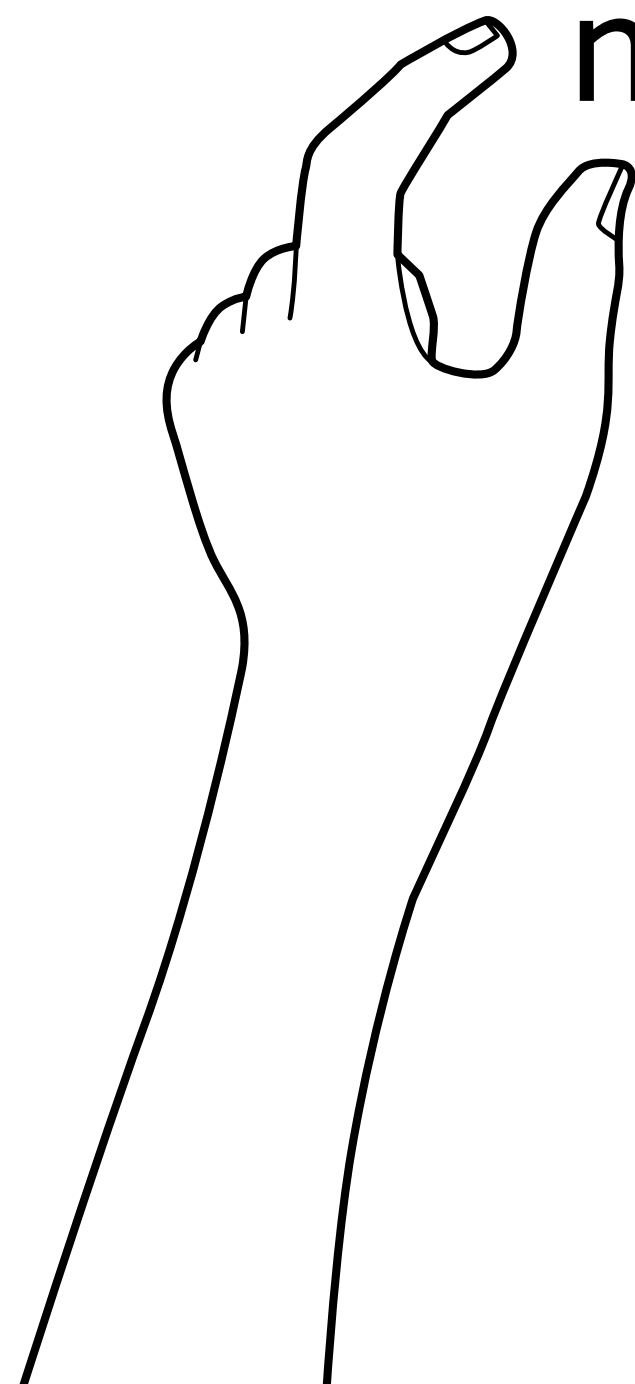


**ArchiTour**

mobilná aplikácia



## Problém

Chcem poznať mesto jeho architektúru.

Chcem aby to bol zábauný náučný výlet, ktorý sa mi nechce zložito plánovať.

Počas výletu sa chcem čo najkomfortnejšie a najzábaunejšie stráviť čas na poznávacom výlete.

Mobilná aplikácia ktorá bude fungovať na mobilných zariadeniach IOS a Android.

Interakčný sprievodca mestskou architektúrou

System navrhne podľa osobnostných preferencií výlet.

Počas výletu systém inteligentne navrhuje doplnkové možnosti.

**Cieľová skupina**  
Produkt

Domáci  
a zahraniční turisti.

Študenti humanit-  
ných odborov.

Obyvatelia Brna so  
vzťahom ku kultú-  
re a histórii.

Široká verejnosť  
s pripojením na in-  
ternet a mobilným  
zariadením.

## Popis projektu

### Popis projektu

- inteligentná aplikácia pre jednoduché plánovanie výletov za účelom poznávanie urbanizmu a architektúry Brna
- aplikácia je encyklopédiou architektúry Brna (fotografie a stručný textový popis) a zároveň interaktívnou mapou
- na základe preferencií užívateľa (zvolené územie, chronologické vymedzenie, architektonická typológia) vygeneruje okruh po pamiatkách Brna
- je zábavným sprievodcom, ktorý ponúka hravú alternatívu skupinových prehliadok s pevne stanoveným programom
- kombinácia možnosti rýchleho vyhľadávania informácií a ich okamžité zobrazenie v priestorových súvislostiach
- česká a anglická mutácia

Cieľ projektu

- popularizácia architektúry v okruhu širšej verejnosti
- rozvíjanie cestovného ruchu
- uzbudenie záujmu o mestský priestor u samotných obyvateľov Brna
- používaná aplikácia generuje pohyb vo verejnom priestore a pomáha rozvíjať vzťah ku konkrétnemu miestu
- aplikácia má edukatívny charakter, aktivuje poznávanie urbanizmu, architektúry, histórie a celkovej identity mesta

Prínos projektu

- výhoda spočíva u možnosti personalizácie:
  1. Každý užívateľ môže do vyhľadávacích polí zadať svoje preferencie: a) geografické vymedzenie podľa mestskej časti, b) chronologické vymedzenie (napr. baroko, secesia, funkcionalizmus a pod.) a c) konkrétnu typológiu (napr. kostoly, vily, cintoríny, parky, industriálna architektúra a pod.).
  2. Na základe preferencií aplikácie sa užívateľovi zobrazí zoznam konkrétnych objektov (ktorý je možné ďalej upravovať) a následne vyznačí trasu na mape.



Mapa

- mapa užívateľa informuje o vzdialenostiach medzi jednotlivými zastávkami
- mapa užívateľa informuje o celkovej dĺžke zvoleného okruhu i o dĺžke medzi jednotlivými zastávkami
- na mape je možné zobraziť body, kde sa nachádzajú reštaurácie, kaviarne a iné služby v blízkosti zvoleného poznávacieho okruhu.



## Popis objektou



Popis objektou

- foto objektu
- textová info o objektu
- zvuková stopa

Uživatel' zadá vstupy

- 1. Koľko času mám**
- 2. Vyberiem si tematický celok** – baroko, secesia, funkcionalizmus
- 3. Vyberiem geografické vymedzenie** – Veveří, Staré Brno
- 4. Vyberiem pamiatky podľa typológie** – cintorín, zeleň, vily
- 5. Určím druh presunu / prípadne mi ho určí aplikácia** – pešo, auto, MHD, bicykel

System navrhone podľa osobnostných preferencií trasy výletu.

Užívateľ dostane jeden konkrétny výlet podľa preferencií.



Užívateľ si pozrie informácie a obsah výletu.



Užívateľ môže z navrhovaných destinácií niektorú vyradiť a tým modifikovať trasu.



