

Zadanie pre súťaž návrhu ilustrácie pre detský internetový portál, zameraný na podporu domáceho cestovného ruchu.

KLIENT

Košice Región Turizmus (krajská organizácia cestovného ruchu pre Košický kraj)

Organizácia sa zaoberá destinačným manažmentom (marketing + rozvoj cestovného ruchu v destinácii) pre územie Košického kraja.

ZÁMER

Vytvorenie internetového portálu, ktorý zosumarizuje celú detskú ponuku výletov, atrakcií a služieb pre deti v Košickom kraji. Cieľom detského cestovateľského portálu má byť oslovenie silnej cieľovej skupiny dospelých (rodičia a starí rodičia) prostredníctvom „kontaktnéj osoby“ ich dieťaťa alebo vnúčaťa. Samotný web sa má vyznačovať svojou atraktivnosťou nielen pre dieťa, ale aj pre rodiča (starého rodiča), ktorý v ňom bude vidieť aj hlbší zmysel – teda nielen zábavu, ale aj edukáciu.

CIEĽ PROJEKTU

- propagácia destinácie - Košický kraj detskému divákovi
- zvyšovanie návštevnosti Košického kraja prostredníctvom vyvolanej návštevníckej mobility rodín
- zvyšovanie počtu prenocovaní v Košickom kraji prostredníctvom motivovania rodín s deťmi k tráveniu domácej dovolenky v našom regióne (aby chceli aj sami obyvatelia regiónu cestovať a spoznávať svoj vlastný región - aby nehľadali dovolenky a výlety len v Tatrách či v zahraničí).
- Propagácia destinácie Košický kraj aj mimo región – pritiahnutie rodín s deťmi zo širšieho rádiusa Slovenska a aj s presahom na krajiny V4

OBSAH DETSKÉHO WEBU

Tipy na výlety - voľné plány na 1.-3. dňové výlety v danej lokalite - odporúčané známe aj neznáme atrakcie, lokality, prírodné úkazy, technické, kultúrne a historické pamiatky, projekty podporené KSK cez program Terra Incognita;

Atrakcie - odporúčané známe aj neznáme atrakcie, lokality, prírodné úkazy, technické, kultúrne a historické pamiatky, projekty podporené KSK cez program Terra Incognita, detské zóny, športoviská, ihriská... - ich bližšia špecifikácia a základné informácie (adresa (GPS súradnice), otváracie hodiny, vstupné, možnosti a služby v okolí);

Detské podujatia - timeline detských atrakcií v Košickom kraji - podujatia podporené KSK cez program Terra Incognita, známe podujatia z kraja;

Kidsfriendly zóny - zoznam hotelov, reštaurácií s detskými kútikmi, animátormi; detské tábory, detské centrá, workshopy...;

Hry - sekcia určená pre detského návštevníka, kde sa hrou formou naučí niečo nové o svojom kraji - omaľovánky, spájanie číslíc s cieľným vytvorením ikonických objektov z kraja, kvízy na rôzne témy spájané s Košickým krajom.

PREDLOHA ZADANIA

PRÍBEH KRAJINY HARAVARA

Ako krajina vznikla?

Krajina Haravara tu bola od nepamäti. Teda, najprv to nebola pevnina, ale len more. Presne tak. Všade, kde je teraz krajina Haravara bolo kedysi nekonečné more. Veď v Nižnej Myšli, v Spišských Tomášovciach a v Beňatine ešte stále môžete nájsť skamenelé morské živočíchy.

Pod morom však spali sopky. Tie začali pred niekoľkými miliónmi rokov vybuchovať a z lávy sa vytvorili kopce. Keď ustúpilo more, na lávu vietor nafúkal prach, piesok a semenka rastlín. Keď na kopce napršalo, začala sa pevná láva meniť na lesy a lúky. Niekedy, ale ostala aj voda a vytvorila jazierka. Prví ľudia, ktorí vstúpili do krajiny Haravara, zastali, otvorili ústa a povedali len: „TO JE SEN. Lúky, lesy, kopce, rieky, jazierka - prírodná Haravara.”

Nedivte sa, že si ľudia v tejto krajine postavili množstvo kaštieľov, hradov, zámkov, založili krásne parky, záhrady, sady, vybudovali bane a objavili jaskyne.

