonosíthatók a jellegzetes tájképi
elemek: a Szent Mihály-domb mellett például
Vonyarcvashegy, Keszthely, a déli parton a fonyódi
Várhegy. Ezek megismerése multimédiás információk
(videó, hangfelvétel, szöveges/képi állomány) segítségével
történik. A játék nagyjából 10-15 perces élményt nyújt és
egyszerre 1-3 látogató használhatja.

Az irányítópulthoz integrált, egyedi fejlesztésű
médiajátzó eszköz nyomógombjai segítségével
különböző hangeffektek indíthatók el, imitálva a hajó
irányítását és a vízi környezet természetes hangjait (10 db
hang).

Az irányítópulton és a falfelületeken több kisebb méretű
tablón szöveges, az üvegfelületeken üvegmatricán
elhelyezett képi tartalom egészíti ki az első bemutatói
egység szakmai programját.

Egyedi tartalomfejlesztési feladatok: virtuális hajózás -
egyedi film készítése, szerkesztése, médiaeszköze történő
telepítése (1 db; összesen 4-5 perc); egyedi hangeffektek
készítése, szerkesztése, médiaeszköze történő telepítése
(10 db)

Pihenőfülke - elülső kabin:

Bemutatói program: A beltéri bemutatói program
második egysége, amelyben egyrészt utalunk a helyiség
egykori pihenő funkciójára, másrészt kiemelt témaként
kezeljük a balatoni hal és halászat témakörét. Alkalmazott
interpretációs eszközök: 1. tábló, fali grafika, üvegmatrica
(kabinablakok); 2. bemutatóvitrinek: egyedi életképek a
meglévő szekrények, fali és padlófülkék átalakításával,
bennük egyedi, nem muzeális értéket képviselő tárgyakkal
vagy replikákkal (pl. halászok mindennapi használati
tárgyai; padlóinstalláció - homokos tómeder kagylókkal és
a halak világa), belső világítással; 3. egyedi interaktív elem
- periszkópos játék: a régi kályha kimeneti nyílásának
felhasználásával 120 fokban forgatható periszkóp, a hajó
tetején 120 fokos körpanoráma fotó vagy egyedi grafika
fém keretszerkezetre rögzítve; 4. médiaeszköz archív képek
és film lejátszásával (külső, fali menüválasztó egységgel a
film és a fényképek közötti választáshoz).

Egyedi tartalomfejlesztési feladatok: az archív film (1 db)
és fényképek (15-20 db) beszerzése, szerkesztése,
médiaeszköze történő telepítése.

Kiszolgáló fülke - középső kabin:

Bemutatói program: A helyiség többretegű funkciójára és
a matrózok mindennapi életére utaló (gasztronómia,
matrózvilág, a matrózok titokzatos világa stb.), egyedi
kialakítású tárolók, installációk a meglévő szekrények és a
padló átalakításával, berendezésével, biztosítva a
látogatói interaktivitás lehetőségét (betekintők, nyitható-
zárható egységek). Egy beépített médiaeszközön egykori
balatoni hajósokkal és halászokkal készült interjúk futnak.
Egyedi tartalomfejlesztési feladatok: kisfilmek készítése
egykori balatoni hajósokkal és halászokkal (3 db;
összesen 9-12 perc), kapcsolódó szerkesztési feladatok,

médiaeszköze történő telepítés.

Gépház - hátsó kabin:

Bemutatói program: Balatoni térségi szinten egyedülálló, hogy egy egykori halászati célra használt hajó motorházát egyben mutatjuk be. A gépészeti berendezéseket alacsony határoló fallal kell lezárni a felújítási munkálatok keretében, balesetvédelmi okok miatt biztosítva a látogatók távol tartását, s egyben a hajót mozgó szerkezet láthatóságát. Az ismeretátadás a falfelületeken elhelyezett fali grafika és tablók segítségével történik. A motor működését interaktív hangjáték segítségével „idézzük meg”: a látogatók egy gomb megnyomásával „indíthatják be” a szerkezetet, s hallhatják egy előzetesen felvett hajómotor hangját - minimum két állásban: pl. motor beindítása és teljes menetsebesség - a beépített médiaeszköz és hangszórók segítségével.

Egyedi tartalomfejlesztési feladat: hangeffektek felvétele, szerkesztése, médiaeszköze történő telepítése (6 x 1-1,5 perc).

