

**KARTA POMIESZCZENIA – ZESTAWIENIE ZBIORCZE / WYPOSAŻENIE**NAZWA POMIESZCZENIA: **PIWNICA – O4. PRZESTRZEŃ PRZECHODNIA**

OPIS FUNKCJONALNY POMIESZCZENIA	
Opis pomieszczenia	Jest to pierwsze pomieszczenie w przestrzeni ekspozycyjnej. W specjalnie zaprojektowanych zabudowach scenograficznych umieszczone zostaną stanowiska multimedialne. Uzupełnieniem części scenograficznej będzie grafika malowana na ścianie. W pomieszczeniu będą zainstalowane systemy multimedialne, dzięki którym zwiedzający będzie mógł zagrać w gry związane z tematyką Etnocentrum oraz odsłuchać utworów muzycznych, które wprowadzą zwiedzających w tematykę i charakter ekspozycji oraz będą źródłem wiedzy o regionie.
Numery rysunków projektowych	W05, W17, W54, M01

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
Zabudowa do monitorów	Wykonanie zgodnie z projektem – obudowa drewniana, sklejka impregnowana, w klasie Bfl-s1 – szczegóły dotyczące wymiarów podane na rysunku.	W17	4 szt.

Grafika naścienna	Grafika na ścianie, na której umieszczone będą monitory do odsłuchu pieśni, będzie w całości malowana. Monitory mają stanowić integralny element grafiki, wkomponowane w „deseń”, stanowiąc np. element wzoru kilimu lub – z użyciem drewnianych ram – wkomponowane jako „obrazy” wiszące na tym kilimie (albo czarne/„wyłączone” albo włączone – zależnie od wizji projektanta). Grafika ma nawiązywać do wzornictwa kilimów i ma tworzyć kilim na ścianie. Miejsce do rozmieszczenia grafiki zostało określone na rysunku projektowym.	Przykładowe zdjęcia kilimów – zdjęcie nr 1, nr 2.	1 kpl.
-------------------	--	---	--------

ZESTAWIENIE URZĄDZEŃ			
Nazwa	Opis głównych parametrów technicznych	Oznaczenie projektowe (nr rys., oznacz.)	Ilość
Monitor dotykowy	Monitor LCD 55” z podświetleniem LED, 6 punktów dotyku.	M01	2 szt.
Monitor LCD	Monitor LCD 46” z podświetleniem LED, rozdzielczość 1920 x 1080 pikseli	M01	4 szt.
Zestaw extenerów	Zestaw nadawczo-odbiorczy, extender do transmisji sygnału USB z czujnika kinetycznego (nadajnik umieszczony w serwerowni).	M01	2 kpl.
Player wideo	Komputer PC z systemem operacyjnym , z oprogramowaniem systemowym do odtwarzania materiałów wideo (player umieszczony w serwerowni).	M01	6 szt.
Uchwyt do monitora	Naścienny uchwyt do monitora z możliwością instalacji monitorów o przekątnej 46–55”.	M01	6 szt.
Głośnik	Głośnik aktywny kierunkowy typu Sound Shower.	M01	2 szt.
Player audio	Komputer PC z systemem operacyjnym, z oprogramowaniem systemowym do odtwarzania materiałów audio.	M01	2 szt.
Player audio	Odtwarzacz audio dla stanowisk ze słuchawkami.	M01	4 kpl.
Słuchawki	Słuchawki do jednego ucha w zestawie z przewodem i uchwytem montażowym. Słuchawki należy zainstalować na bocznej ścianie obudowy monitora.	M01	4 kpl.

Zestaw extenerów	Zestaw nadawczo-odbiorczy, extender do transmisji cyfrowych sygnałów audio/wideo na odległość do 100 m (nadajnik umieszczony w serwerowni).	M01	6 kpl.
------------------	---	-----	--------

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

KONTENT MULTIMEDIALNY	
STANOWISKO NR 1 – ODSŁUCHOWE + APLIKACJA (MONITOR 46" – SZT. 4)	
Nazwa stanowiska	Stanowisko odsłuchowe – szt. 4 (dla każdego stanowiska oddzielna aplikacja).
Rodzaj materiałów	Aplikacja multimedialna.
Zawartość prezentacji	Aplikacja otwarta – z możliwością dodawania nowych utworów. Wykonawca w ramach zadania powinien przygotować 12 utworów.