Užívateľ má možnosť si zmeniť začiatočný bod trasy výletu.

Počas výletu systém inteligentne navrhuje  
doplnkové možnosti.

System prepočíta výlet a navrhuje spôsoby prepravy.



Vybratím spôsobu prepravy načíta trasu a ide sa k prvému cieľu.



Štart výletu.



Užívateľ je na výlete a dostal sa k prvému cieľu.



Užívateľ si prečíta krátky textový popis alebo vypočuje nahrávku o objekte.

## Doplnkové možnosti výstupov

Mobilná aplikácia

Počas výletu systém inteligetne navrhuje doplnkové možnosti.

Užívateľ je lokalizovaný podľa GPS a systém mu dáva možnosti, vzhľadom na jeho lokáciu, napr. na tomto mieste sa nachádza kaviareň, reštaurácia.



Užívateľ môže dostať ďalšie info o miestach, ktoré ho môžu počas výletu zaujímať, ako napr. kde môže ísť na toaletu a pod.

Užívateľ je počas výletu navigovaný.



Má aplikácia aj navigovať?  
Alebo len ukázať trasu na mape a užívateľ bude navigovaný cez inú aplikáciu?

**Vstupy****Výstupy**

Čas	Tematický celok	Geografické vymedzenie	Typológia objektov	Druh dopravy
10 min	Baroko	Žabouřesky	Vily	Pešo
30 min	Secesia	Černá pole	Kostoly	Bicykel
2 hod	Funkcionalizmus	Staré Brno	Parky	Auto
3 hod	Moderna	Pisárky	Sochy	MHD



Mapa

## Vstup

## Výstupy

## Detail objektu

GPS  
Lokalizácia



### Jurkovičova vila

Tato zásadní památka secesní architektury má v Brně podobný význam jako funkcionalistické vily. Dům umístěný ve svahu nad řekou Suratkou v brněnských Žabovřeskách představuje vývojový posun v architektonické tvorbě, kdy upouští od napodobování dřevěných lidových staveb. Jeho řešení se odvíjí od ústředního prostoru. Schodišťová hala propojuje společenskou část v přízemí se soukromými pokoji v patře. Při projektování vlastního domu se architekt inspiroval nejmodernějšími vilovými stavbami Josepha Marii Olbricha v Darmstadtu nebo Josefa Hoffmanna ve Vídni.



zvuková stopa

### Vila Löw-Beer

Vila Löw-Beer je jednou z nejzásadnějších realizací v nové vilové čtvrti, která od šedesátých let 19. století vznikala na svazích Černých Polí. V roce 1903 si ji nechal na základě projektu vídeňského architekta Alexandra Neumanna postavit továrník Moritz Fuhrmann. Po jeho smrti koupil objekt v roce 1913 textilní magnát Alfred Löw-Beer, který v roce 1929 daroval část pozemku své dceři Gretě ke stavbě rodinného domu – budoucí vily Tugendhat.



zvuková stopa

### Vila Tugendhat

Vila manželů Greta a Fritze Tugendhatových byla vybudována v letech 1929–1930 podle návrhu architekta Ludwiga Miese van der Rohe. Poprvé v dějinách československé architektury byla v privátním domě užita ocelová nosná konstrukce založená na sloupech s půdorysem kříže. V interiérech jsou použity vzácné materiály, jako je onyx ze severního Maroka, italský travertin či dýhy z dřevin pocházejících z jihovýchodní Asie, například z palisandru, zebrana a makassarského ebenu. Zcela výjimečné je technické zázemí domu: teplouzdušné vytápění či elektrické spouštění oken.



zvuková stopa

### Vila Stiassni

Dům, který navrhl architekt Ernst Wiesner pro rodinu židovského textilního průmyslníka Alfreda Stiassniho, představuje jednu z nejužnamnějších obytných staveb meziválečného období. Wiesner využil příkrý terén pozemku ve prospěch vily. Přízemí propojil s prostorem zahrady pomocí lodžie a obytných přírodních teras umístěných před jižním a východním průčelím. Rodina bydlela ve vile pouhých devět let, v roce 1938 odešla z obav před blížící se okupací do Londýna a později se přestěhovala do amerického Hollywoodu.

