

PŘEDÁVÁNÍ PŘÍKLADŮ DOBRÉ PRAXE INOVATIVNÍHO VYUŽITÍ KULTURNÍHO DĚDICTVÍ

V rámci projektu: **KU-CH2-026**
Inovativní využití kulturního dědictví
trinitářského kláštera v Zašové

Závěrečné výstupy projektu

Podpořeno grantem z Islandu, Lichtenštejska a
Norska.



Trinitářský klášter
a zahrada Zašová

leeland
Liechtenstein
Norway grants

Obec Zašová
Duben 2024

1 OBSAH

2	Účel a úvod	4
3	Charakteristika projektu	4
3.1	Program projektu	4
3.2	Záměr projektu	5
3.3	Charakteristika příjemce podpory	6
4	Partneři projektu	7
5	Finanční plán	11
6	Časový rámec projektu	11
7	Realizované aktivity/výstupy projektu	12
7.1	Digitální mobilní hra s rozšířenou realitou	12
7.2	Vzdělávací akce	17
7.3	Semináře na téma inovativní využití kulturního dědictví	18
7.4	webové stránky, sociální sítě	19
7.5	komunikační a grafický manuál	20
7.6	tiskoviny – leták, historická brožura	21
8	Publicita projektu – inzerce, články	22
9	Doporučení	25
10	Zhodnocení přínosu projektu a závěr	26

2 ÚČEL A ÚVOD

Publikace je zaměřena na shrnutí praxe a procesu dvouleté realizace projektu **Inovativní využití kulturního dědictví trinitářského kláštera v Zašové**, KU-CH2-026.

Účelem vypracování publikace je nejen představení hlavních výstupů projektu, ale rovněž možnost sdílení zkušeností, doporučení a inspirace pro další obce a organizace, které se zajímají o nové metody prezentace kulturních památek.

Úvodem je třeba říci, že projekt spočíval v uceleném souboru činností a aktivit pro dosažení stanoveného cíle, který se nakonec zdárně povedl zrealizovat. V této souvislosti je třeba touto cestou poděkovat celému zainteresovanému projektovému týmu, partnerům projektu a v neposlední řadě i Ministerstvu financí, za spolupráci a pomoc vynaloženého úsilí při implementaci schváleného projektového záměru.

Při samotné realizaci všichni aktéři nabyli nové zkušenosti, došlo k regionálnímu rozvoji dané lokality, sociální inkluzi, posílení bilaterální spolupráce a v neposlední řadě právě na zvýšení atraktivity jedinečného kulturního dědictví trinitářského kláštera v Zašové.

3 CHARAKTERISTIKA PROJEKTU

3.1 PROGRAM PROJEKTU

Projekt by nebyl realizován bez finanční podpory Fondů EHP a Norska 2014-2021. Prostřednictvím těchto fondů dochází ke snižování hospodářských

a sociálních rozdílů v rámci Evropského hospodářského prostoru (EHP) a na podporu posilování bilaterální spolupráce s evropskými státy.

Program Kultura, kam byl předmětný projekt zařazen, podporuje revitalizaci českého kulturního dědictví a kreativní aktivity.

Oblast podpory Inovativní využití kulturního dědictví směřuje na projekty, které reagují na kulturní, sociální či ekologické výzvy a potřeby v daném místě kulturního dědictví a plně využívají jeho potenciál. Zpřístupňují jej nekonvenční a atraktivní formou, aktivizují místní komunitu a rozvíjí své plány v oblasti kulturního podnikání.

Iceland 
Liechtenstein
Norway grants

3.2 ZÁMĚR PROJEKTU

Projekt byl zaměřen na nemovité kulturní památky. Hlavním cílem projektu bylo zvýšení atraktivity kulturního dědictví trinitářského kláštera v Zašové prostřednictvím inovativní formy prezentace

památky. V rámci projektu došlo zejména k vytvoření digitální mobilní hry s rozšířenou realitou, jejímž záměrem je seznámit návštěvníky hravou a inovativní formou s trinitářským řádem, jeho

a posílení bilaterální spolupráce formou uskutečnění seminářů a výměnných služebních cest se zahraničním partnerem.

Samotný klášter a jeho areál je v současné době ve špatném stavu a čeká na rekonstrukci. Obec však chtěla pomocí projektu přiblížit historii trinitářů, kteří zde žili, a nedovolit, aby klášter a jeho odkaz upadl v zapomnění.

Zašovský klášter z roku 1722 tvoří spolu s chrámem Navštívení P. Marie jedinečný památkově chráněný komplex a je jediným dochovaným klášterem trinitářů v ČR.

Od roku 2016 patří podstatná část bývalého klášterního areálu obci Zašová. Záhy z iniciativy několika občanů vznikl spolek Matice zašovská, jehož členové chtějí společně usilovat o to, aby se této kulturní památce dostalo odpovídající obnovy a vhodného využití.

Četnými přestavbami a necitlivými úpravami v minulosti byl klášter velmi znehodnocen. Během tří staletí jeho existence měl několik majitelů. Posledním byl Zlínský kraj, který zde umístil sociální služby. V současné době se obec Zašová snaží očistit původní budovy od těchto přístaveb jejich zbouráním a zahájit proces revitalizace zchátralé budovy.

Zrekonstruována a do užívání seniorům k bydlení byla v roce 2018 cihlová budova bývalé školy v areálu. Ostatní budovy na svou revitalizaci vzhledem k rozsáhlým finančním nákladům stále čekají. Dle zpracovaného stavebního projektu by mohly sloužit jako muzeum, učebny, případně k ubytování návštěvníků.

Projekt řešil nedostatečnou turistickou atraktivitu tohoto velmi významného dědictví z důvodu nepřístupnosti a stavu budov.



3.3 CHARAKTERISTIKA PŘÍJEMCE PODPORY

Zašová se nachází na území vsetínského okresu, Zlínský kraj. Je tvořena katastry Zašová a Veselá, leží 6 km východně od Valašského Meziříčí. Žije zde přes 3 000 obyvatel v přibližně 800 domech. V roce 2022 se stala vítězem krajského kola soutěže Vesnice roku.

V obci se nachází bohatá občanská vybavenost, zejména pošta, 2 knihovny, kulturní zařízení, mateřská škola, základní škola, dětský domov, zdravotnické zařízení, lékárna, tělocvična, víceúčelová hřiště, sport centrum a celá řada služeb, prodejen a pohostinství.

K nejznámějším tradičním slavnostem v obci patří především Zašovská poutě, která se koná každoročně po svátku Navštívení Panny Marie. V době poutě probíhají oslavy a bohoslužby nejen v kostele, ale i v prostoru poutního místa ve Stračce.



4 PARTNEŘI PROJEKTU

Matice zašovská zapsaný spolek

Matice Zašovská je občanský spolek, jehož členové se aktivně zajímají o minulost a zvláště o budoucnost bývalého trinitářského kláštera v Zašové. Partner byl po celou dobu aktivně zapojen při přípravách a realizaci fáze projektu jako tzv. supervizor pro odborné konzultace v oblasti ochrany a nastavení hodnot historického kontextu. Plánoval a pomáhal realizovat vzdělávací akce. Díky velké pomoci Matice vznikl historicky korektní scénář hry a zejména pak brožura Pozoruhodný příběh kláštera.

„Tuto spolupráci na realizaci projektu jsme uvítali, protože jeho cíl je plně v souladu s posláním našeho spolku. Naše partnerství nebylo vnímáno jako formální. Byli jsme konzultanty při vzniku finální podoby samotné hry, ale také jsme se v souvislosti s projektem organizačně podíleli na sérii odborných přednášek, jejichž lektory jsme buďto sami zajistili nebo jejich účast zprostředkovali. Projekt jsme přímo i nepřímo podporovali také tím, že náš spolek se souhlasem obce personálně zajišťoval a umožňoval zájemcům z řad tu-

ristů i dalších návštěvníků obce komentované prohlídky kláštera. Množství pozitivních ohlasů v návštěvní knize dokládá, že tato naše služba byla veřejností přijata víc než kladně.

Vznik tištěné brožury nazvané „Příběh trinitářského kláštera v Zašové“ byl sice jen dílčí součástí celého projektu, my však máme ze vzniku této tiskoviny velkou radost, a to nejen proto, že po textové stránce je to naše dílo. Zatímco díky projektu vznikla digitální geolokační hra podporuje poznání historie zašovského kláštera především u mladší generace a pouze na místě samém, tištěná brožura může oslovit zájemce o historii napříč generacemi a skrze distribuci této brožury lze povědomí o příběhu zašovského kláštera „vyvážet“ i do širokého okolí.

Naše účast na celém projektu pro nás byla povzbuzením a přinesla nám jisté uspokojení v tom smyslu, že ve své snaze o popularizaci příběhu zašovského kláštera i o jeho budoucí smysluplné využití nejsme osamoceni.“

Josef Krůpa, předseda



Dětský domov Zašová

Dětský domov Zašová je příspěvková organizace Zlínského kraje.

Spolupráce spočívala zejména v inkluzivní podpoře při přípravě a realizaci projektu. Chlapci a dívky z dětského domova byli zapojeni formou tří animátorských workshopů realizovaných jednatelem společnosti Whoomp!, s.r.o., panem Ing. Jiřím Novákem, zhotovitelem hlavní klíčové aktivity.

Při skutečných setkáních se děti seznámily s teorií a měli možnost prakticky vyzkoušet tvorbu animací, natáčení a základní práce se zvukem a focení. Zároveň děti měly možnost vytvořit výtvarné návrhy postav. Z technických a kvalitativních důvodů nakonec nešly tyto výstupy využít do mobilní aplikace.

„Nastoupil jsem jako ředitel do zařízení před 6 lety. Jako každý nový ředitel jsem měl spoustu plánů a vizí. Naším hlavním cílem bylo je připravit co nejlépe děti na život jako takový. A v tomto je v mých očích Zašová obcí nejen roku, ale desetiletí.



Pan starosta včetně lidí, jenž mu pomáhají, nás nejen přijal, ale rovněž cítí stejně, že mají-li se děti integrovat, musí být součástí obce. A tak začala naše spolupráce na nejrůznějších akcích a zapojování dětí jak do brigád, tak i do zajímavých projektů, mezi nimiž byl i pro nás zcela nový projekt interaktivní hry Příběh trinitáře: cena za svobodu.

Zprvu jsem byl k projektu skeptický a pln obav, zda naše děti mohou být přínosem. Navíc nikdo z nás neví, jak dlouho dítě v domově bude, a měl jsem obavu, aby pak nevznikly komplikace kvůli tomu, že soud třeba dítě přemístí nebo vrátí do rodiny.

Přesto jsme se rozhodli tak jako v minulosti obci důvěřovat a výsledkem byla nejen tato povedená hra, ale i pocit dětí, že pracovali na něčem velikém, co po nich zůstane.

Pro mnohé z nich to byla první velká věc, na které spolupracovali. Většina dětí má touhu se před spolužáky něčím chlubit a já jsem rád, že díky Zašové se děti mohou chlubit tím, že něco dokázali a ne tím, že už třeba kouří.



Těšíme se na další spolupráce.
Mgr. Lubomír Krhut, ředitel



Verdiverkstedet AS

Jednalo se o spolupráci se subjektem z donorského státu. Verdiverkstedet AS je moderní animační a multimedialní společnost z Norska, která se zaměřuje na zábavné a informativní pojetí svých projektů prostřednictvím animací.

Zahraniční partner se zapojil do přípravy konceptu digitální mobilní hry ve věci koncepční a obsahové přípravy. Jednalo se zejména o vypracování výtvarných návrhů postav ve hře, tvorby storyboardů, neboli grafických organizérů, které se skládají z ilustrací nebo obrázků zobrazených v sekvenci za účelem předběžné vizualizace filmu. Dále se podíleli na samotné tvorbě jednotlivých animací.

Komunikace s partnerem probíhala zejména emailovou formou. Ač se závěrečná fázedokončení animací potýkala s cca dvouměsíčním zpožděním, mobilní hra byla úspěšně dokončena.



Intenzivně jsme spolupracovali při konání dvou seminářů na téma Inovativní využití kulturního dědictví v ČR a Norsku, kdy se zúčastnili jako účinkující. Při této příležitosti přiletěli z jejich zástupci do ČR v říjnu 2023. Naopak, když vyjeli zástupci z ČR do Osla, partner poskytl potřebnou součinnost pro bilaterální spolupráci.

„Náš výlet do České republiky byl úžasným zážitkem, na který jen tak nezapomeneme. Ochutnali jsme skvělé jídlo, viděli jsme krásné výhledy a samozřejmě jsme se setkali milými lidmi, kteří byli součástí tvorby projektu. Bylo neskutečné si vyzkoušet celou mobilní hru v praxi, když jsme při tvorbě pracovali pouze z vizuální částí. Bylo zábavné vidět, jak se příběh spojuje. Práce ze zahraničí s sebou přinesla spoustu výzev a překážek, protože jsme téměř vždy komunikovali prostřednictvím emailu, ale nakonec se nám podařilo dosáhnout porozumění a vytvořit něco fantastického a jedinečného. Byla to opravdu skvělá pracovní zkušenost“.

Stian Mathiesen, VERDIERKSTEDET AS



Whoomp!, s.r.o.

Je společnost zabývající se reklamním průmyslem a tvorbou animací. Při realizaci projektu firma představovala nezbytně důležitý článek, jelikož se jedná o zhotovitele hlavní klíčové aktivity – mobilní hry s rozšířenou realitou a jiných dalších navazujících aktivit týkající se propagační činnosti a marketingu. Zástupci společnosti kooperovali se Zašovou a norskou společností Verdiverkstedet AS a dovedli celý proces vzniku mobilní hry ke zdárnému konci. V rámci procesu hry se jednalo o přípravu scénáře hry, zvučení a kompletace animací, vytvoření dabingu v ČJ a AJ, schválení hry jako aplikace. Společnost dále připravila komunikační a grafický manuál, webové stránky, tiskoviny a online a offline kampaň.

Zároveň se společnost aktivně podílela a pomáhala při přípravě a organizaci seminářů, kdy se pan jednatel přímo účastnil obou realizovaných seminářů jako prezentující. V neposlední řadě byla ze strany Whoomp!, s.r.o. zrealizována inkluzivní podpora pro chlapce a děvčata z Dětského domova Zašová formou uskutečnění 3 animátorských workshopů.

„Projekt se nám velmi líbil svým zaměřením na pokročilé technologie. Zároveň máme rádi silné příběhy a příběh trinitářského řádu to bezezbytku naplňuje. Spojením rozšířené reality a jejich příběhu, vznikla dle našeho názoru přitažlivá hra a jsme rádi, že jsme u toho mohli být.

**WH
OO
MP!**

Co se nám líbilo nejvíce:

- studie a příprava samotného scénáře, kdy jsme se ponořili do historických souvislostí. Slavný trinitářský slib, kdy mniši přistupují na výměnu vlastního života za život otrocka je silným okamžikem v jejich dějinách a stal se i hlavním motivem celé hry.

- příprava animací ve spolupráci s norským partnerem. S ohledem na pracnost výroby animací pozorujeme evropský trend ke koprodukčním projektům. Toto byl ukázkový příklad, kdy část projektu vzniká v jedné zemi a část ve druhé. Definování workflow, kontrola výstupů s ohledem na scénář, vše v návaznosti na programování aplikace bylo pro nás velmi poučnou částí projektu.

- spolupráce s dětmi v Zašové. Velkým zážitkem bylo představení animačních technik, zejména stop motion animace a dalších aspektů z tvorby audiovizuálního díla jako zvučení, práce s kamerou a podobně. Z dětských reakcí usuzujeme, že to i pro ně bylo zábavné a možná se i některé z nich bude v budoucnu zajímat právě obor animace.

- seminář v Norsku: Samotná cesta, poznání hlavního města a blízkého okolí bylo už jen skvělým bonusem v rámci celého projektu.

Ing. Jiří Novák, scénárista a režisér



5 FINANČNÍ PLÁN

Na projekt byly schváleny finanční prostředky ve výši 4 161 895 Kč, což odpovídalo 90 % celkových způsobilých výdajů. Dotační program umožnil zálohovou platbu ve výši 60 % požadovaného grantu, která zlepšila finanční stránku obce Zašová, a tak nebylo nutné projekt předfinancovat z úvěrových prostředků. Při realizaci projektu nedošlo ke zvýšení cen a navýšení finanční spoluúčasti obce.