<p>Opis kontentu multimedialnego/ materiały wykorzystywane do prezentacji</p>	<p>Aplikacja multimedialna umożliwiająca odsłuchanie utworów muzycznych. W trakcie odtwarzania utworu na monitorze wyświetlane będą informacje o utworze i wykonawcy.</p> <p>Szczegółowy opis aplikacji:</p> <p>Założenie, iż na wszystkich 4 stanowiskach (4 monitory z słuchawkami) zainstalowana jest taka sama aplikacja. Każda osoba może słuchać tych samych pieśni na swoim stanowisku. Aplikacja ma być przygotowana w formie otwartej z możliwością dodawania przez Zamawiającego dodatkowych utworów wraz z informacjami o nich. Aplikacja powinna zawierać na początek 4 rodzaje grafiki startowej – 4 pory roku (także z możliwością późniejszego wprowadzania zmian przez Zamawiającego). Każda z grafik ma towarzyszyć pieśniom z nią związanym, np. w wersji startowej kluczem dopasowania będą pory roku (lato – pieśni żniwne, zima – kolędy, itd.).</p> <p>Na monitorze znajdują się okienka umożliwiające wybór pieśni. Po dokonaniu wyboru pieśni uruchamia się odtwarzanie dźwięku, a na monitorze wyświetlają się dane dotyczące pieśni:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1/ imię i nazwisko odtwórcy, miejsce pochodzenia wariantu,</li> <li>2/ informacja o pieśni: tytuł (incipit) (do 2 linijek tekstu),</li> <li>3/ informacja o pieśni: rodzaj śpiewu (obrzędowa żniwna, kolęda życząca, przyśpiewka weselna itd.),</li> <li>4/ informacja o pieśni: autor/realizator nagrania, rok nagrania, ewentualnie rok opublikowania w źródłach (1 linia tekstu),</li> <li>5/ komentarz-informacja o wykonawcy: do 10 linii tekstu (1000 znaków), w oddzielnym okienku,</li> <li>6/ komentarz-informacja o pieśni (konkretnej, odsłuchiwanej, ewentualnie o rodzaju pieśni, jaki reprezentuje): do 10 linii tekstu (1000 znaków), w oddzielnym okienku.</li> </ol> <p>Przykład do opracowania aplikacji:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wykonawca: Stanisław Stępień, Wola Rusinowska. lub Wykonawca: Stanisław Stępień z Woli Rusinowskiej.</li> <li>2. Incipit słowny: Na pańskim dworze rośnie kozarek.</li> <li>3. Rodzaj śpiewu: Pieśń kolędnicza, miłosna.</li> <li>4. Nagranie: Bartosz Gałązka, 2013.</li> <li>5. Informacja o wykonawcy: Stanisław Stępień (1936-2017) - mieszkający w Korczowiskach w powiecie rzeszowskim gawędziarz, śpiewak i ludowy poeta pochodzący z Woli Rusinowskiej w powiecie kolbuszowskim. Jego wykonania pod względem językowym i muzycznym reprezentują kulturę Lasowiaków. Słynął z bogatego repertuaru śpiewów kolędniczych. Był znakomitym autorem tekstów pieśni okolicznościowych. W autentycznym bożonarodzeniowym widowisku obrzędowym w swojej rodzinnej wsi grał rolę Krakowiaka.</li> <li>6. Informacja o utworze: Żartobliwa pieśń miłosna traktująca o stosunkach społecznych w dawnej polskiej wsi, wykorzystywana jako śpiew dla dziewcząt w okolędowaniu. W melodii występują zwroty charakterystyczne dla skali miksolidyjskiej.</li> </ol> <p>Informacja o wykonawcy niekiedy będzie bardzo lapidarna, np. tylko rok urodzenia albo nazwa reprezentowanej instytucji, trzeba to uwzględnić w algorytmie aplikacji.</p> <p>Uwaga: okienka nr 5 i 6 muszą w sposób naturalny pod względem wizualnym (bez generowania zbędnych pustych przestrzeni) dostosowywać swoje rozmiary do długości tekstu.</p> <p>Aplikacja powinna zawierać możliwość (dostępną wyłącznie dla Zamawiającego) do swobodnego uzupełniania treści. Projekt graficzny widoku na monitorze po dokonaniu wyboru pieśni winien być zestandaryzowany. Aplikacja powinna określać ilość znaków do zapisania w danych obszarach (nazwa, opis itp.) oraz wielkości i formaty plików dodawanych – dźwięków i zdjęć.</p> <p>Należy przewidzieć możliwość korzystania z odsłuchu przez osoby niepełnosprawne i przetłumaczenie na język angielski.</p> <p>Zamawiający dostarczy materiały do aplikacji do stanowisk odsłuchu muzycznego.</p>
---	--

