

CO PISARZ NAMALOWAŁ

Opis techniczny:

W miejscach które będą przedmiotem niniejszego projektu. instalowane będą urządzenia (beacony), wysyłające niezakłócający pracy innych sprzętów sygnał (nadajniki są małe, wodoodporne, zasilane bateryjnie- bardzo łatwe do schowania przed wzrokiem osób postronnych). Na smartfonie (z dostępem do Internetu /opcjonalnie: bez dostępu do Internetu/, z systemem Android 4.3 lub wyższym oraz obsługującym Bluetooth Low Energy /a opcjonalnie: ANT/) instalowana jest darmowa aplikacja „Mrówka”. Gdy właściciel smartfonu zbliży się do nadajnika na odległość 10-20 metrów, jego urządzenie wyświetli zaprogramowane dane.

Filmowe prezentacje systemu oraz dodatkowe opisy: www.kso.com.pl/mrowka

Idea projektu:

W miejscach które opisane są w najprzeróżniejszych książkach (budynki, place, punkty widokowe, itp.) instalowane są beacony. Fragmenty książek, zawierające opis danego miejsca, pojawiają się na smartfonie użytkownika, gdy ten zbliży się do danego nadajnika.

Użytkownik telefonu będzie miał możliwość na własne oczy skonfrontować rzeczywistość z tym jak wygląda widziana oczami autora książki.

Projekt wzmacnia ciekawość czytania, poznawania świata również przy pomocy książek; aktywizuje pasje czytelnicze, wzmacnia i ubogaca wyobraźnię, szczególnie młodszym użytkownikom systemu pokazuje że książka i czytanie nie są abstrakcją ale czymś co bezpośrednio powiązane jest z naszą rzeczywistością, czymś przez pryzmat czego warto oglądać świat. Efektem projektu jest również aktywizacja uczestników do własnoręcznego wymyślania historii oraz, poprzez naoczne „dotknięcie” fragmentów książek, próba obudzenia pasji pisarskich.

Projekt może być „książkowym” przewodnikiem po danej miejscowości lub regionie, może również być dodatkiem do głównej ścieżki tematycznej.

Zarządca systemu otrzymuje narzędzie, pozwalające na monitorowanie tras przemierzanych przez odwiedzających oraz informujące o ilości osób jaka daną trasę przebyła. Ma możliwość sterowania kierunkami przepływu mas ludzkich, otrzymuje narzędzie pozwalające na sterowanie gospodarką nieruchomościami na zadanym terenie.

Wszystkie projekty można dostosować do bieżących potrzeb i okoliczności- tworzyć można **ścieżki turystyczne i miejskie/terenowe gry edukacyjne** tematycznie odpowiadające aktualnym trendom, oczekiwaniom, bieżącym wydarzeniom zarówno rocznicowym jak i incydentalnym. System działa 24h/dobę, okres jego użytkowania zależy od Organizatora.