Postup prací a plnění finančního rozpočtu byl kontrolován v předkládaných průběžných monitorovacích zprávách (1 období = 6 měsíců).

6 ČASOVÝ RÁMEC PROJEKTU

Přípravná fáze projektu byla zahájena v druhém kvartálu roku 2021, kdy v říjnu 2021 došlo na úspěšné předání a zaregistrování žádosti o grant. V dubnu 2022 došlo k vydání Rozhodnutí o poskytnutí dotace.

Pro realizaci projektu bylo stanovené dvouleté období v termínu 1. 5. 2022 až 30. 4. 2024.

Úspěšná realizace projektu závisela z nemalé části na výběru vhodného zhotovitele, který zajišťoval hlavní klíčovou aktivitu – mobilní hru a další navazující aktivity – komunikační a grafický manuál, webové stránky, tiskoviny, online a offline kampaň. Ve výběrovém řízení byla vybrána společnost Whoomp!, s.r.o., 25. 10. 2022 došlo na uzavření Smlouvy o dílo a společná práce mohla začít.

V první fázi vznikl rámcový harmonogram prací, dle kterého měla být mobilní hra a navazující aktivity hotovy do června 2023. Během letních prázdnin se měly doladovat případné technické problémy. Sled dalších událostí a zejména zádrhly ve scénáři a ve spolupráci s norským partnerem ukázaly, že tento termín není zdaleka reálný. Naštěstí v uzavřeném harmonogramu byla nastavena časová rezerva do října 2023 a do tohoto termínu bylo vše dokončeno.

Dosažené postupy během realizace:

10/2022 – podepsaná smlouva o dílo se zhotovitelem mobilní hry s rozšířenou realitou

9/2022 – 4/2023 uskutečnění šesti vzdělávacích akcí

4/2023 – spuštěny webové stránky projektu a profily na sociálních sítích

3/2023–5/2023 – inkluzivní workshopy v Dětském domově Zašová

10/2023 – tisk a propagace tiskovin – letáky k mobilní hře a historické brožury Příběh kláštera

10/2023 – Seminář v ČR: Inovativní využití kulturních památek, návštěva norských partnerů

10/2023 – oficiální spuštění hry

10/2023 – spuštění mediální kampaně

2/2024 – Seminář v NOR: Inovativní využití kulturních památek, návštěva českých zástupců v Oslu

4/2024 – zveřejnění zpracované závěrečné publikace

7 REALIZOVANÉ AKTIVITY/ VÝSTUPY PROJEKTU

Hlavním výstupem projektu je vytvořená digitální mobilní hra s rozšířenou realitou, jejímž záměrem je seznámit návštěvníky hravou a inovativní formou s trinitářským řádem, jeho historií a vlivem na zdejší kraj. Mezi další výstupy projektu patří kulturně-vzdělávací aktivity a marketingové nástroje pro zlepšení prezentace projektu a budoucí využití v propagaci kláštera.

7.1 DIGITÁLNÍ MOBILNÍ HRA S ROZŠÍŘENOU REALITOU

Jedná se o hlavní výstup projektu, který byl zároveň největším a nejpracnějším prvkem zapojujícím do svého vzniku všechny partnery projektu. Proto se záhy po podpisu smlouvy začalo pracovat na návrhu scénáře a postav. Vznikla tak mobilní hra založená na rozšířené realitě. Jedná se o novou formu advergamingu, což je propagace a vzdělávání formou her při využití technologií chytrého telefonu. Průvodcem ve hře je mnich Štěpán z řádu trinitářů, který pomáhá vysvobodit domorodého Lojzika z nepřátelského zajetí. Smyslem hry je přiblížit příběh trinitářů, jejich poslání, historii jejich působení v Zašové i ve světě a zároveň ukázat zajímavá místa v obci Zašová. Cílová skupina hry je charakterizována jako dospělí, rodiny, děti od 8 let. Aplikace je založena na kontrolních GPS bodech (16 míst), které hráče provádí po trase a po splnění úkolů na jednotlivých místech se odvíjí následné scény. Hráč odpovídá i na otázky, po zamíření telefonu na objekty se některé objekty rozpohybují/

oživnou a spustí se další část příběhu. Hra je k dispozici ke stažení od konce září 2023 na platformách Google Play a App Store.

Více viz: <https://klasterzasova.cz/geogra/>



Google Play

Appstore



7.1.1 Proces vzniku hry

11/2022 Příprava historických materiálů o poslání trinitářů a jejich působení v Zašové pro scénáristu, návštěva scénáristy v Zašové, vytipování vhodné trasy spolu s partnerem Matice zašovská.

12/2022 První návrh scénáře hry.

12/2022 – 1/2023 Revize scénáře a rozvaha stylu hry. Před Vánoci vznikl nápad nechat postavy mluvit místním nářečím. Následovalo několik „překladů“ přímých řečí do valaštiny, nicméně nakonec jsme vyhodnotili, že to není šťastné řešení pro přístupnost hry mladé generaci. Dialogy nebyly srozumitelné. Tento krok znamenal první zpoždění ve vzniku hry. Scénář se pak doladřoval až do 5/2023.

2/2023 Začátek spolupráce s partnerem projektu Dětským domovem Zašová, kdy byly děti vyzvány, aby navrhly vzhled jednotlivých postav hry.

2/2023 Vznik pracovní verze scénáře v angličtině pro norské animátory.

3/2023 Ve hře má být 24 animací, obdržen první výstup z práce norských animátorů – pozadí k odsouhlasení vzhledu budov a přírody a hlavních postav příběhu.

Jak jsme komunikovali na dálku?