Ścieżka dźwiękowa	Tak – odtwarzanych utworów.
STANOWISKO NR 2 – APLIKACJA MULTIMEDIALNA (MONITOR 55" – SZT. 2 – NA KAŻDYM MONITORZE BĘDZIE ZAINSTALOWANE 5 APLIKACJI MULTIMEDIALNYCH)	
Nazwa stanowiska	ETNOGRA.
Rodzaj materiałów	Gra interaktywna.
Czas trwania prezentacji	1–2 min. / każda aplikacja (łącznie czas trwania aplikacji – do 10 min.).
Opis kontentu multimedialnego/ materiały wykorzystywane do prezentacji	GRA NR 1: ETNOBUKIET – gra wymagająca refleksu i umiejętności odróżniania ziół/kwiatów rodzimych od tropikalnych. Z przesuwających się w szybkim tempie po ekranie (lub pojawiających się na nim w jednakowych odstępach czasu) obrazów przedstawiających różne gatunki roślin komponujemy bukiet ziół (wianek), wybierając rodzime (np. macierzankę, miętę, piołun), odrzucając obce (np. orchideę, kaktus, lotos) naszemu klimatowi. Bezbłędne rozwiązanie gry spowoduje uruchomienie animacji wizualnej na ekranie, właściwej dla danego gatunku roślin.
Opis kontentu multimedialnego/ materiały wykorzystywane do prezentacji	GRA NR 2: ETNOKALENDARZ – gra logiczna, polegająca na przypisywaniu wydarzeń związanych z rokiem obrzędowym do określonej pory roku, obrazowanej przez barwy np. wiosna – jasna zieleń, lato - ciemna zieleń, jesień – brąz, zima – biel. Pojawiające się ikony (obrazy, fotografie, grafiki), przedstawiające obrzędy lub zwyczaj (np. sobótki, dożynki, prądkie) należy przyporządkować do odpowiedniej pory roku, wodząc palcem po ekranie dotykowym. Nagrodą za bezbłędne rozwiązanie łamigłówek jest projekcja obrazów we właściwym porządku roku obrzędowego, zsynchronizowana z barwą oświetlenia pomieszczenia (lub wnęki/ściany, na której znajduje się ekran z grą)

