

KARTA POMIESZCZENIA – ZESTAWIENIE ZBIORCZE / WYPOSAŻENIE

NAZWA POMIESZCZENIA: I PIĘTRO – A4. WIRTUALNA PRZYMIERZALNIA

OPIS FUNKCJONALNY POMIESZCZENIA	
Opis pomieszczenia	W przestrzeni przechodniej na pierwszym piętrze zostanie umieszczone stanowisko multimedialne: Wirtualna Przymierzalnia. Zwiedzający będą mogli przebrać się w tradycyjne tzw. ludowe stroje, zrobić zdjęcie i wysłać na swój telefon komórkowy lub e-mail. Do wyboru będzie 8 strojów tak dobranych, aby ze stanowiska mogły korzystać zarówno dzieci, jak i dorośli.
Numery rysunków projektowych	Architektura W07.

ZESTAWIENIE MEBLI			
Nazwa	Opis głównych parametrów technicznych	Oznaczenie projektowe (nr rys., oznacz.)	Ilość

ZESTAWIENIE EKSPONATÓW I WYPOSAŻENIA POZOSTAŁEGO			
Nazwa	Opis głównych parametrów technicznych	Oznaczenie projektowe (nr rys., oznacz.)	Ilość

ZESTAWIENIE URZĄDZEŃ			
Nazwa	Opis głównych parametrów technicznych	Oznaczenie projektowe (nr rys., oznacz.)	Ilość
Monitor LCD	Monitor LCD 65" z podświetleniem LED do pracy w pozycji portretowej.	M14	1 szt.
Zabudowa	Zabudowa scenograficzna wraz z konstrukcją wsporczą.	M14	1 szt.
Player wideo	Komputer PC z systemem operacyjnym, z oprogramowaniem systemowym do odtwarzania materiałów wideo.	M14	1szt.
Kamera	Kamera z czujnikiem kinetycznym.	M14	1 szt.
Zestaw extenerów	Zestaw nadawczo-odbiorczy, extender do transmisji cyfrowych sygnałów USB z czujnika kinetycznego.	M14	1 kpl.
Zestaw extenerów	Zestaw nadawczo-odbiorczy, extender do transmisji cyfrowych sygnałów audio /wideo na odległość do 100 m.	M14	1 kpl.

UWAGA: Szczegółowy opis parametrów technicznych urządzeń multimedialnych znajduje się w części dokumentacji projektowej – STWIOR – Multimedia

KONTENT MULTIMEDIALNY	
STANOWISKO NR 1 - WIRTUALNA PRZYMIERZALNIA	
Nazwa stanowiska	WIRTUALNA PRZYMIERZALNIA.
Rodzaj materiałów	Aplikacja multimedialna.
Zawartość prezentacji	8 strojów cyfrowych.
Opis kontentu multimedialnego/ materiały wykorzystywane do prezentacji	<p>Stanowisko interaktywne, kinetyczne, na którym zwiedzający będzie mógł wirtualnie przymierzyć strój wybrany spośród dostępnych w aplikacji. W jej ramach należy przygotować 8 różnych strojów, każdy w czterech wariantach: damski dorosły/damski dziecięcy/męski dorosły/męski dziecięcy.</p> <p>Aplikacja powinna być przygotowana w sposób otwarty tak, aby była możliwość dodawania kolejnych strojów w formie jasno zdefiniowanej przez autora aplikacji.</p> <p>Po przymierzeniu stroju zwiedzający będzie mógł wykonać sobie zdjęcie i wysłać je jako mms na swój telefon lub jako plik .jpg na swój adres e-mail.</p>
Ścieżka dźwiękowa	NIE