Ľudia sem prichádzali z mnohých kútov sveta, preto mala každá dedina a každé väčšie územie svoje pomenovanie. Ľudia, ktorí sa dohodli na podobnom jazyku, zvykoch, tancoch, pesničkách, sa nakoniec dohodli aj na názve svojho územia. Rozdelili si krajinu Haravara na Abov, Gemer, Zemplín a Spiš.

Keď vymýšľali, čo a ako budú robiť, ako vylepšiť Haravaru, nemuseli veľmi špekulovať - len sa pozreli okolo a hneď vedeli, čo sa majú robiť.

Nebolo tu vždy len veselo. Mnohokrát sa tu bojovalo. Už od praveku sa viedli malé aj veľké vojny, ale Haravara vďaka svojim lesom pomohla ľuďom prežiť.

Len o mori sa Haravarčanom stále len snívalo. A keďže nechceli ostať len pri snoch, jedno také si urobili. Síce menšie ale naše. V krajine Haravara môže každý snívať, o čomkoľvek. S prstom na mape si namiešať svoj sen a vyraziť za ním napríklad – poprechádzať sa po dne pravekého mora, pohrať sa v ozajstných tankoch, či si opiectť slaninku na starom hrade.

Dnes je Haravara krajina, v ktorej žijú aj obyčajní ľudia ako my. Je to krajina plná farebných domov, belasých riek, zelených lesov, cez ktoré vedú poľné cestičky. Sú v nej malé aj veľké domy, dlhé ulice, námestia s cukrárnami a fontánou a hlavne plno detí. V Haravare sú všetci veľmi zvedaví. Haravarčania neustále niekam cestujú, pretože chcú spoznať všetko, čo ich predkovia objavili, postavili, vymysleli.. Najradšej cez prázdniny alebo cez víkend, a niekedy aj počas školského výletu. Z miesta na miesto sa presúvajú vlakom alebo autobusom. Inokedy, len tak na bicykli alebo pešo. Na svojich cestách objavujú krásy prírody, spoznávajú zaujímavú históriu hradov, zámkov, alebo sa len tak zabávajú v lunaparku či na kúpalisku.

Tam, kde sa darí ľuďom, darí sa aj duchom. Niektorí sú strašidelní, ale tí strašia len v zlých krajinách. V krajine Haravara ostali len dobrí duchovia.. Zlí tu prišli vždy len na pár chvíľ, a to zďaleka, no odvážni Haravarčania sa ich vôbec nebáli, a tak to skúšajú v iných krajinách a svetoch.. Dnes, ale aj dobrí duchovia väčšinou spia, pretože nemajú koho strašiť, nevedia už ani pomáhať ako kedysi. Svet ide dopredu, tak rýchlo, že duchovia radšej zaspali. Okrem jedného menom Kaško..

Jedného dňa sa do krajiny Haravara prisťahovala nová rodina. Chlapec Max, dievčatko Majka a ich rodičia. Prišli z ďaleka – lietadlom. Mali obrovské kufre. Teraz bývajú v starom dome na Dlhej ulici, kde je veľa iných farebných domov. Ich dom je v Dlhej ulici najvyšší. Má tri poschodia. Najkrajšie sú obrovské okná, vysoký komín a na veľkých drevených dverách je starý erb so zelenou mačkou. Pri mačke sedí malý chlapec v čiapke, s batohom na pleci a pozerá sa do diaľky. Ľudia z Dlhej ulice hovoria, že chlapec z erbu voľakedy žil v dome - áno, myslíte si správne. Volal sa Kaško a veľmi rád cestoval. Keď je mesiac v splne sedí za komínom, študuje mapy a chystá si veci do batoha. Keď sa do domu nasťahovali noví obyvatelia, mal veľkú radosť. Vedel, že bude znova cestovať a podnikáť svoje dobrodružné cesty na ktoré zavolá Majku aj Maxa, aby im ukázal krajinu Haravara.

Kaško

- duch, ktorý tu žije tisícky rokov,
- nebavilo ho už len tak lietať a strašiť, tak si zobral podobu malého chlapca,
- nosí úplne obyčajné oblečenie, ale s vreckami, v ktorých nosí svoje zázračné a spomienkové predmety,
- jeho doménou sú rôzne pokrývky hlavy - čiapky, šiltovky, šatky, klobúky- to je jeho výstrednosť, ktorá ho prezrádza, že to nie je obyčajné dieťa. Pod čapicou sa ukrýva vždy nejaké prekvapenie pre deti,
- vie lietať, premiestňovať sa a prechádzať cez steny,

- baví ho dobrodružstvo, ktoré už dlho nezažil - a teraz si našiel kamarátov, s ktorými ho môže opäť prežívať.