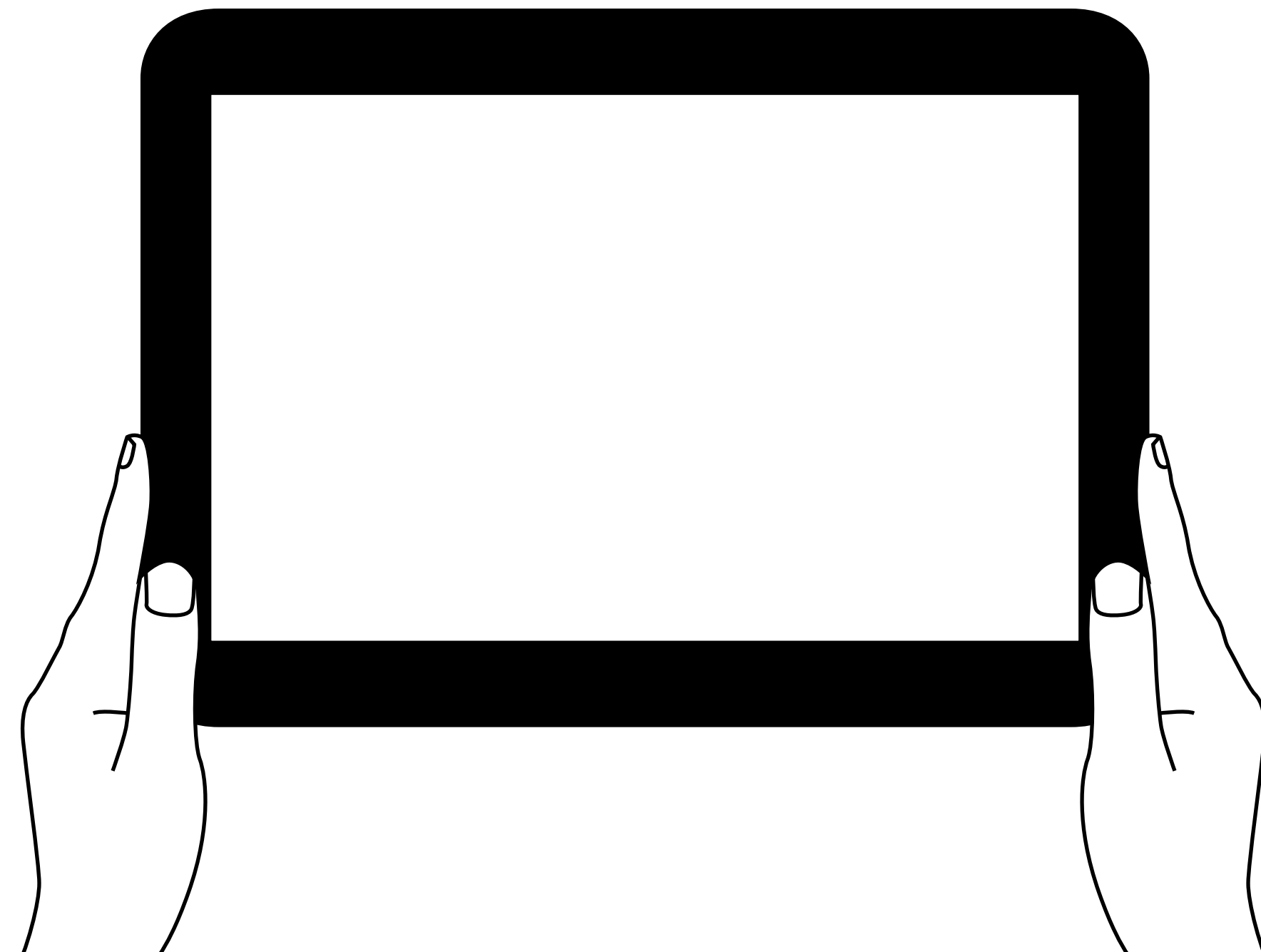


zvuková stopa



# **INŠPIRÁCIE**

## **mobilné aplikácie**





## Podobný projekt

Brněnský architektonický manuál

### Podobnosť

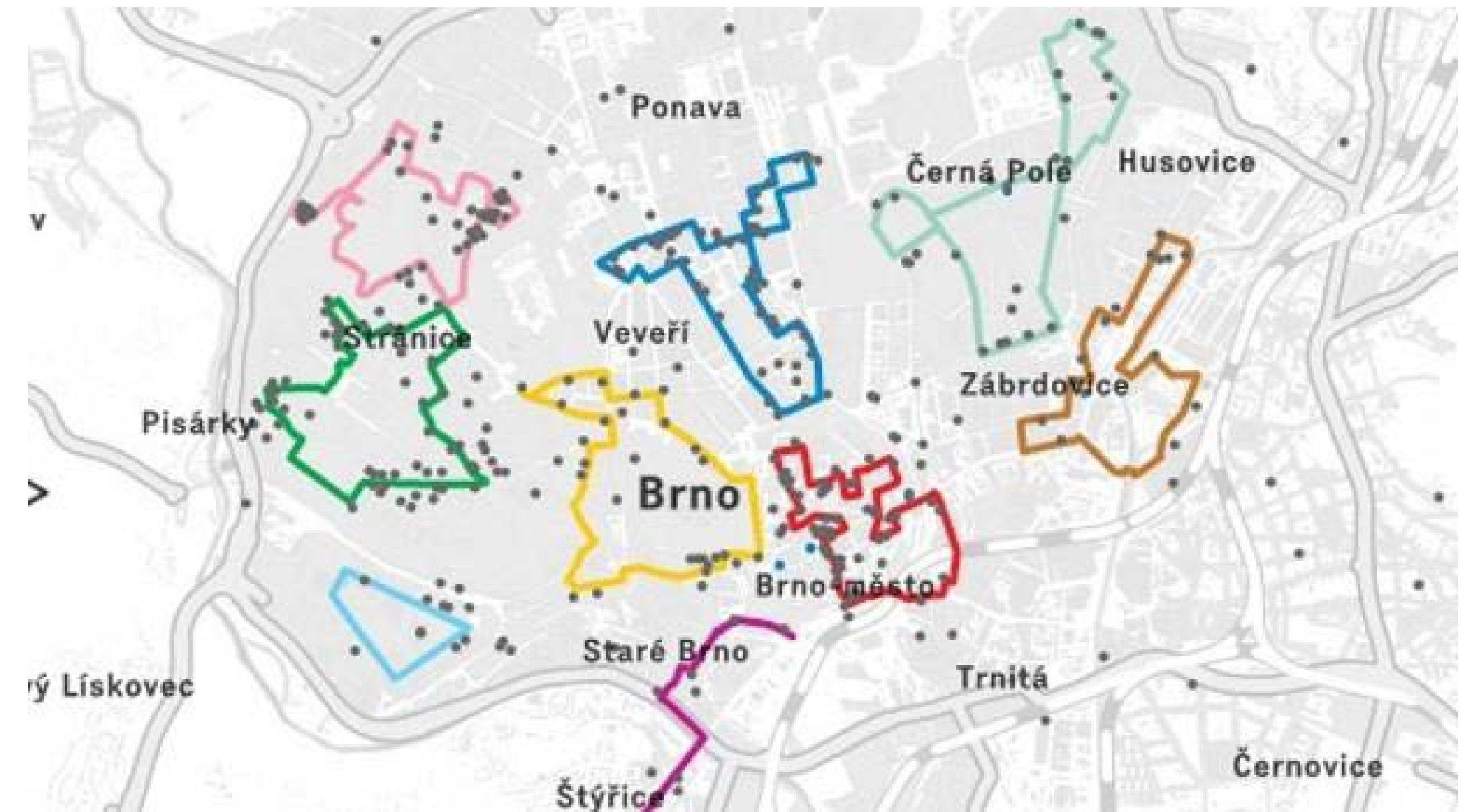
- projekt mapuje architektonické pamiatky mesta Brna
- projekt rieši okruhy architektonických pamiatok podľa geografického vymedzenia – Veveří, Černá pole
- projekt rieši vymedzené obdobie od 1918 do 1945