Opis kontentu multimedialnego/ materiały wykorzystywane do prezentacji	<p>GRA NR 3:</p> <p>ETNOOPOWIEŚĆ – gra polegająca na szybkim uporządkowaniu wyświetlanych (w atrakcyjnej formie, z dawną czcionką i liternictwem rodem z broszur odpustowych XIX wieku) kilku strof pieśni ludowej (balladowej lub innej narracyjnej), zgodnie z rozwojem jej fabuły. Nagrodą za właściwe rozwiązanie jest uruchomienie nagrania tej pieśni w pomieszczeniu.</p> <p>Czcionka: antykwa. Aplikacja musi posiadać możliwość wprowadzania własnych tekstów.</p> <p>Należy ograniczyć liczbę strof pieśni-historii, np.: poziom trudności ŁATWY – 4 strofy, ŚREDNI – 7 strof, TRUDNY – 10 strof. Każda wprowadzana pieśń powinna liczyć 10 strof (zawsze to będzie wybór, bo pieśni narracyjne są dużo dłuższe). Koniecznie na ekranie musi widnieć TYTUŁ utworu i przybliżony CZAS powstania tekstu.</p> <p>Jednorazowo w aplikacji powinny znaleźć się dwa utwory – dwa pliki .mp3 (.wav), dwa 10-strofowe teksty, z możliwością ich wymiany.</p> <p>Aplikacja powinna umożliwiać wprowadzenie z poziomu administratora:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pliku .jpg z obrazem AUTENTYCZNEJ tytułowej strony druku ulotnego, z którego pochodzi pieśń,</li> <li>- tytułu, roku powstania każdej pieśni,</li> <li>- 10 strof tekstu każdej pieśni,</li> <li>- sekwencji strof odpowiednich dla każdego poziomu trudności dla KAŻDEJ PIEŚNI, bo dla każdej może to być inna sekwencja.</li> </ul> <p>Należy zadbać o graficzną atrakcyjność wizerunków stronic/kart ze strofami pieśni (naśladowanie faktury starego papieru, oberwane, postrzępione krawędzie, plamy...) i niebanalność sposobu ich przeglądania (tasowanie, przesuwanie po ekranie...).</p> <p>Przykład:</p> <p>poziom trudności ŁATWY:</p> <p>zwrotki: 3-4-7-8,</p> <p>ŚREDNI:</p> <p>zwrotki: 3-4-6-7-8-9-10,</p> <p>TRUDNY:</p> <p>wszystkie 10 zwrotek.</p>
Opis kontentu multimedialnego/ materiały wykorzystywane do prezentacji	<p>GRA NR 4:</p> <p>ETNOMOST – gra polegająca na przyporządkowaniu przez grającego przedstawionych ikonicznie (zdjęcie, szkic) zjawisk do dwóch porządków czasów („dawniej” i „dziś”) i łączenie tych zjawisk w pary, np. dawny obrzęd kolędy z herodem – dzisiejsze kolędowanie dziecięce, dawne weselne oczepiny – dzisiejsze zabawy weselne o północy, dawne sobótki – dzisiejsze ogniska nastolatków. Bezbłędne rozwiązanie zadań uruchamia krótki film pokazujący w atrakcyjny sposób przemiany w sferze kultury tradycyjnej.</p>
Opis kontentu multimedialnego/ materiały wykorzystywane do prezentacji	<p>GRA NR 5:</p> <p>ETNOMEMORY – klasyczna gra typu „memory” o różnicowaniu stopnia trudności (łatwy/średni/trudny) „na odkrywanych” (w porządku po dwie) kartach pojawiają się wizerunki rekwizytów związanych z kulturą tradycyjną, których położenie na ekranie zapamiętuje gracz, by na jak najkrótszym czasie połączyć je w pary.</p>
Ścieżka dźwiękowa	TAK