Max

- chlapec cca 10 rokov,
- typický chlapec - zvedavý, vie sa pustiť do akéhokoľvek dobrodružstva, ale je to stále dieťa
- má rád vlaky, autobusy, lietadlá- jednoducho rôzne stroje,
- rád nosí tričká a mikiny s kapucňou, do ktorých sa môže skryť, keď niečo vyvedie alebo sa mu niečo nepodarí,
- musí mať svoj batôžtek, ktorý mu urobila mamka - je v ňom veľa malých priehradiek na rôzne veci, ktoré si so sebou berie von - malá lopatka na kopanie v hline, lupa, paličky, malý vláčik,
- stále má pri sebe nejaký jednoduchý hudobný nástroj - kazoo, ozvučené drevka, shaker.

Majka

- dievčatko cca 6 rokov,
- typické dievčatko, ktoré má rado pekné veci, veľa farieb, pokoj, pohodu,
- má rada knižky, zvieratká, hračky zvieratiek,
- rada všetko češe, preto má svoju kabelku, kde má asi 10 rôznych hrebeňov,
- rada tancuje a najradšej by stále nosila šaty, no z dôvodu spontánnych a nepredvídaných výletov radšej kombinuje legíny a sukňu,
- vo vlasoch má vždy inú mašľu, no nie obyčajnú, keď sa chce zabaviť, vytiahne si ju a môže s ňou tancovať, cvičiť....
- je viac opatrná - ale zvyká si, že brat sa o ňu postará

ZADANIE

Vytvorenie návrhu hlavnej - úvodnej ilustrácie do internetového portálu a zároveň predstavenie detského sveta HARAVA, ktorá by mala vychádzať z predloženého príbehu krajiny a jej hlavných postáv - ducha Kaška a jeho detských kamarátov Maxa a Majky na základe jednotlivých ich charakterov.

Webom a ilustráciami sa snažíme osloviť detského diváka, ale aj rodičov či starých rodičov.

POSOLSTVO

Detský svet je plný farieb, nápadov a prekvapení. Rovnaký je aj svet HARAVARA, ktorý spočiatku získa len virtuálnu podobu no príbehy jej hlavných hrdinov natoľko oslovia našich detských divákov, že vyrazia spoznávať Košický kraj a zažívať podobné dobrodružstvá ako naši hlavní hrdinovia.

CIEĽOVÁ SKUPINA

— #kosciregion —

- **Deti od 4 do 12 rokov** - učenie sa nových vecí prostredníctvom zábavnej formy - kvízy, hry; zdroj inšpirácie a faktov pri tvorbe projektov;
- **Rodičia/starí rodičia** - inšpirácia na výlety počas voľných dní, inšpirácia na detské tábory, pomoc pri organizovaní rodinných výletov, či dovoleníek;
- **Školy** - inšpirácia na školské výlety, informácie o regióne, možnosť využiť naše kvízy pri výučbe (geografia, dejepis, vlastiveda).

PREDPOKLADANÝ VÝSTUP

Súťažný návrh úvodnej - jednej ilustrácie na detskom webe musí obsahovať:

- názov sveta "HARAVARA",
- hlavné postavy - duch Kaško, deti Max a Majka,
- pozadie - charakteristické črty krajiny,

Predložený návrh musí mať formát formát A4 alebo online formát vo veľkosti 1920x1080 px

Na základe víťaznej ilustrácie budú predmetom ďalšej spolupráce zvyšné ilustrácie potrebné pre tvorbu webovej stránky.

NAČASOVANIE KAMPANE

- 2. polovica júla – prípravná fáza - ostatné ilustrácie
- August / September 2020 - spustenie webu
- Október 2020 - príprava ďalších ilustrácií na tvorbu offline materiálov a propagačných materiálov

DOSTUPNÝ BUDGET

2.000 eur bez DPH, zahŕňa

- Autorskú ideovo-kreatívnu časť - balík ilustrácií
- Licenciu na využívanie autorských diel