### Čo projekt nerieši

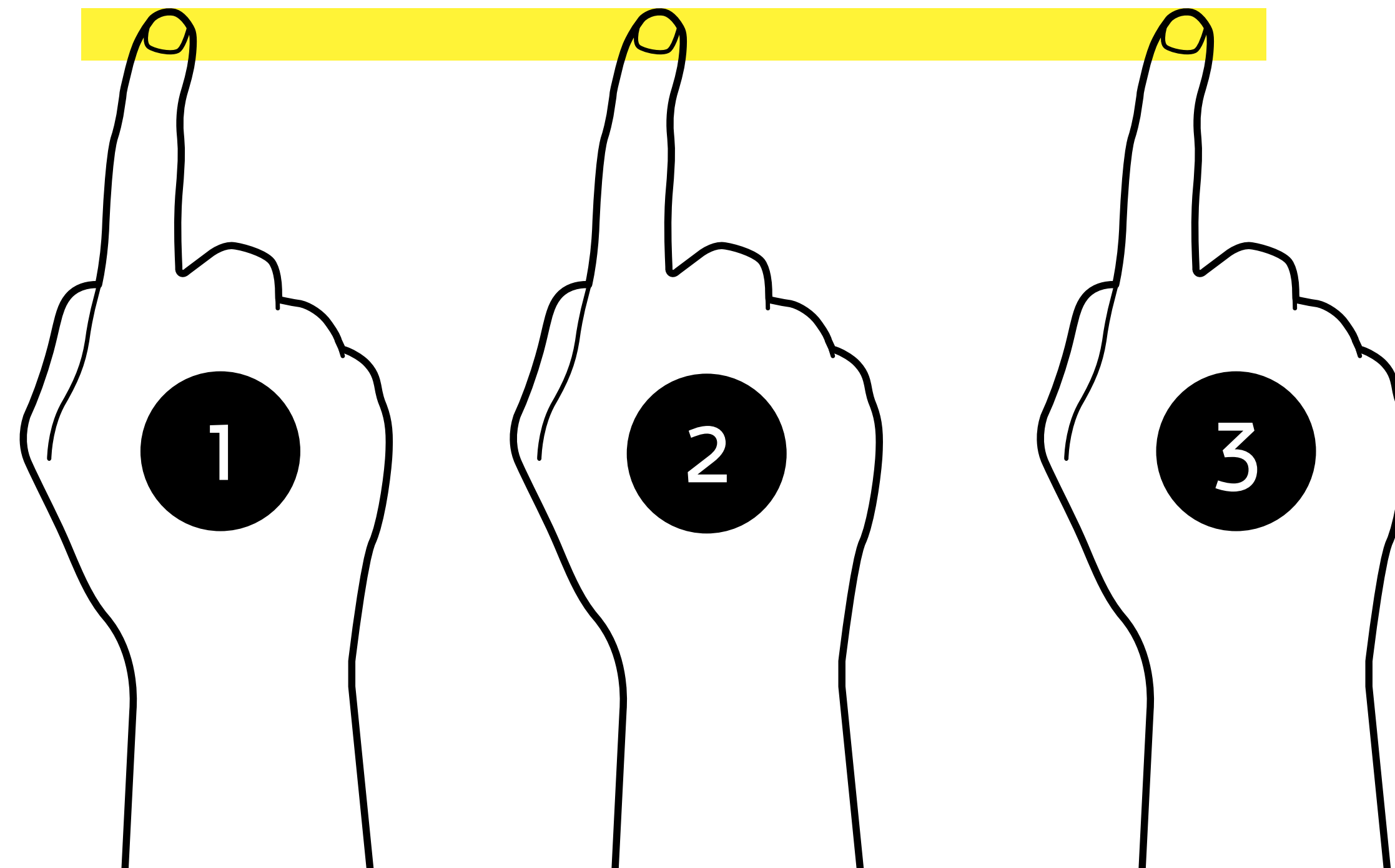
- projekt neponúka možnosť personalizácie jednotlivých objektov v rámci okruhu
- má webovú verziu, ktorá však nie je responzívna
- webová verzia obsahuje interaktívnu mapu, ktorá nie je užívateľsky prívetivá
- častejšie sa využíva printová verzia

**Podobný projekt**  
Brněnský architektonický manuál

<http://www.bam.brno.cz>



## ukázky mobilných aplikácií



Mobilná aplikácia o poznávaní mesta  
Ostravy formou hry.

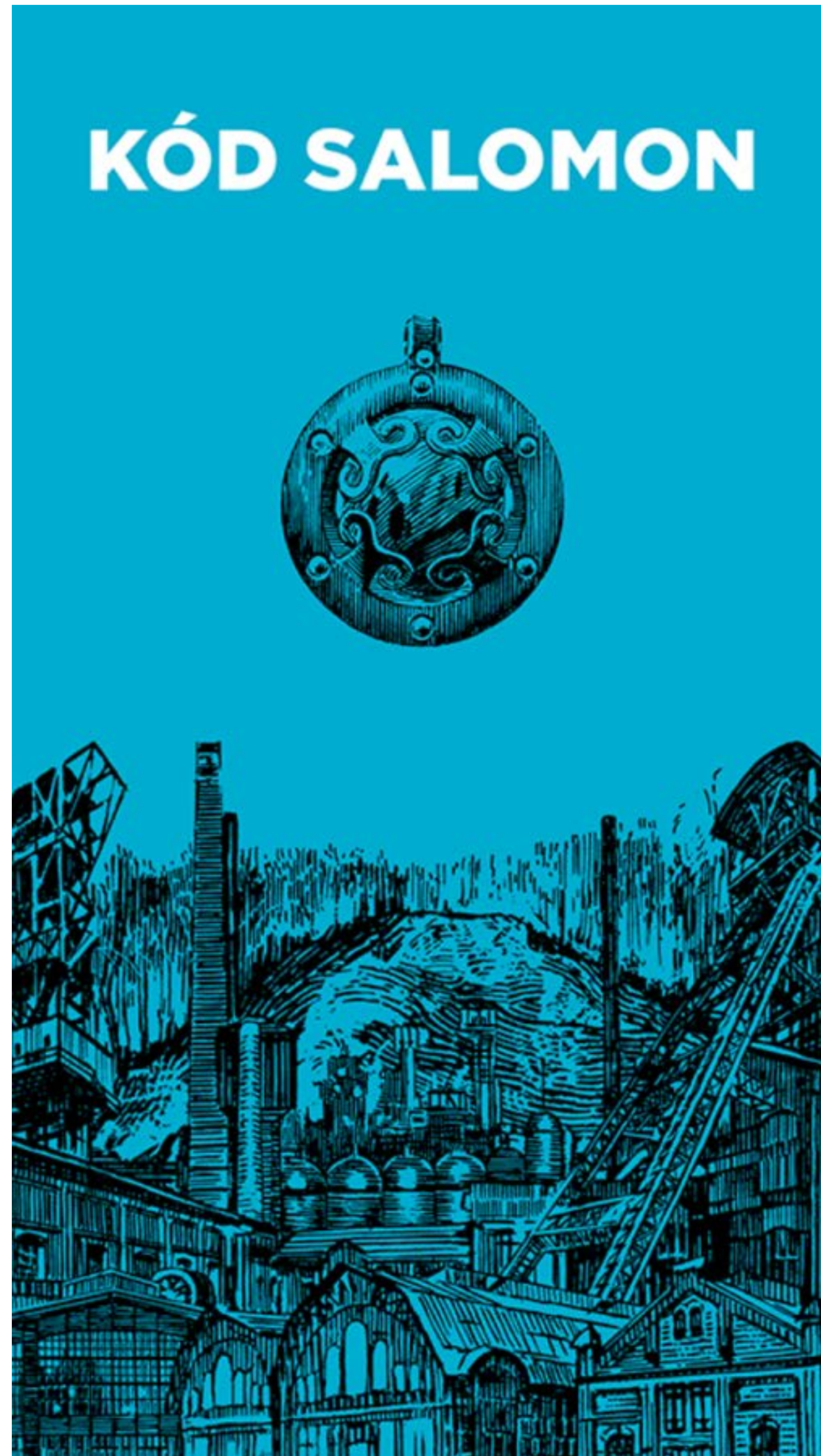
Projekt integruje:

- ikony
- mapy
- krátke animácie
- textové informácie
- profil užívateľa
- odmeňovanie užívateľa
- interakciu užívateľa
- fyzickú aktivitu užívateľa

Má edukatívny charakter.



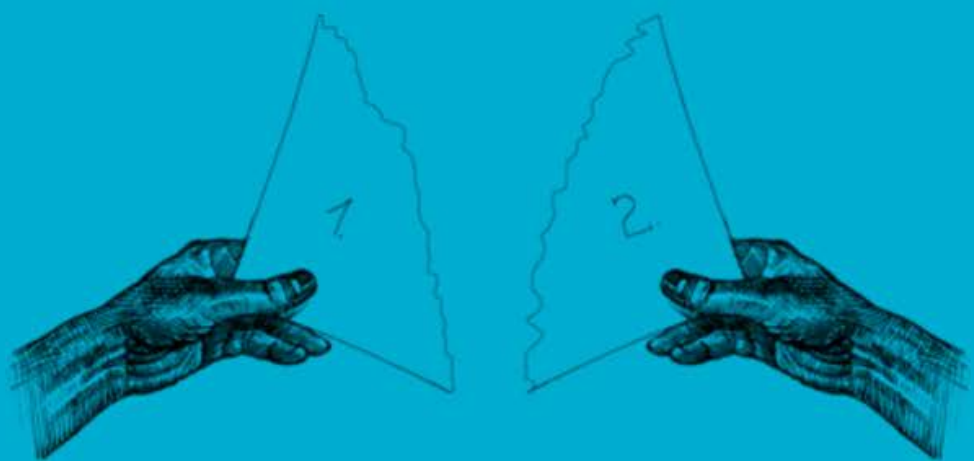




### INSTRUCTIONS

Hi, Philip here. This app took me ages. The recording which my grandfather made gives you all the necessary info to solve the mystery of the Rothschild talisman. I've jotted down all of granddad's notes. Just follow the instructions.

**1 CODED LETTER**  
Find both parts of the coded letter.



**2 CODE**  
Collect all the letters of the code.

**START GAME**

### SCENARIOS


**A1 SHORT / 6 TASKS**  
6 stops (Landek Park, City Centre, Ostrava Museum, Ema Heap and 2 others) / 8 - 12 hours

**A2 SHORT / 6 TASKS**  
6 stops (Fire Brigade Museum, City Centre, New Town Hall, Zoo and 2 others) / 8 - 12 hours

**B ENTIRE / 15 TASKS**  
15 stops ( A1 and A2 areas and 5 others) / 2 - 4 days



## Ostrava Museum



**SHOW LOCATION ON MAP** ►

**ADDRESS**

Masarykovo náměstí 1, Ostrava

**DETAIL OF LOCATION**

The museum is situated in the city centre on Masaryk Square. Last admittance to the museum is 30 minutes before closing time, wheelchair access, closed on public holidays unless stated otherwise.

public holidays unless stated otherwise.

**TRANSPORT**

Tram 6, 9, 10, 11, 13 (stop "Výstaviště")  
Tram 1, 2, 4, 8, 12 (stop "Elektra")  
Buss no. 29, 30, 38, 71, 99 (stop "Most Miloše Sýkory")  
Trolleybus 101, 105, 106, 107, 108, 111 (stop "Most Miloše Sýkory")

**PARKING**

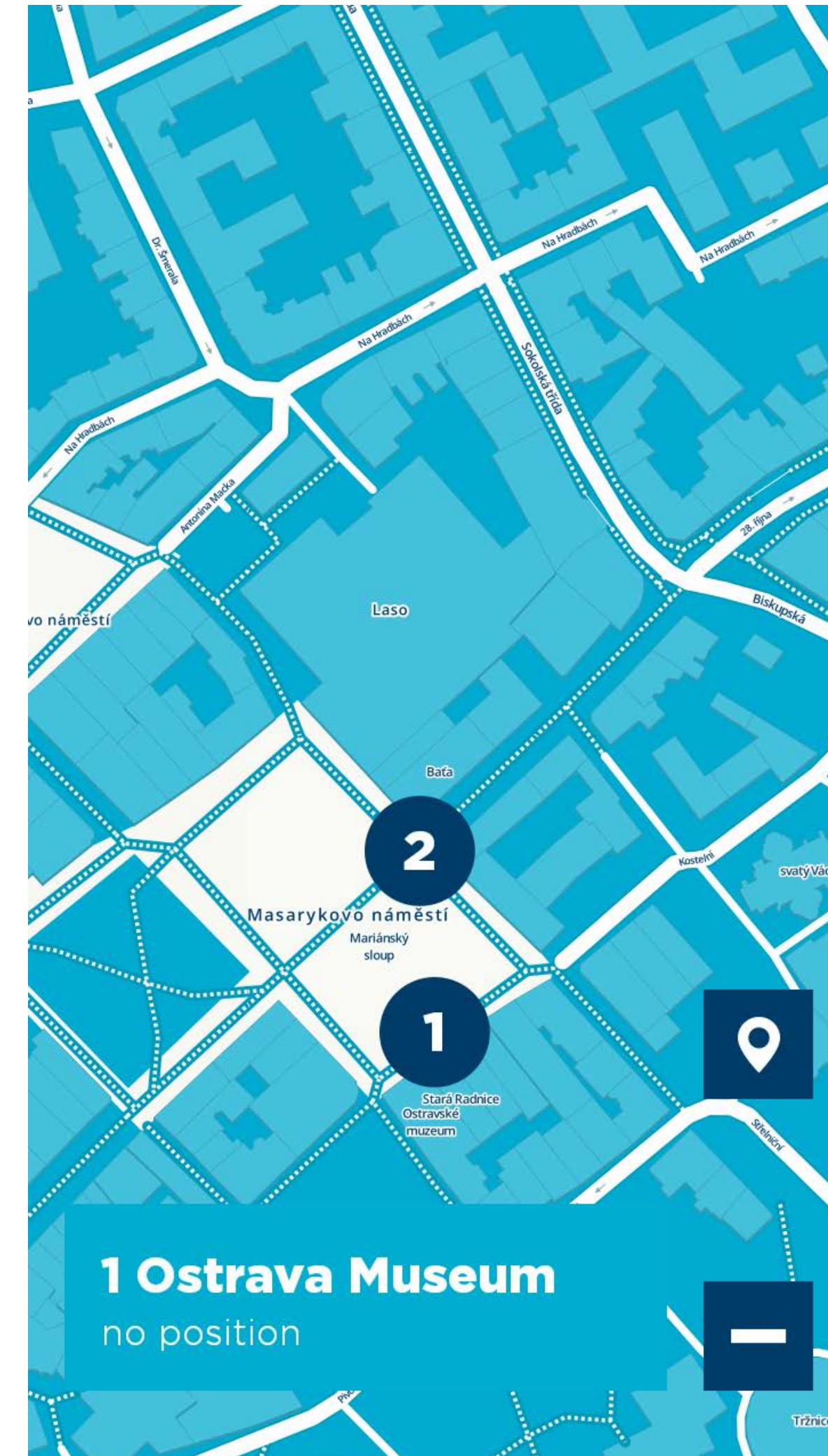
Paid and free parking places (city centre)

**OPENING HOURS**

Off Season

Monday to Friday: 9am to 5pm.  
Saturday: 9am to 1pm.  
Sunday: 1pm to 5pm.