Každý krok vzniku animací byl důkladně ověřován:

Norský partner poslal návrh zhotoviteli, ten předal koordinátorovi za Obez Zašovou, ten rozeslal historikům z Matice zašovské, případně dalším dle potřeby. Následovala zpětná vazba zhotoviteli, připojení jeho připomínek a zpět k norskému partnerovi.



Třeba vznik postavy rytíře:

Prvotní dotaz ze strany animátorů:

Video Nr.3

I had a question about the design of the christian knight. Originally I was designing him to look like a templar knight,



but I was looking through the monastery websites you linked me to. And found an image of this:



Is this more of the design you are looking for? Let me know.



Odpověď ze strany historika: Rytíře, kterého navrhuji podle obrázku bych k povaze zbroje zasadil spíš do Sýrie než sem k nám... Co si představím já pod pojmem rytíře pro naše prostředí je zhruba toto

[https://staticdelivery.nexusmods.com/mods/2298/images/750/750-](https://staticdelivery.nexusmods.com/mods/2298/images/750/750-1559808383-2076941787.jpeg)

[1559808383-2076941787.jpeg](https://staticdelivery.nexusmods.com/mods/2298/images/750/750-1559808383-2076941787.jpeg) Je to z celosvětově uznávané české hry, odehrávající se u nás kolem roku 1400 (mariánský obraz kolem r. 1450). Kostýmy byly konzultovány s našimi předními odborníky a profesory, tak bych se toho nebál držet... Navíc zbroj docela odpovídá daleko mladším rytinám, které jsou dobově stylizované... Se stylizací počítám i v našem případě, ale navržené mi přijde stylizované až příliš a jinam (křížové výpravy)...

No a finální podoba rytíře ve hře – myslíme, že se vyvedl:



4/2023 První animované video ze strany norských partnerů. Norské studio dodává animace (bez zvukových efektů) s pracovní verzí dabingu v AJ, kterou obdrželi.

Připomínky z naší strany vypadají např. takto: „Co se týče obsahu, tak ten uzlík s jídlem je určen pro jejího manžela Lojzka a nese mu to k rybníku, kde loví ryby... tak to nyní moc nedává smysl, že to rozbalí dětem a odejde s prázdnýma rukama. Také by měla nést džbánek vody. Tyto dva předměty je třeba v animaci mít, protože se váží přímo k příběhu - mluví se o nich a měly by se také objevit v následném videu č. 5, kde uzlík s jídlem upustí a džbánek se rozbije a rozletí se na střepy. Takže to bych určitě nechal opravit, aby nám to sedělo. Na závěr animace by to chtělo do tváře ženy nějaké gesto, např. pousmání směrem k hráči. Nyní je to takové bez emocí.“

6/2023 Dokončena práce animací norských partnerů. Vedle toho vznikají obrázky pro prvky rozšířené reality, kreslené českou ilustrátorkou – bohužel některé nejsou následně použity, protože hra se ukáže ve skutečnosti příliš dlouhá.

Dále došlo k rozklíčení nejsložitějšího úkolu v podobě názvu hry. Do vymýšlení byly zapojeny i děti ze základní školy a dětského domova. Nakonec zvítězila varianta

Příběh trinitáře: cena za svobodu.

Mobilní hru se nepodařilo spustit přímo v letní sezóně, jak bylo plánováno. V předemném období bylo nutné dokončit animace, vytvořit dabing v české a anglické verzi a na závěr hru zkompletovat, nahrát do obchodů Google Play a App Store a čekat na schválení aplikace. V procesu schvalování došlo k velkému časovému prodloužení. Problém se týkal legislativy, kdy jedna z animací byla vyhodnocena jako nevhodná (násilná) pro uživatele mladší 18 let a bylo tak nutné aplikaci upravit.

Dalším důvodem prodloužení bylo zpoždění dokončení posledních cca 5 částí animací ze strany norského partnera. Mobilní aplikace byla ke stažení dostupná od 26. 9. 2023 na Google Play a od 30. 9. 2023 na App Store.

10/2023 V tomto měsíci se odchytilávají vyvstalé problémy s prvky rozšířené reality, zasekáváním hry. Nastala urgentní práce zhotovitele na odladění nastalých problémů a k oficiálnímu předání a dokončení došlo tedy až dne 20. 10. 2023 na základě podepsaného předávacího protokolu.



7.2 VZDĚLÁVACÍ AKCE

V rámci projektu bylo celkem uskutečněno celkem 6 přednášek na téma historie obce a trinitářského kláštera v Zašově. Přednášející byly z řad odborné veřejnosti ve spolupráci se spolkem Matice zašovská, zejména s panem Josefem Krúpou, supervizorem projektu z historického a odborného hlediska. Přednášky byly realizovány v místním kulturním domě Zašová, ale i v Praze v prostorách muzea na Křižovnickém náměstí.

30. 9. 2022 Cihlová secese není obsese

Přednáška s prohlídkou kláštera a secesní budovy bývalé školy vedená Mgr. Janem Matyášem, Ph. D.

16. 2. 2023 Zašovský dvůr

V sále kulturního domu Zašová sešli nejen pamětníci, aby si vyslechli přednášky pánů Němejce, Matyáše a Lasztoviczy o historii Schätzelova dvora.

7. 3. 2023 Život v řádu není nuda

Tuto přednášku měla sestra Anežka Bednářová, bývalá generální představená Školských sester de Notre Dame. Její vyprávění si přišli poslechnout pamětníci, i příslušníci mladší generace, kteří už působení „zašovských sestřiček“ v zašovském klášteře znají pouze z vyprávění.