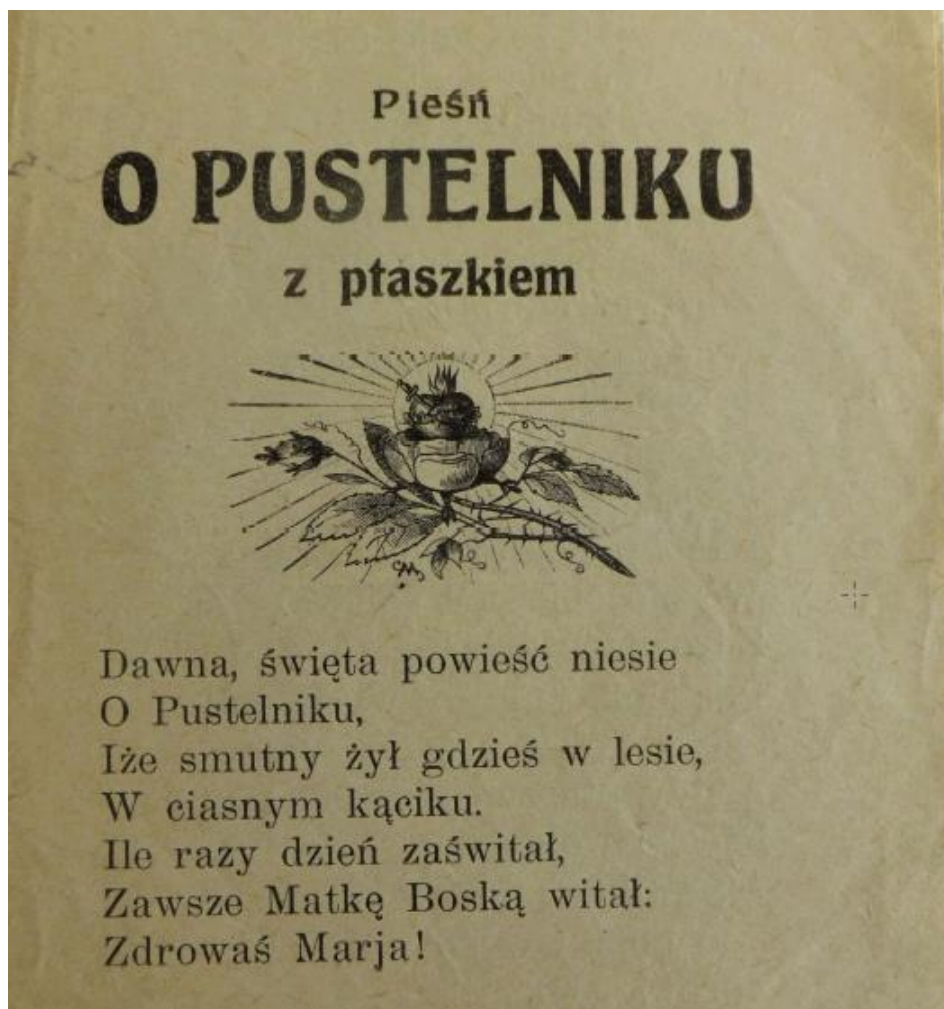
## PRZYKŁADOWE ZDJĘCIA KILIMÓW:



Zdjęcie nr 1

Zdjęcie nr 2

## PRZYKŁADOWE STRONY TYTUŁOWE DRUKU ULOTNEGO:







## NA PAMIĄTKĘ POWODZI.

O strasznej powodzi, która nas dotknęła dnia 16 lipca 1934 r. i o cudownem ocaleniu rodziny Kusiołów we wsi Klęczany koło Sącza.

Boże Ojciec z nieba Panie, usłysz to nasze wołanie,  
 Ręce do Ciebie wyciągamy i ze łzami Cię błagamy.  
 Bo nam ciężko żyć na świecie i nędza nas zewsząd gniecie,  
 Kara Boża nas dotknęła i powodzią nawiedziła.  
 Dzisiaj niejedna rodzina woła do Ciebie mój Boże,  
 Nie racz karać już nas więcej będziemy Ci służyć w pokorze.  
 Żyją ludzie dziś na świecie obrażają Pana Boga,  
 Nie zastanawiają się nad tem, że zato ich czeka trwoga.  
 Teraz ludzie nie zważali, przykazania podeptali,  
 Które Pan Bóg dla nas wydał abyśmy je wypełniali,  
 Pan Bóg na nas klęskę zesłał bośmy nauk nie słuchali,  
 Chociaż kapłani nas zawsze o tem dobrze nauczali,  
 Niebo chmury pokrywają, straszne deszcze wylewają  
 Wody z łożysk swych powstają wsie i miasta zalewają.  
 Więc straszna powódź powstała domy, pola zrujnowała  
 A ludność się przypatrzyła jaka kara ich dotknęła.