

KARTA POMIESZCZENIA – ZESTAWIENIE ZBIORCZE / WYPOSAŻENIE

NAZWA POMIESZCZENIA: **PIWNICA – O2. SALA LEGEND – Sala z wozem**

OPIS FUNKCJONALNY POMIESZCZENIA	
Opis pomieszczenia	<p>W tej sali będzie można odbyć wirtualną podróż w świat legend podkarpackich, rozgrywanych w scenerii dawnego świata.</p> <p>W centralnym miejscu zostanie umieszczona platforma ruchoma – makietą tradycyjnego wozu. Zwiedzający będą mogli usiąść w wozie i odbyć podróż. Prezentacja multimedialna będzie ściśle powiązana z efektami dźwiękowymi oraz świetlnymi. W trakcie podróży wóz będzie wprawiany w drgania o różnym nasileniu oraz kołysanie. Również w tej sali duże znaczenie będą miały doznania zapachowe – dzięki zastosowaniu emitera zapachów. W sali umieszczone zostaną ruchome zabawki, które w trakcie odbywania podróży będą automatycznie wprawiane w ruch. Rekwizyty będą wykonane przy użyciu różnych technik tradycyjnych (rzeźba, malunek, haft itp.).</p>
Numery rysunków projektowych	W05, W20, W75, W76, M04

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

Regał z zabawkami	<p>Regał nawiązujący do regałów – półek znajdujących się w wiejskich chatach. Na półkach zabawki wykonane wyłącznie metodami tradycyjnymi.</p> <p>Zestaw zabawek powinien zawierać:</p> <ul style="list-style-type: none"> - drewniany pociąg – 1 szt., - lalki z gałganków różnej wielkości – 4 szt., - tradycyjne zabawki drewniane – 4 szt., - pochylnia ze zwierzątkami – 1 szt., - drewniane koniki z wózkami, - ptaszki. <p>Zabawki powinny być różnorodne, jakby pochodziły od różnych wytwórców.</p>	W20,W76	1 kpl.
Ruchome zabawki	<p>Ruchome zabawki powinny być ściśle powiązane z treścią przygotowywanych aplikacji – legend.</p> <p>Zabawki powinny być zintegrowane z aplikacją multimedialną. W każdej z dwóch przygotowanych legend powinno się pojawić co najmniej 6 ruchomych zabawek.</p>	W20	1 kpl.
Obraz	<p>Oleodruk – portret ślubny Anny i Stanisława.</p> <p>Treść obrazu, nawiązująca do postaci historycznych, jest przewrotna – do małżeństwa nie doszło (nie istnieje więc pierwowzór portretu). Forma obrazu – typowa dla I połowy XX w. Wielkość obrazu dostosowana do wnętrza – wymiary podane na rysunku architektonicznym.</p>	W20	1 szt.
Manekin	<p>Manekin plastyczny, z możliwością przemalowania twarzy – sylwetka upiorka z rymanowskiego kościoła (nawiązanie do legendy o tej tematyce). Przewrotne połączenie lalki-zabawki ludowej z modnymi w obecnych czasach lalkami upiórów, wampirów itp. Nawiązanie do salonów figur woskowych. Układ rąk i cała sylwetka manekina powinna zostać wykonana tak, by umożliwić pozowanie do śmiesznych zdjęć („selfies”) z manekinem. Manekin o wysokości 170 cm.</p>	W20	1 szt.
Emiter zapachów	<p>Zapach z emitera będzie wydzielał się samoczynnie.</p>	W20	1 szt.
Reprodukcja	<p>Obraz wykonany techniką tradycyjną, prezentujący lokalny podkarpacki krajobraz (np. z przestrzenią legend: ruinami zamku w Odrzykoniu czy rezerwatem „Prządki”).</p>	W20	1 szt.

Platforma	Stylizowany wóz, na którym powinno znajdować się minimum 9 siedzisk, zainstalowany będzie na ruchomej platformie. Atrapa ma odzwierciedlać części wozu tak, by mogła choć w niewielkim stopniu pełnić funkcję dydaktyczną. Wóz powinien być umieszczony w pomieszczeniu w taki sposób, żeby osoby w nim siedzące musiały podjąć pewien wysiłek, np.: skręt ciała, by obserwować zmieniające się na monitorach obrazy i aktywność ruchomych zabawek.	W20, W75, Wizualizacje nr 1,2,3,4	1 kpl.
-----------	---	-----------------------------------	--------