16. 3. 2023 Trinitáři a jejich stopa v českých zemích

Tato přednáška se konala v Praze v prostorách muzea na Křižovnickém náměstí. Mgr. Jan Matyáš, Ph.D. z Matice zašovské hovořil o působení trinitářů v českých zemích.

2. 4. 2023 – Stopy lidského umu

Další vzdělávací akce na téma původních řemesel v KD Zašová, jejímž protagonistou byl autor stejnojmenné knihy doc. PhDr. Daniel Drápala, Ph.D.



7.3 SEMINÁŘE NA TÉMA INOVATIVNÍ VYUŽITÍ KULTURNÍHO DĚDICTVÍ

Po spuštění mobilní hry byla uskutečněna výměna informací se zahraničním partnerem v podobě pracovních cest a uspořádání seminářů. Přínosem je posílení bilaterálních vztahů, sdílení znalostí a vzájemné porozumění mezi ČR a donorským státem.

V první fázi navštívili zástupci norského partnera ČR v termínu 3.-7.10. 2023. Partneři se osobně seznámili s celým projektovým týmem, s obcí Zašovou a předmětnou kulturní památkou. Pan Josef Krůpa, supervizor projektu z historického hlediska, provedl odborný výklad. Následně si norští partneři vyzkoušeli celou hru. Dále navštívili kulturní památky a přírodní oblasti významné pro dané okolí Valašsko (Valašské muzeum v přírodě, muzeum Tatra v Kopřivnici, hrad Štramberk a Pustevny).

Při příležitosti služební cesty norských partnerů do ČR se dne 5. 10. 2023 konal v Kulturním domě Zašová první plánovaný seminář. Dopoledne seznámili představitelé obce a partneři přítomné s historií a vizí kláštera v Zašové, dále pak byla prezentována samotná tvorba mobilní hry a přiblížena bilaterální spolupráce s norskými partnery, kteří sami měli při prezentaci vlastní příspěvek. Po ukončení semináře v sále se zájemci přesunuli do venkovních prostor a měli možnost si samotnou hru vyzkoušet přímo s tvůrci hry. Seminář se konal za účasti partnerů projektu, odborné veřejnosti z řad kultury a péče o památky, zástupců ze Zlínského kraje a místních municipalit, pracovníků informačních center a českého rozhlasu.

„Bylo velmi přínosné slyšet a vidět shrnutí celého procesu vzniku hry, jakožto inovativního způsobu přiblížení historie naší obce a památek v ní široké veřejnosti, z úst týmu jejich tvůrců. Pro další propagaci obce hodnotím pozitivně účast zástupců informačních center i státní správy na workshopu.

Ode dne, kdy byla hra spuštěna, potkáváme zejména mladé lidi s mobily v ruce, kteří procházejí trasu a kvitují tuto možnost. Přes drobné problémy při spuštění hry na zcela nové platformě, se už hra usadila jako jedna z možností poznat naši obec. Věřím, že to bude inspirovat i okolní obce a města či zástupce památek k implementaci podobných, moderních způsobů propagace míst“.

Mgr. Jiljí Kubrický, Starosta obce Zašová



V druhé fázi se 5.–9. února uskutečnila zahraniční cesta českých zástupců projektového týmu do Norska. Český tým se seznámil s hlavním městem Oslo a navštívil jeho hlavní charakteristické památky a muzea. Opět došlo na osobní setkání se zástupci donorského partnera. V rámci inovativní formy prezentace památky si český tým vyzkoušel zahrát v Oslu mobilní hru, charakterizovanou jako venkovní únikovou hru, která rovněž zábavnou formou prezentovala fascinující historii a zajímavosti starého města – Vikingské příběhy.

„Hra byla založena na podobném principu jako naše, tj. GPS bodech a pokračování jen pokud hráč projde předchozí trasu. Obsahovala hodně nápověd, za které se strhávaly body, které jsme dříve projedním míst získali. Bohužel, vzhledem k silnému mrazu nebylo možné celou hru dokončit.“

7. února 2024 se uskutečnil seminář Innovative Use of the Cultural Heritage v konferenčním prostoru hotelu CITY BOX Oslo. Semináře se zúčastnili jako přednášející zástupci Obce Zašová, partnera Matice zašovské, norského partnera, firmy VERDIVERKSTEDET AS a zástupci dodavatele mobilní geolokační hry firmy Whoomp! s.r.o. Obsahem semináře bylo seznámení s obcí Zašová a regionem Valašsko, Beskydy, s historií a vizí kláštera v Zašové. Dále pak byl prezentován proces vzniku hry a přiblížena bilaterální spolupráce s norskými partnery. Seminář se konal za účasti partnerů projektu, byla přizvána odborná veřejnost z řad péče o památky, animačních studií a českého velvyslanectví.

„Práce na tomto projektu byla pro nás velkou zkušeností. Z prvotního zadání, kdy nebylo jasné kolik postav, pozadí a scén se ve hře bude vyskytovat, se vyvíjela opravdu krásná hra. Jsme rádi, že za ní stojí právě naše studio.“

Joakim Skavern, manager VERDIVERKSTEDET AS



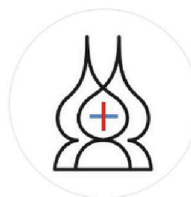
7.4 WEBOVÉ STRÁNKY, SOCIÁLNÍ SÍTĚ

Pro zajištění odpovídající publicity kulturní památky a projektu byly v dubnu 2023 spuštěny webové stránky kláštera. Stránky jsou dostupné v českém a anglickém jazyce a jsou zde zveřejnovány průběžné informace týkající se nejen realizace projektu. Návštěvník zde najde užitečné informace o klášteře a samozřejmě potřebné informace k mobilní hře včetně QR odkazu ke stažení.