Last admittance to the museum is 30 minutes before closing time.  
Wheelchair access.

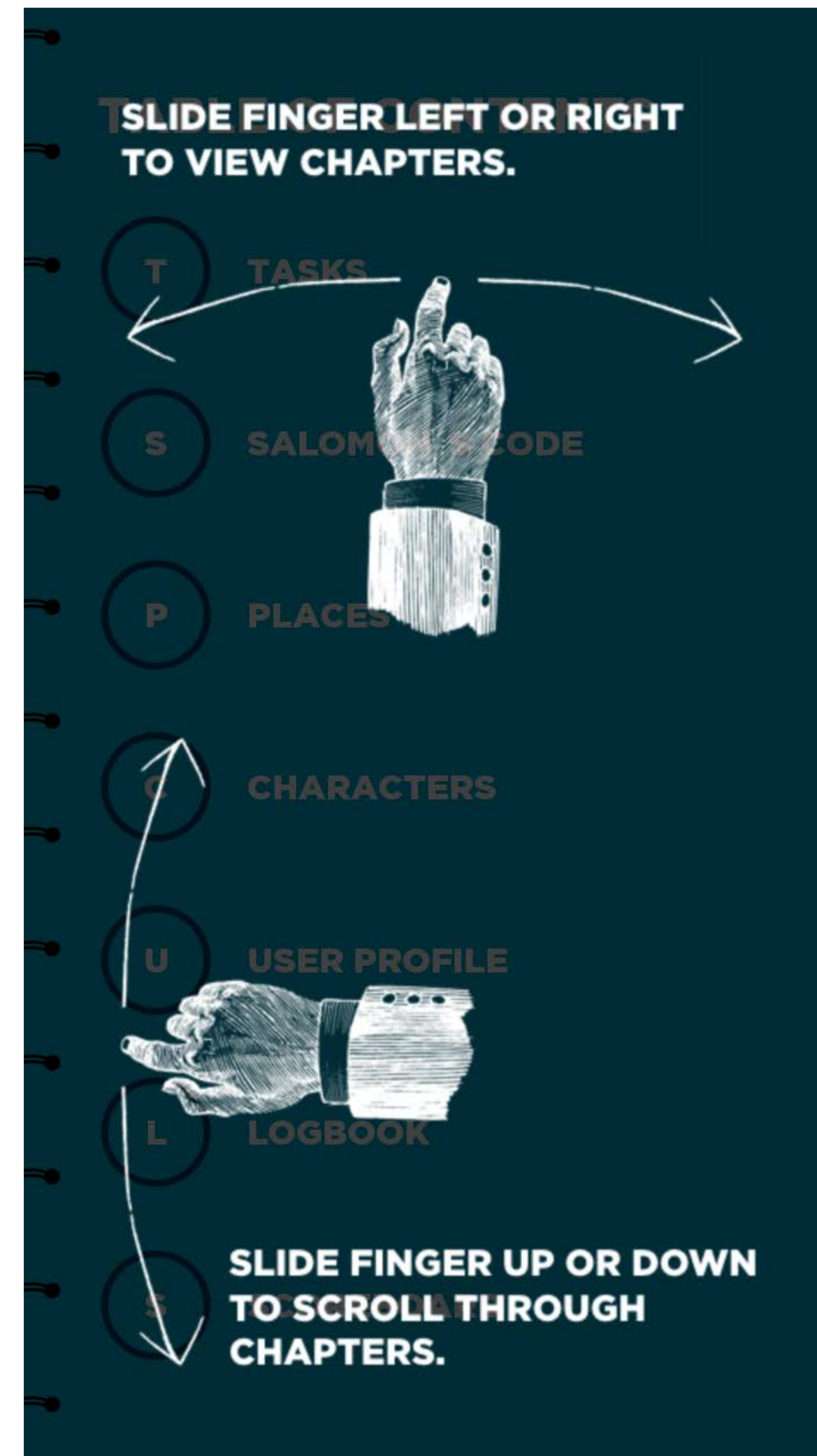


**1 Ostrava Museum**  
no position



## TABLE OF CONTENTS

- T TASKS
- S SALOMON'S CODE
- P PLACES
- C CHARACTERS
- U USER PROFILE
- L LOGBOOK
- S SCOREBOARD



## 1 Ostravské muzeum

Vaším úkolem je v tomto případě najít informaci, která je umístěna na budově muzea.



ZOBRAZIT MAPU ▶

### 1 Popis úkolu


1. úkol (nutný pro získání části kódu a 10 bodů):  
Za jedním z oken v přízemí muzea je umístěna mosazná tabulka s vyobrazením barona Salomona Meyera Rothschilda. V jeho podobizně je ukryto několik číslic. Napiš je do kódového zámku od nejmenšího čísla po největší.

ZADAT KÓD




### SALOMON'S CODE

The coded sentence reveals the location of the talisman.



**CRACK THE CODE**

The coded sentence describes your destination.




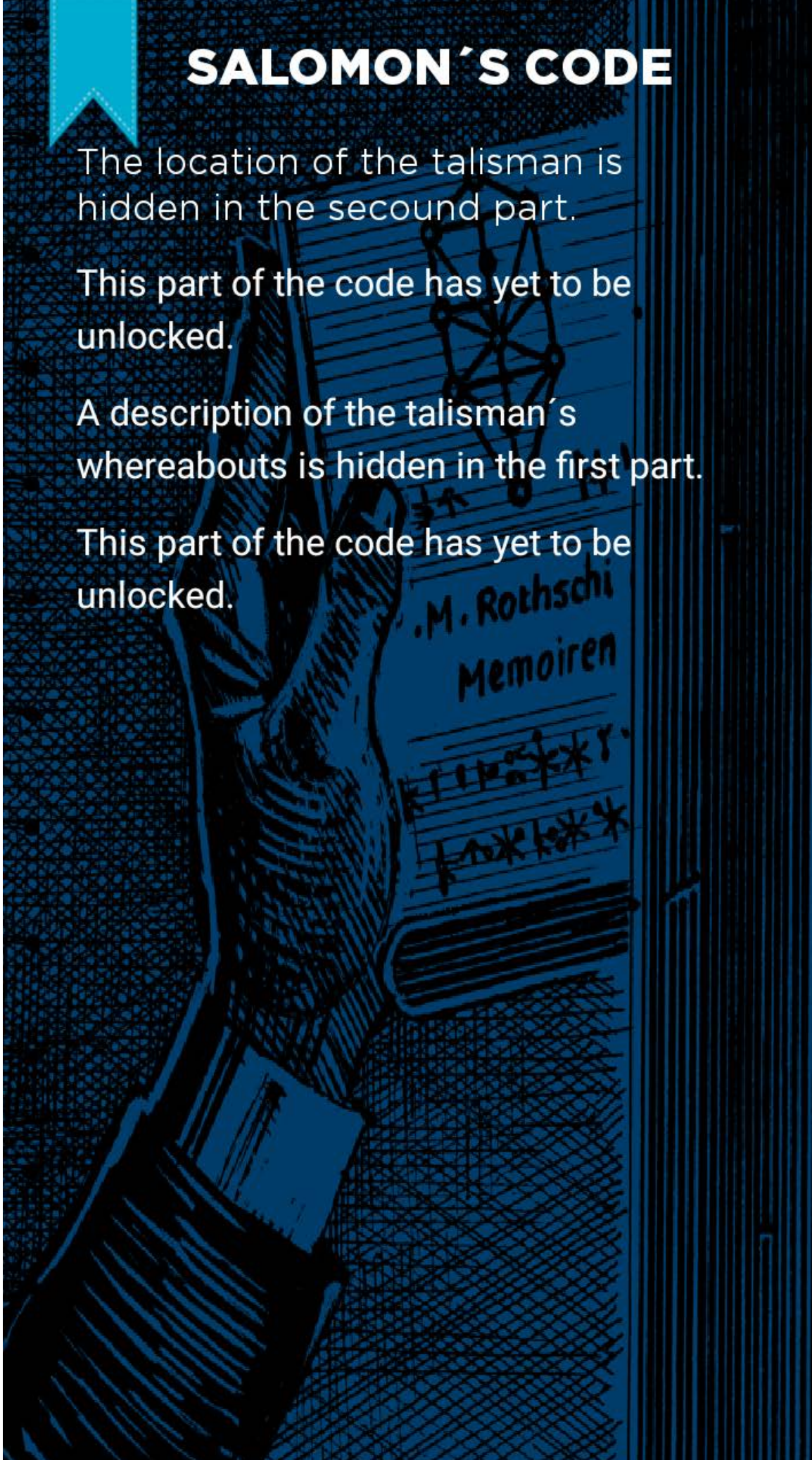
### SALOMON'S CODE

The location of the talisman is hidden in the second part.

This part of the code has yet to be unlocked.

A description of the talisman's whereabouts is hidden in the first part.

This part of the code has yet to be unlocked.



### Oscar Federer

The managing director of the Vitkovice steel works in the years 1932 - 1939. A very competent manager and a significant art collector. Graduating from Business College he worked himself up to the leading post at the largest pre-war engineering and steel enterprise of the country. He emigrated to London prior to World War II, taking and thus saving many of his paintings. He would not risk his life for paintings that he left behind, but would he do so for the talisman?



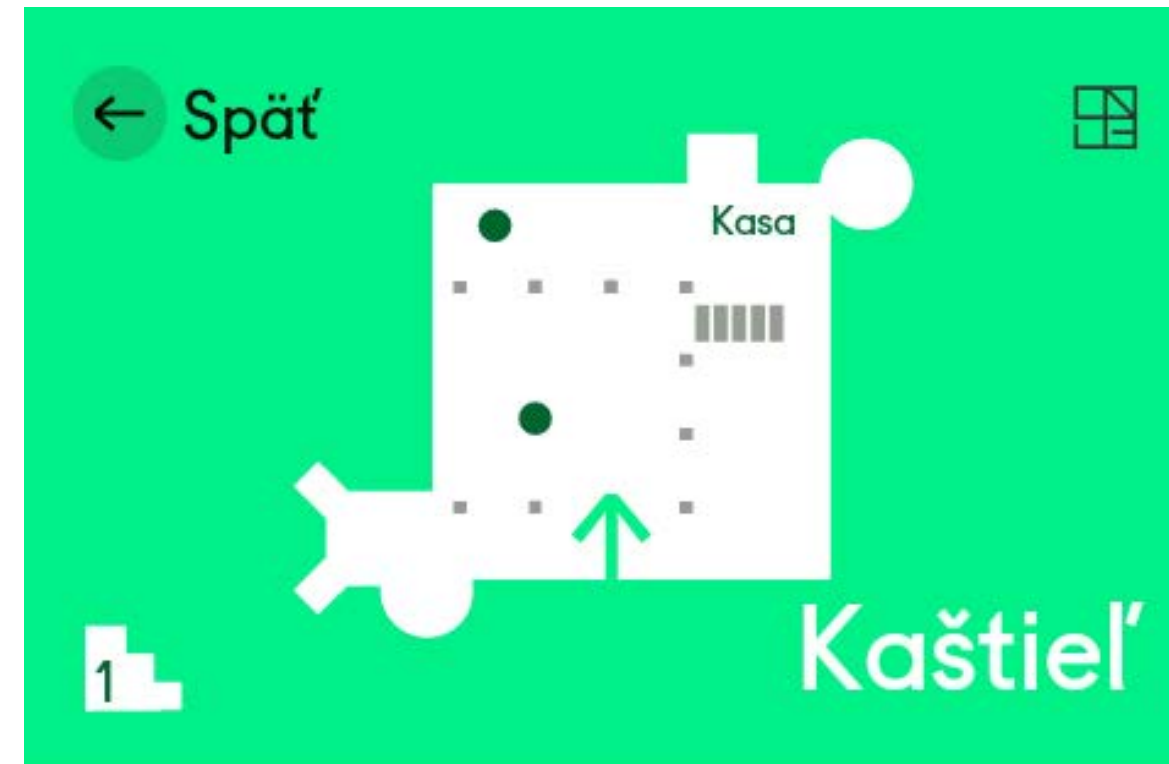
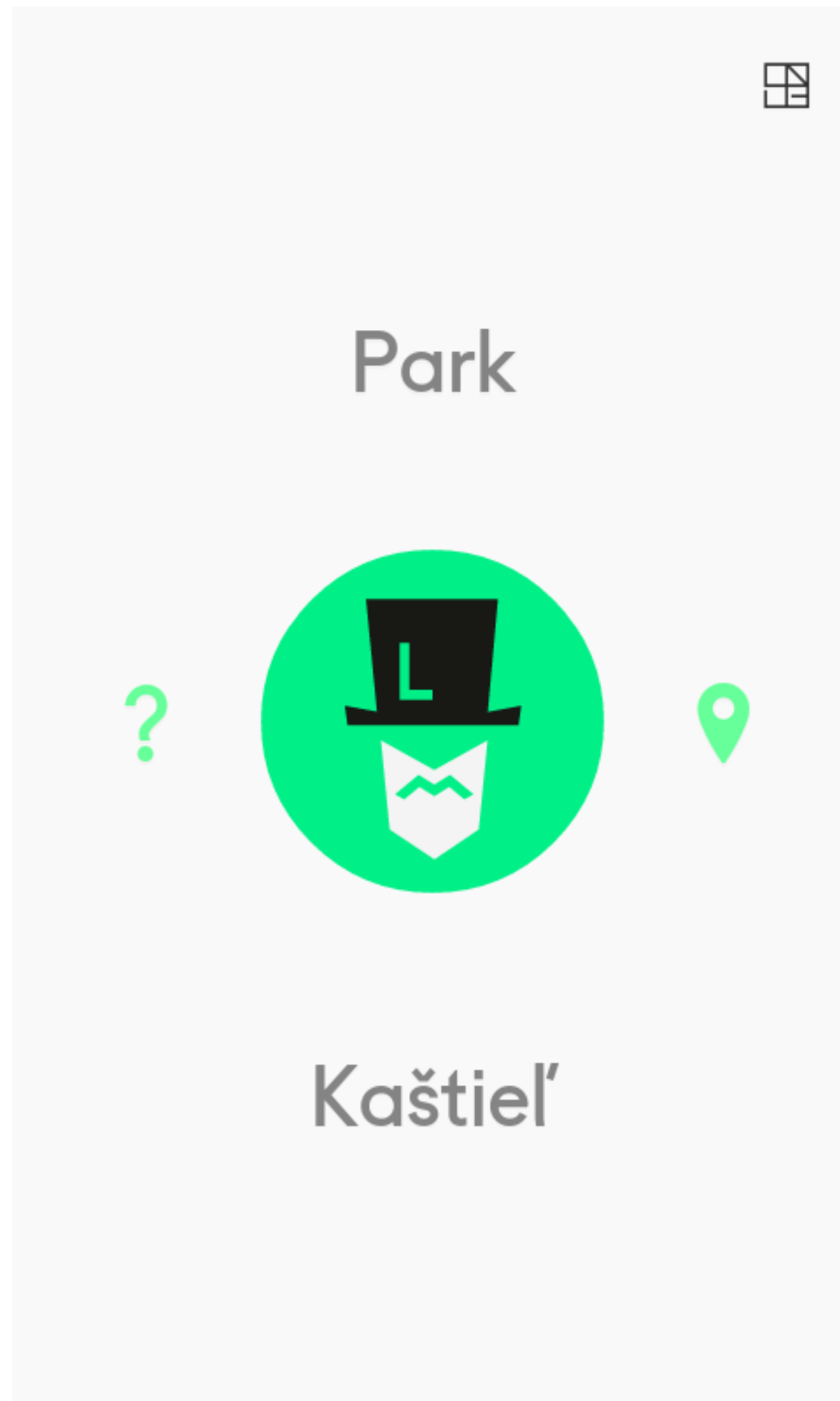
Mobilná aplikácia, ktorá užívateľa sprevádza po kaštieli Strážky s využitím zvukovej stopy.