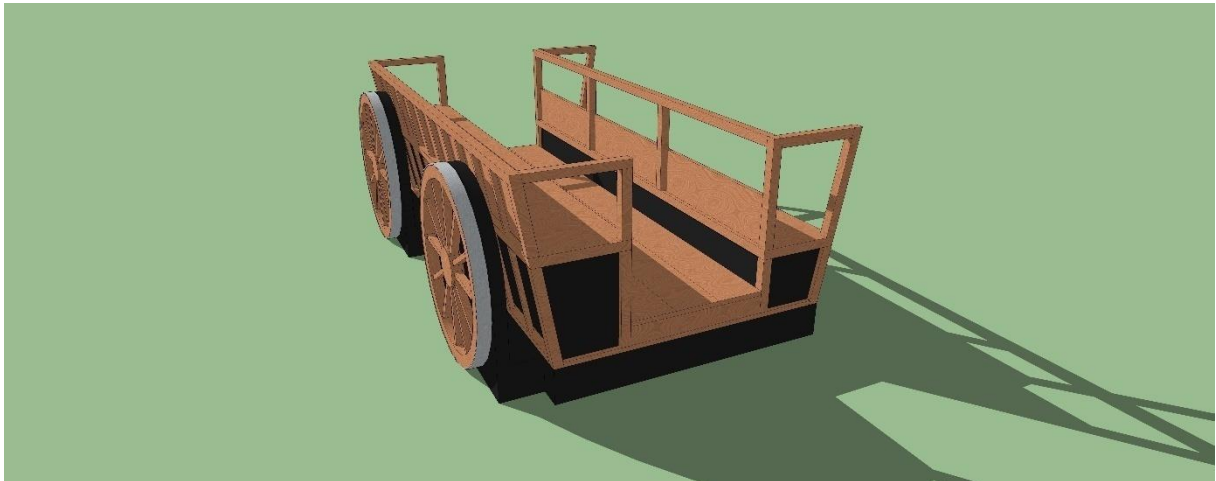
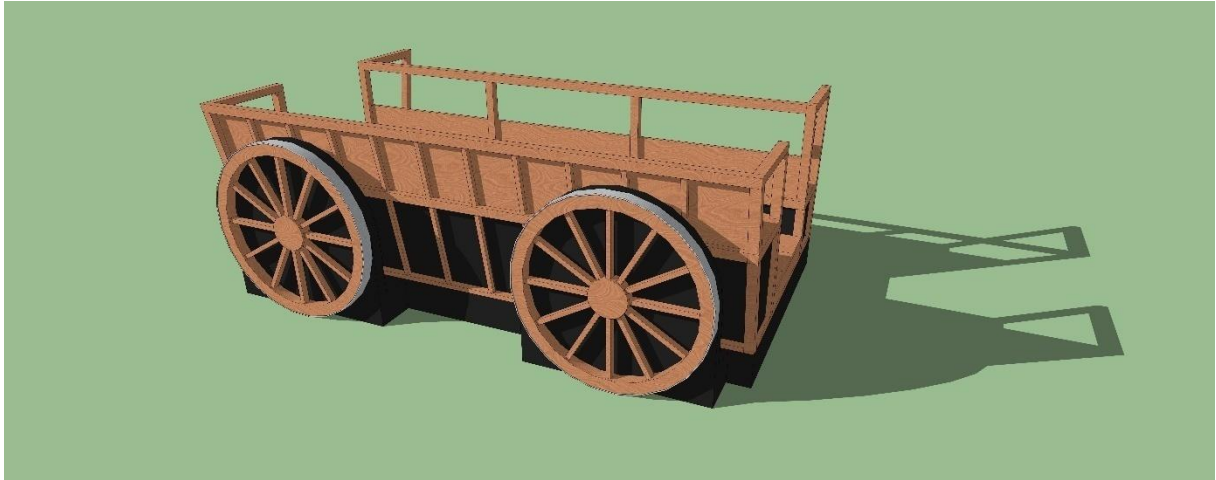
UWAGA: Szczegółowe informacje dotyczące wymiarów, lokalizacji oraz materiałów, z jakich mają być wykonane elementy wyposażenia, zostały zamieszczone na rysunkach architektonicznych. Przy planowaniu innych elementów aranżacyjnych przed ich wykonaniem należy sprawdzić wymiary na obiekcie.