Összefoglaló: Halászkert (Süllő II.) - interaktív kiállítás Beszerzés tárgya: 1 db a balatoni hajózás és a balatoni halászat történetét bemutató kül- és beltéri interaktív kiállítás tartalomfejlesztése, kreatív és grafikai tervezése, a kiállítási elemek és installációk beszerzése, gyártása, helyszínre szállítása, telepítése és beüzemelése. Összefoglalva komplett kül- és beltéri interaktív kiállítás létrehozása. Bemutatói célok: o új, a Balaton térségében egyedülálló turisztikai attrakció létrehozása egy természettudományos interaktív bemutatóhely kialakításával; o a Süllő II. nevű egykori balatoni halászhajó különlegességének feltárása az új bemutatóhelyet felkereső látogatók számára, beleértve a helyi közösségek tagjait és az ide érkező látogatókat; Bemutatói tematika: o a balatoni hajózás rövid története, helyi vonatkozások; o a balatoni halászat rövid története, helyi vonatkozások; o a balatoni halászok eszközei: gyalom, csáklya stb. o a balatoni halászok zsákmánya: a Balaton jellegzetes halai o jellegzetes balatoni halételek, hagyományos receptek; o a balatoni turizmus rövid története, helyi vonatkozások (Lidó strand); o katonai eszközökből halászhajó, majd bemutatóhajó - a Süllő II. története; o a 40 balatoni halász legendája (csak felvillantás, ezzel teremtve meg a kapcsolatot a másik projekthelyszínnel). Bemutatói módja: o kültéren döntött fedőlapú, interaktív ismertetőablak segítségével valamennyi témakör feldolgozása (témakörönként 1-1 db, összesen 8 db egyedi tervezésű és kialakítású tábla); o a témákhoz illeszkedő kiegészítő installációk, játékos eszközök: Libikóka-hajó, dereglye edukációs eszközök, horgászós játék, hal installációk összesen 4 db; o kapcsolódóan: földbe süllyesztett trambulín 2 db, kerékpártámasz 10 db, Kerékpártöltő és szerelőállvány 1 db; o beltéren a „balatoni hajózás története” és a „Süllő II. története” témakörök játékos, interaktív feldolgozása. Süllő II. beltéri interaktív kiállítás: Parancsnoki híd / irányítófülke: Bemutatói program: A beltéri bemutatói program első egysége, amely beépített multimédiás eszköz segítségével, a halászhajó kapitányának nézőpontjából mutatja be a Süllő II. életét és a Balatont. A virtuális hajózás keretében azonosíthatók a jellegzetes tájképi elemek: a Szent Mihály-domb mellett például Vonyarcvashegy, Keszthely, a déli parton a fonyódi Várhegy. Ezek megismerése multimédiás információk (videó, hangfelvétel, szöveges/képi állomány) segítségével történik. A játék nagyjából 10-15 perces élményt nyújt és egyszerre 1-3 látogató használhatja. Az irányítópulthoz integrált, egyedi fejlesztésű médiajátékos eszköz nyomógombjai segítségével különböző hangeffektek indíthatók el, imitálva a hajó irányítását és a vízi környezet természetes hangjait (10 db hang). Az irányítópulton és a falfelületeken több kisebb méretű táblán szöveges, az üvegfelületeken üvegmaticán elhelyezett képi tartalom egészíti ki az első bemutatói egység szakmai programját. Egyedi tartalomfejlesztési feladatok: virtuális hajózás - egyedi film készítése, szerkesztése, médiaeszköze történő telepítése (1 db; összesen 4-5 perc); egyedi hangeffektek készítése, szerkesztése, médiaeszköze történő telepítése (10 db) Pihenőfülke - elülső kabin: Bemutatói program: A beltéri bemutatói program második egysége, amelyben egyrészt utalunk a helyiség egykori pihenő funkciójára, másrészt kiemelt témaként kezeljük a balatoni hal és halászat témakörét. Alkalmazott interpretációs eszközök: 1. tábló, fali grafika, üvegmaticák (kabinablakok); 2. bemutatóvitrinek: egyedi életképek a meglévő szekrények, fali és padlófülkék átalakításával, bennük egyedi, nem muzeális értéket képviselő tárgyakkal vagy replikákkal (pl. halászok mindennapi használati tárgyai; padlóinstalláció - homokos tómeder kagylókkal és a halak világa), belső világítással; 3. egyedi interaktív elem - periszkópos játék: a régi kályha kimeneti nyílásának felhasználásával 120 fokban forgatható

periszkóp, a hajó tetején 120 fokos körpanoráma fotó vagy egyedi grafika fém keretszerkezetre rögzítve; 4. médiaeszköz archív képek és film lejátszásával (külső, fali menüválasztó egységgel a film és a fényképek közötti választáshoz). Egyedi tartalomfejlesztési feladatok: az archív film (1 db) és fényképek (15-20 db) beszerzése, szerkesztése, médiaeszköze történő telepítése. Kiszolgáló fülke - középső kabin: Bemutató program: A helyiség többretegű funkciójára és a matrózok mindennapi életére utaló (gasztronómia, matrózviselet, a matrózok titokzatos világa stb.), egyedi kialakítású tárolók, installációk a meglévő szekrények és a padló átalakításával, berendezésével, biztosítva a látogatói interaktivitás lehetőségét (betekintők, nyitható-zárható egységek). Egy beépített médiaeszközön egykori balatoni hajósokkal és halászokkal készült interjúk futnak. Egyedi tartalomfejlesztési feladatok: kisfilmek készítése egykori balatoni hajósokkal és halászokkal (3 db; összesen 9-12 perc), kapcsolódó szerkesztési feladatok, médiaeszköze történő telepítés. Gépház - hátsó kabin: Bemutató program: Balatoni térségi szinten egyedülálló, hogy egy egykori halászati célra használt hajó motorházát egyben mutatjuk be. A gépészeti berendezéseket alacsony határoló fallal kell lezárni a felújítási munkálatok keretében, balesetvédelmi okok miatt biztosítva a látogatók távol tartását, s egyben a hajót mozgó szerkezet láthatóságát. Az ismeretátadás a falfelületeken elhelyezett fali grafika és táblák segítségével történik. A motor működését interaktív hangjáték segítségével „idézzük meg”: a látogatók egy gomb megnyomásával „indíthatják be” a szerkezetet, s hallhatják egy előzetesen felvett hajómotor hangját - minimum két állásban: pl. motor beindítása és teljes menetsebesség - a beépített médiaeszköz és hangszórók segítségével. Egyedi tartalomfejlesztési feladat: hangeffektek felvétele, szerkesztése, médiaeszköze történő telepítése (6 x 1-1,5 perc).