Alternativně byly založeny i profily na sociálních sítích - facebooku a instagramu. Zde jsou návštěvníci průběžně informováni o aktuálním dění a blížících se událostech.

3/2023 Rozvaha, jak bude web kláštera vypadat a jaká bude jeho struktura. Důležité bylo ujasnit si i jak se bude objekt do budoucna nazývat a z toho se bude odvíjet název domény. Nakonec jsme vybrali jednoduché www.klasterzasova.cz.

6/2023 Webové stránky jsou dostupné jak v českém, tak v anglickém jazyce, funguje fb a inst profil.



Klášter Zašová

#klasterzasova

www.klasterzasova.cz



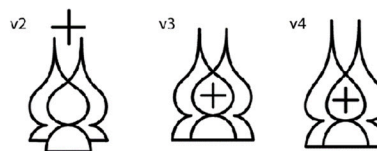
7.5 KOMUNIKAČNÍ A GRAFICKÝ MANUÁL

Pro sjednocení a vhodnou propagaci kláštera byl v období 3–4/2023 vytvořen komunikační a grafický manuál. Jedná se o souhrn přesně definovaných prvků vizuální komunikace a prezentace kláštera. Obec je nyní schopná realizovat jednotlivá podopatření ublicity a správně cílit na koncové skupiny. Došlo k vytvoření nové vizuální identity kláštera, která odpovídá významu kulturního dědictví v moderním pojetí.

V komunikačním manuálu je představeno logo – piktogram, který v sobě nese propojení tří prvků. Dále jsou definovány rozměry a jazykové mutace a barevné varianty, písmo, barvy, grafické prvky a úprava fotografií. V grafickém manuálu je zpracováno využití v tiskovinách – brožura, leták a reklamní banner.



Logo je založeno na 3 symbolech charakteristických pro Zašovou. Prvním z nich je trinitářský kříž, charakterizující mnišský řád, který jako první klášter obýval a staral se o jeho provoz. Dále v piktogramu figuruje trojvrší vycházející z typáře obce Zašové, které pravděpodobně souvisí také s erbem šlechtického rodu Žerotínů, kteří vznik kostela finančně zajistili. Posledním symbolem je dvojice věží, kterou trinitáři přilehlému kostelu dostavěli a které ho činí ojedinělou architektonickou památkou Valašska. Barvy vychází z barev trinitářského kříže.



7.6 TISKOVINY – LETÁK, HISTORICKÁ BROŽURA

Pro návštěvníky a turisty byly vypracovány a v září 2023 distribuovány propagační tiskoviny v podobě informativního letáku k mobilní hře a historické brožury Pozoruhodný příběh přibližující historii trinitářů v Zašově. Tiskoviny jsou dostupné v Informačním centru Zašová, na obecním úřadě a v kostele. Obec zajistila distribuci i do infocenter v blízkém okolí.



3/2023 Poutavý text od pana Josefa Krúpy o historii trinitářů byl zárodkem brožury s názvem Příběh kláštera.

4/2023 První verze brožury s jednoduchou sazbou, zatím bez vizuálu kláštera.



6/2023 Brožura je doplněna o grafické prvky vycházející z logomanuálu.

6/2023 Vzniká propagační leták o hře: Příběh trinitáře: cena za svobodu.

8/2023 Tisková data brožury a letáku a dodání vtištěných publikací, které byly představeny na Zašovských slavnostech 2. 9. 2023

8 PUBLICITA PROJEKTU – INZERCE, ČLÁNKY

Obec Zašová v průběhu celé doby realizace informovala veřejnost o průběhu projektu. Zprvu než byly vytvořeny komunikační kanály v rámci projektu, obec pravidelně informovala veřejnost prostřednictvím webových stránek a místního tisku – Zašovské noviny. Na publicitě projektu se podílelo i informační centrum obce, kde jsou dostupné veškeré potřebné informace a zároveň představuje pomyslnou vstupní bránu do digitální mobilní hry, jelikož začátek hry je před KD Zašová.



Projektový tým však v průběhu realizace projektu usiloval o propagaci s větším dosahem než jen místního charakteru, a tak nad rámec povinné publicity byly zveřejněny informace o projektovém záměru i v médiích regionálního i celostátního charakteru:

- ▶ **Magazín LOOK AT IT 2023** Valašsko-Beskydy,
- ▶ **Valašské noviny**, zima a jaro 2024,
- ▶ 4x odvysílaná reportáž v rozhlasové stanici. 1x dne 15. 10. 2023 v **Radiožurnálu** (celoplošná rozhlasová stanice) a 3x dne 13. 10. 2023 v **Českém rozhlasu Zlín** (regionální rozhlasová stanice),
- ▶ Článek v **časopise ABC**, č. 7/2024 (březen 2024),
- ▶ Portál **KUDY Z NUDY** – tip na aktivitu.

V září 2023 byla mobilní hra Hra i vzniklé tiskoviny představeny na Zašovských slavnostech.

V průběhu realizace projektu byly vytvořeny propagační nástroje v podobě roll up a banneru. Roll up propaguje klášter a banner mobilní hru. Oba prvky byly využívány při konání seminářů a vzdělávacích akcí. Nyní jsou umístěny na veřejně dostupných místech. V závěrečné fázi projektu byla vytvořena pamětní deska s náležitostmi povinné publicity, která bude trvale a viditelně umístěna v trase mobilní hry tak.

V rámci aktivit projektu byly vytvořeny reklamní bannery a v dubnu 2023 byla zahájena příprava reklamních sloganů a upoutávek na hru. Po dokončení mobilní hry byla zahájena online a offline mediální kampaň, probíhající v říjnu až listopadu 2023.

V rámci offline inzerce byly umístěny reklamní slogany v týdenících s celostátním dosahem DENÍK VÍKEND (pn = 82 000), a SEDMIČKA (pn = 112 000).



V rámci online kampaně byla spuštěná placená PPC reklama s cílovou hodnotou 10 000 prokliků na web kláštera. Jednalo se o zobrazení textových, obrázkových ale i video reklam ve vyhledávačích, sociálních sítích se zobrazením jak na mobilních zařízeních, tak na PC.



Příklad reklamy ve formátu „video“ o rozměrech 320 x 568



Příklad reklamy ve formátu „obrázek“ o rozměrech 320 x 568



Tato rozsáhlá veřejná kampaň byla zároveň podpořena propagačními činnostmi na základních školách v celém regionu. Děti a učitelé byli vyzváni, aby si udělaly výlet za hrou a poznáním do Zašové.

9 DOPORUČENÍ

Pro obec Zašovou se jednalo o premiéru v rámci realizace měkkého projektu. Postupy, intenzivní časová náročnost, schopnost flexibilně reagovat kdykoliv, kdy je třeba, v tak dlouhém období lze charakterizovat jako nově nabyté zkušenosti. Proces vzniku hry, kterým nás prováděla dodavatelská firma, byl pro nás neznámý. Zároveň jsme uvítali spolupráci s externí společností v rámci administrativních úkonů a řízení celého projektu jako celku po kompletní dobu realizace.

Celkově máme za to, že se projekt velmi vyvedl díky velké míře komunikace a kooperace všech zainteresovaných stran projektového týmu. Ke každému velkému projektu patří i těžkosti, které se nevyhnuly ani nám. Co bychom třeba už dělali jinak, nebo na co bychom doporučili myslet těm, kteří se do podobného projektu v budoucnu pustí uskutečnit?

- ▶ Zahrňte do hry s rozšířenou realitou místa, která nebudou v brzké době podléhat změnám. I restaurátorské práce na obnově kamene mohou způsobit komplikace.
- ▶ Ujistěte se, že všichni rozumíme procesu vzniku hry a co je podstatné v jednotlivých krocích. Ve kterém okamžiku můžete naposledy něco měnit.
- ▶ Vyjasněte si na začátku pojetí hry, myslíte na lokálnost a přístupnost hry (spisovný jazyk vs. nářečí, jména hrdinů odpovídající regionu (Vítka jsme v průběhu hry vyměňovali za Lojzíka)
- ▶ Zpřístupnění hry přes Apple Store – pozor na krev, i malé množství krve z odřeniny může mít vliv na zpřístupnění hry ve Store dětem.

- ▶ Multikulturní spolupráce: dlouhý čas a hodně mailů je potřeba vyměnit k odladění vzhledu postav. Mějte připraveny modely, historické obrázky, fotky, nebo i fotky prostředí.
- ▶ Zvažte, zda není vhodné osobní setkání se zahraničním partnerem v prostředí projektu před zahájením práce. Nám by to hodně usnadnilo.
- ▶ Pořádání semináře v Norsku: je velmi těžké v neznámé zemi nalákat účastníky na seminář. Připravte se na to a vymyslete nějaký marketingový tah, nebo silně zainteresujte svého norského partnera do jeho organizace.
- ▶ Počítejte s časovou prodlevou a mějte připraven alternativní scénář pro případ nedodržení časových harmonogramů. U nás vzhledem k tomu, že hra nebyla připravena na turistickou sezonu, to znamenalo nečekaně velkou komunikaci se školami, středisky volného času atd. a propagaci hr v předzimních měsících.



10 ZHODNOCENÍ PŘÍNOSU PROJEKTU A ZÁVĚR

Na realizaci projektu mělo v roce 2024 navazovat otevření a zpřístupnění celého obnoveného kláštera, což se bohužel vzhledem k absenci financí a vhodných dotačních titulů nepodařilo realizovat. Obec i partner projektu Matice zašovská ukazují a zatraktivňují pro návštěvníky a obyvatele alespoň klášterní zahradu a část kláštera. V budově kláštera probíhají výstavy, ojedinělé koncerty a exkurze. V klášterní zahradě jsou bylinkové záhony, poníci, křížová cesta, nově dřevěné molo u rybníka. Klášterní prostory tedy žijí svým životem, i když stále marně čekají na finanční příležitost k dalšímu svému rozvoji, zachování a zpřístupnění veřejnosti.

Projekt sám k tomu všemu velmi přispěl. Přispěl k tomu, že se lidé zajímají o budoucnost i historii kláštera, chodí se obohacovat na přednášky. Získávají informace ze sociálních sítí o dění kolem kláštera a hry.

A v neposlední řadě díky hře se o historii a poslání trinitářů začaly zajímat děti, které pobíhají s mobily po celé vesnici ať už samy, nebo v doprovodu rodičů či učitelů. Zašová tak získala další atraktivní aspekt, kvůli kterému ji stojí za to navštívit. A třeba se jednou poštěstí a přijde štedrý donátor, který pomůže s rekonstrukcí zbývajících částí areálu.

Dovolte mi poděkovat všem, kteří na dvouletém projektu i jeho přípravě pracovali. Děkuji i Norským fondům za velkou podporu uchování kulturního dědictví v naší obci.

Zároveň děkuji všem za pokračující sdílení a propagaci.

Jiljí Kubrický, starosta obce Zašová