Projekt integruje:

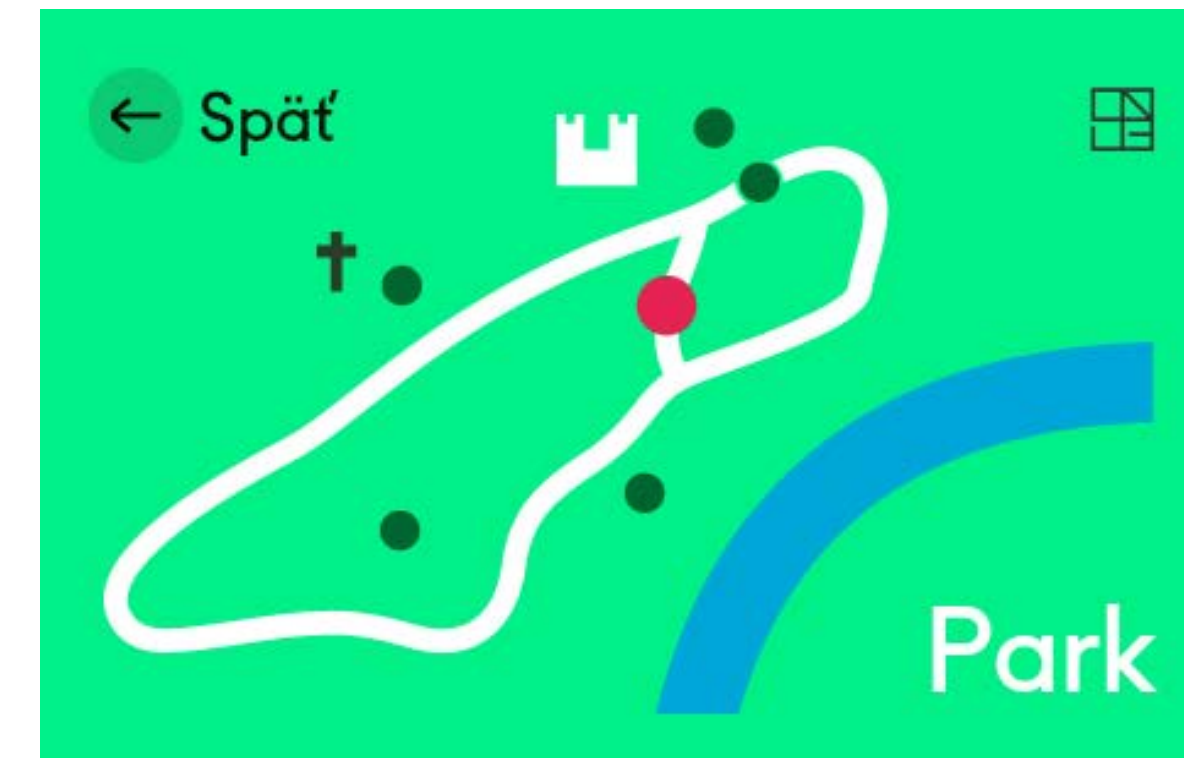
- ikony
- mapy
- zvukové stopy
- informácie jednotlivých
- fyzickú aktivitu užívateľa

Má edukatívny charakter.





Portréty	1
Izba s balkónom	2
Vežička	3
Napájadlo s vranami	4
Vianoce v knižnici	5
Detská izba	6



Intro	1
Sochy	2
Balkón	3
Stimmung	4



Mobilná aplikácia, ktorá užívateľa sprevádza po meste Plzeň pomocou 9 sprievodcov.

Projekt integruje:

- ikony
- mapy
- video
- textovú informáciu
- fyzickú aktivitu užívateľa

Má edukatívny charakter.