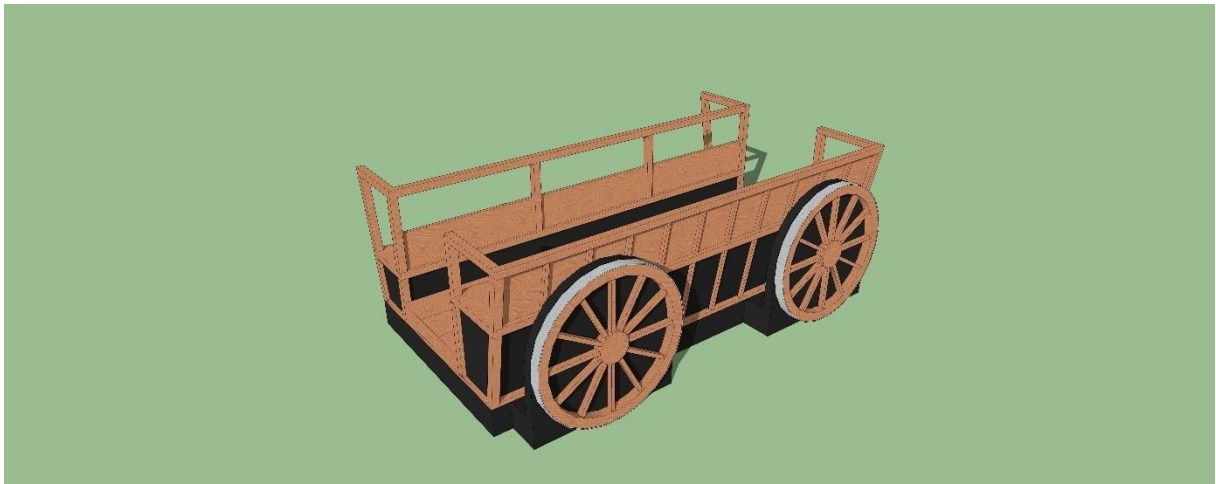
ZESTAWIENIE URZĄDZEŃ			
Nazwa	Opis głównych parametrów technicznych	Oznaczenie projektowe (nr rys., oznacz.)	Ilość
Monitor	Monitor LCD 46" z podświetleniem LED, z ramką poniżej 5,7 mm.	M04	28 szt.
Procesor	Procesor wideo umożliwiający wyświetlenie materiałów wideo na ścianie z monitorów bezszwowych.	M04	1 szt.
Player wideo	Komputer PC wraz z systemem operacyjnym z oprogramowaniem systemowym do odtwarzania materiałów.	M04	3 szt.
Głośnik	Głośnik ścienny, 25W/8Ohm, 15W/10V.	M04	4 szt.
Wzmacniacz	Wzmacniacz audio 60W/100V.	M04	1 szt.
Odbiornik	Odbiornik bezprzewodowego mikrofonu.	M04	2 szt.
Nadajnik	Mikrofon do ręki z nadajnikiem bezprzewodowym.	M04	1 szt.
Player audio	Odtwarzacz treści audio.	M04	1 kpl.

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

KONTENT MULTIMEDIALNY	
STANOWISKO NR 1 – ANIMACJA MULTIMEDIALNA NA WIDEOŚCIANIE	
Nazwa stanowiska	Podróż w świat legend.
Rodzaj materiałów	Animacja multimedialna.
Czas trwania prezentacji	6 min. / każda prezentacja (łącznie czas trwania projekcji – 12 min.) – 2 projekcje. Każda prezentacja zawierać będzie uruchomienie sześciu zabawek co najmniej jednokrotne (zabawki mogą być wykorzystane wielokrotnie – zależy od koncepcji Wykonawcy). Każda prezentacja musi wykorzystać wszystkie pozostałe możliwości – emitowanie zapachu, ruch wozu, itp.
Opis kontentu multimedialnego/ materiały wykorzystywane do prezentacji	<p>Animacja multimedialna na wideościanie: Podróż w świat legend. Animacja odtwarzana automatycznie z panelu dotykowego, zsynchronizowana z wszystkimi pozostałymi elementami 5D: ruchomą platformą wozu, emiterem zapachów, ruchem zabawek.</p> <p>Należy uwzględnić połączenie ruchu platformy z wozem z ruchomymi zabawkami znajdującymi się w pomieszczeniu.</p> <p>Należy zsynchronizować aplikacje wyświetlane na ekranie z uruchomieniem całej podróży z poziomu panela dotykowego.</p> <p>Prezentacja może być monotematyczna (oparta na jednej legendzie), co najmniej jedna musi być kompilacją różnych legend. Przykład: trasa podziemna Kraków – legenda o Kraku.</p> <p>Możliwość zastosowania legendy czytanej przez jedną lub więcej osób, w sposób ciągły lub z podziałem na role.</p> <p>Materiał w całości przygotowany przez Wykonawcę.</p> <p>Zamawiający wskazuje najbardziej stosowne materiały źródłowe do wykorzystania przy tworzeniu opisów kontentu: Jan Tulik, <i>Legendy krośnieńskie</i>, Oskar Kolberg, <i>Sanockie-Krośnieńskie</i>, cz. III, Mieczysław Karaś, <i>Powieści ludu rzeszowskiego</i>.</p>
Ścieżka dźwiękowa	Tak – dźwięk przestrzenny, zsynchronizowany z projekcją.

WIZUALIZACJA WOZU:





PRZYKŁADOWA STYLISTYKA WYKONANIA PÓLEK:

