

„Egy határon átnyúló régió, ahol a folyók összekötnek, nem elválasztanak.”

Ajánlattételi felhívás

grafikai munka hibrid (társas- és online) játékhoz

az Interreg V–A Magyarország–Horvátország Együttműködési Program 2014-2020HUHR/1901/4.1.2/0077 azonosítójú TEACH projektje keretében

Ajánlatkérő adatai:

név: Az emberség erejével – CUM VIRTUTE HUMANITATIS Alapítvány

székhely: 7621 Pécs, Citrom u. 12. I. emelet

adószám: 18327568-1-02

képviselő neve: Nyirati András, elnök

e-mail címe: emberseg.erejevel@gmail.com

Ajánlatkérés tárgya:

Grafikai munka hibrid (társas- és online) játékhoz (*Graphic design for the on-line game*) az Interreg V–A Magyarország–Horvátország Együttműködési Program 2014-2020HUHR/1901/4.1.2/0077 azonosítójú TEACH projektje keretében az alábbiakban részletezett tartalom szerint.

Játék bemutatása:

A játék célja

Megismertetni más nemzetiségek kultúráját, beláttatni, hogy léteznek mind hasonlóságok, mind izgalmas eltérések köztük. A négy kultúrkör: horvát, magyar, német, roma. A játék elsősorban a 10-12 éves korosztálynak szól. Elsősorban az általános iskolai oktató munkát segítené a játék, élőbbé, érdekesebbé téve a kapcsolódó témájú tanórákat (történelem, hon- és népismeret, etika, idegennyelvek).

Pálya

A folyó (Dráva), ami összeköt és el is választ. Különböző kinézetű és elrendezésű darabokból (10-15 db) áll, amiket puzzleszerű kapcsolódással bármilyen sorrendben össze lehet rakni, az

Készült a HUHR/1901/4.1.2/0077 azonosítójú, TEACH című projekt keretében. A projektet az Európai Regionális Fejlesztési Alap finanszírozza.

„Egy határon átnyúló régió, ahol a folyók összekötnék, nem elválasztanak.”

első és utolsó darabja fix. A pálya minden játék során változik. A pálya sima mezőkből (pöttyök) és speciális mezőkből áll. Az egyik speciális mező az állomás (32 db), ahol feladatot kap a játékos. Ha pontosan az állomás mezőjére sikerül lépni, akkor az ott található qr kód vezet el a feladathoz, melynek elvégzése egykörnyi időt jelent. A másik speciális mező a szerencse mező (15 db), ez szerencsekerék segítségével többféle cselekvést rejthet (pl. még egyszer léphet, kimarad).

Start mező: Felsőszentmárton mint Magyarország egyik legnagyobb, többségében horvátok lakta települése.

Cél mező: Erdut-Dalj, ahol véget ér a Dráva, a szerb többségi lakosságú községben magyar és német kisebbség is él.

Haladás

Nincs dobókocka. Különböző hajók vannak (pl. SUP, kenu, vízibicikli, motorcsónak, kiránduló hajó, sárkányhajó), speciális tulajdonságokkal. Ezeket kisorsolják a játékosok egymás között. Különböző haladási sebessége van a hajóknak. Normál esetben a kikötés egy játékra az egy külön kör, de lehet olyan hajó, aminek az a különlegessége, hogy neki nem. Lehet teherbírása is a hajóknak, hogy mennyi rakományt tudnak magukkal vinni. A rakományok tokenformájúak.

Megállók/Feladatok

Qr kódok. Mögötte mindig valami online játék/feladat van (ami lehet puzzle, quiz, akasztófa, stb.). Gyors játékok szükségesek, hogy a többi várakozó játékos addig ne unatkozzon. Ha megoldotta a feladatot, megkapja a tokent. Ha nem sikerült, akkor maradhat és megpróbálhatja újra, vagy ha nem akar ismételni, akkor továbbmehet token nélkül.

A qr kódokról kívülről annyi látszik, hogy melyik nemzetiséghez tartozik, ezt a kerete jelöli (pl színnel: piros, kék, zöld, sárga - roma, horvát, magyar, német), a témája csak akkor derül ki ha a játékos leolvassa a kódot. Négy téma van: gasztronómia, kultúra, népszokás, zene. Témánként 8 megálló, vagyis nemzetiségenként, minden témából 2 megálló van, vagyis összesen 32 megálló van.

Tokenek

Mindegyik nemzetiségnek más a token formája. A Tokenek hátulján szerepel, hogy konkrétan mi az.

„Egy határon átnyúló régió, ahol a folyók összekötnék, nem elválasztanak.”

Szükséges grafikai elemek:

10-15 pályaelem (10-15 cm folyódarabok)

80-90 mező a folyóhoz (32 db megálló, 15 db szerencse)

32 db token

8 db hajó

Játék logó

Web banner

Háttérkép a játékokhoz

Doboz

Teljesítés határideje: A szerződéskötéstől számított 3 hónap

A tartalommal kapcsolatos esetleges pontosító kérdéseket kérjük, a nagy.erika@outlook.com címre küldjük. A kérdésekre adott válaszok egyidőben valamennyi felkért ajánlattevőnek megküldésre kerülnek.

Az ajánlat benyújtásának módja:

A felhíváshoz mellékelte hiánytalanul kitöltött és cégszerű aláírással ellátott ajánlattételi lapot elektronikusan a nagy.erika@outlook.com címre, ezzel egyidejűleg ajánlatkérő fent megjelölt székhelyére postai vagy személyes úton benyújtva.

Az ajánlat benyújtásának határideje: 2021. november 19. 14.00

Az ajánlatok bírálatának szempontja:

Ajánlattevő a legalacsonyabb végösszegű ajánlatot tevővel kíván szerződést kötni.