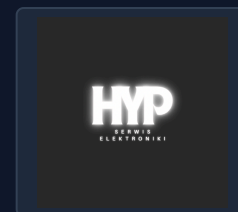


OFERTA PARTNERSKA I PROGRAMOWA

FESTIWAL RETRO GIER

Interaktywna Lekcja Historii Technologii dla Dzieci i Młodzieży



ORGANIZATOR I ZAPLECZE

HYP Serwis Elektroniki

GRUPA DOCELOWA

Dzieci i młodzież (7–16 lat) + rodzice

FORMAT I CZAS TRWANIA

4 godziny (możliwość skalowania / tur)

1. CEL I WARTOŚĆ PROJEKTU

DLACZEGO WARTO ZAINWESTOWAĆ?

Edukacja przez doświadczenie (Edutainment)

Praktyczne pokazanie młodemu pokoleniu ewolucji technologii – od kaset magnetofonowych i dyskietek po pierwsze telefony komórkowe z klawiaturą fizyczną.

Logiczne myślenie i refleks

Gry z lat 80., 90. i 2000. łączą prostą grafikę z wysokim progiem zręcznościowym, rozwijając koordynację ręka–oko bez przebodźcowania i mikrotransakcji.

Integracja międzypokoleniowa

Wspólna rozgrywka na jednym ekranie (kanapowy multiplayer) buduje relacje na żywo, a rodzicom pozwala pokazać dzieciom technologiczny świat swojego dzieciństwa.

Pełne bezpieczeństwo techniczne

Za sprawność unikatowych eksponatów, bezpieczne zasilanie oraz stały serwis na miejscu odpowiada profesjonalne zaplecze **HYP Serwis Elektroniki**.

2. ZAPLECZE SPRZĘTOWE I TECHNICZNE

ZASOBY ORGANIZATORA

- **Strefa Komputerów Domowych (8/16-bit):** Oryginalne jednostki Commodore 64, Atari oraz Amiga wraz z dedykowanymi monitorami CRT i klasycznymi joystickami mikrostrykowymi.
- **Strefa Konsol Telewizyjnych:** Kultowe konsole z lat 80. i 90. (Nintendo / Pegasus) wyposażone w zestaw najpopularniejszych gier zręcznościowych, sportowych i logicznych.
- **Strefa Telekomunikacji (Lata 2000.):** Kolekcja kilkunastu sprawnych telefonów komórkowych z epoki przedsmartfonowej (Nokia, Sony Ericsson, Siemens) na bezpiecznych stanowiskach.
- **Obsługa techniczna i animacyjna:** Wykwalifikowany zespół czuwający nad płynnością rozgrywek, tłumaczący zasady i dbający o bieżące utrzymanie sprzętu w pełnej sprawności.

3. HARMONOGRAM RAMOWY WYDARZENIA

SCENARIUSZ 4-GODZINNY

CZAS	MODUŁ	OPIS DZIAŁAŃ	WARTOŚĆ EDUKACYJNA / CEL
0:00 – 0:30	Moduł I: „Archeologia Cyfrowa”	Oficjalne otwarcie. Prezentacja kaset, dyskietek 5,25" i 3,5" oraz kartridży. Pokaz wnętrza starego komputera i telefonu.	Zrozumienie podstaw działania sprzętu, historia informatyki w praktyce, zasady BHP z elektroniką.
0:30 – 1:45	Moduł II: Warsztaty Rotacyjne	Podział na 3 grupy (zmiana co 25 min): 1. Komputery (C64, Atari, Amiga) 2. Konsole (Pegasus, Nintendo) 3. Mobile 2000s (Nokia, Siemens)	Równy dostęp każdego uczestnika do wszystkich epok. Nauka obsługi klasycznych kontrolerów i klawiatur.
1:45 – 2:00	Przerwa techniczna i networking	Czas na poczęstunek, zapisy na listy turniejowe oraz szybki przegląd stanowisk przez techników HYP.	Odpoczynek dla wzroku, integracja uczestników, ekspozycja materiałów sponsorów.
2:00 – 3:00	Moduł III: Wielki Turniej Retro	Rozgrywki pucharowe w 3 kategoriach: • Mistrz Węża (<i>Snake</i> na Nokii 3310) • Kooperacja 2v2 (<i>Tank</i> 1990) • Zręczność (<i>Micro Machines</i> / <i>River Raid</i>)	Zdrowa rywalizacja w duchu fair-play, radzenie sobie z emocjami, zaangażowanie kibicujących rodziców.
3:00 – 3:45	Moduł IV: Free Play & Paszport	Swobodny dostęp do stanowisk. Realizacja zadań z „Paszportu Retro Gracza” (zbieranie pieczętek za wyzwania).	Rozwijanie samodzielności, pogłębianie zainteresowań wybraną platformą sprzętową.
3:45 – 4:00	Finał i Rozdanie Nagród	Wręczenie dyplomów „Certyfikowanego Retro Gracza” oraz nagród od partnerów. Wspólne zdjęcie pamiątkowe.	Pozytywne wzmocnienie, budowanie wizerunku sponsorów w mediach społecznościowych (fotorelacja).

4. KORZYŚCI DLA INWESTORA / PARTNERA

PAKIET KORZYŚCI

- Ekspozycja marki (Branding):** Umieszczenie logotypu Partnera na plakatach promocyjnych, dyplomach dla dzieci, „Paszportach Gracza” oraz na głównej tablicy rekordów podczas wydarzenia.
- Wizerunek CSR (Społeczna Odpowiedzialność Biznesu):** Wsparcie wartościowej inicjatywy edukacyjnej, która odciąga dzieci od biernego scrollowania smartfonów na rzecz aktywnej integracji rówieśniczej.
- Zasięg lokalny i medialny:** Chwytliwy, nostalgiczny temat przyciąga uwagę lokalnych mediów oraz rodziców (pokolenie 30–45 lat – aktywni konsumenci), którzy chętnie fotografują i udostępniają relacje w sieci.

Zapraszamy do współpracy partnerskiej

Jesteśmy otwarci na dopasowanie skali wydarzenia, czasu trwania oraz ekspozycji Państwa marki do indywidualnych potrzeb promocyjnych.

Organizator: HYP Serwis Elektroniki

Osoba kontaktowa:

Telefon / E-mail: