

KARTA POMIESZCZENIA – ZESTAWIENIE ZBIORCZE / WYPOSAŻENIE

NAZWA POMIESZCZENIA: **PIWNICA – O3. SALA GIER – Pokój wirtualny**

OPIS FUNKcjONALNY POMIESZCZENIA	
Opis pomieszczenia	<p>W pomieszczeniu zostaną zainstalowane 3 stanowiska interaktywne wyposażone w monitory LCD oraz kamery reagujące na ruch typu kinect. Zwiedzający będzie miał możliwość zagrania w gry, które przybliżą mu prace wykonywane w dawnych czasach przez lud podkarpacki, pozwolą na poznanie „dawnych” umiejętności, np. poczucia naturalnego rytmu, przeniosą w świat dawnej wsi.</p> <p>W sali znajdować się będą także dwa stanowiska z grami planszowymi umieszczonymi na stolikach, przy których będzie można na chwilę usiąść i zagrać w grę.</p>
Numery rysunków projektowych	W05, W19, W55, M03

ZESTAWIENIE MEBLI			
Nazwa	Opis głównych parametrów technicznych	Oznaczenie projektowe (nr rys., oznacz.)	Ilość
Stolik	Stolik o wymiarach 80x70x75 cm.	W19, W55	2 szt.
Ławki	Ławki o wymiarach 80x40x50 cm.	W19, W55	4 szt.
Ławka	Ławka 35x160x50 cm.	W19, W55	1 szt.

ZESTAWIENIE EKSPONATÓW I WYPOSAŻENIA POZOSTAŁEGO			
Nazwa	Opis głównych parametrów technicznych	Oznaczenie projektowe (nr rys., oznacz.)	Ilość
Gra planszowa	Zestaw gier planszowych. Każdy zestaw zawiera: bierki drewniane (36 elementów), tradycyjne warcaby drewniane, sześciennie klocki drewniane do układania (9 elementów, każda ściana każdego elementu odrębnie malowana, analogiczne ściany 9 elementów tworzą jeden obrazek – można więc z jednego kompletu ułożyć 6 obrazków), puzzle drewniane (24 elementy), 4 kości drewniane (nie z „oczkami”, tylko z elementami malowanymi, każda ściana kości inna, wszystkie kości takie same). Wielkość gier: wszystkie gry powinny być zaprojektowane tak, by swobodnie w nie grać na stoliku znajdującym się w tym pomieszczeniu.		2 szt.
Grafika	Grafika (fototapeta) wyklejona na ścianach. Zdjęcie na fototapecie powinno przedstawiać bawiące się wiejskie dzieci (przełom XIX/XX w.), przygotowane przez Wykonawcę. Lokalizacja fototapety pokazana na rysunku architektonicznym.	W19	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
Kamera	Kamera z czujnikiem kinetycznym.	M03	3 szt.
Zestaw extenerów	Zestaw nadawczo-odbiorczy, extender do transmisji cyfrowych sygnałów USB z czujnika kinetycznego (nadajnik umieszczony w serwerowni).	M03	3 kpl.
Monitor LCD	Monitor LCD 65” z podświetleniem LED o rozdzielczości 1920x1080.	M03	3 szt.

Uchwyt	Uchwyt instalacyjny do monitora LCD 65".	M03	3 szt.
Głośnik	Głośnik aktywny, kierunkowy typu Sound Shower.	M03	3 szt.
Zestaw extenerów	Zestaw nadawczo-odbiorczy, extender do transmisji cyfrowych sygnałów audio /video na odległość do 100 m (nadajnik umieszczony w serwerowni).	M03	3 kpl.
Player wideo	Komputer PC wraz z systemem operacyjnym z oprogramowaniem systemowym do odtwarzania materiałów wideo (player umieszczony w serwerowni).	M03	3 szt.

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

KONTENT MULTIMEDIALNY	
STANOWISKO NR 1 - GRA INTERAKTYWNA	
Nazwa stanowiska	GRA – Kopienie siana.
Rodzaj materiałów	Aplikacja interaktywna.
Czas trwania prezentacji	2–3 min.
Opis kontentu multimedialnego/ materiały wykorzystywane do prezentacji	Gra interaktywna (z animacją na ekranie) o różnym stopniu trudności. Przy przechodzeniu do kolejnych poziomów gry gracz powinien wykazać się zręcznością i precyzją w odtwarzaniu prezentowanych na ekranie animacji. Szczegółowy scenariusz przygotuje Wykonawca.
Ścieżka dźwiękowa	Tak
STANOWISKO NR 2 - GRA INTERAKTYWNA	
Nazwa stanowiska	Sianokosy.
Rodzaj materiałów	Aplikacja interaktywna.
Czas trwania prezentacji	2–3 minuty.

Opis kontentu multimedialnego/ materiały wykorzystywane do prezentacji materiały wykorzystywane do prezentacji	Gra interaktywna (z animacją na ekranie). Przy przechodzeniu do kolejnych etapów gry gracz powinien wykazać się zręcznością i precyzją w odtwarzaniu prezentowanych na ekranie animacji. Szczegółowy kilkuetapowy scenariusz przygotuje Wykonawca. Przykład zróżnicowania etapów gry: etap 1 – przygotowanie ostrza, etap 2 – przygotowanie kosy do pracy, etap 3 – naśladowanie prawidłowego ruchu z kosą.
Ścieżka dźwiękowa	Tak
STANOWISKO NR 3 - GRA INTERAKTYWNA	
Nazwa stanowiska	Pieczenie chleba.
Rodzaj materiałów	Aplikacja interaktywna.
Czas trwania prezentacji	2–3 minuty.
Opis kontentu multimedialnego/ materiały wykorzystywane do prezentacji materiały wykorzystywane do prezentacji	Gra interaktywna (z animacją na ekranie). Przy przechodzeniu do kolejnych etapów gry gracz powinien wykazać się zręcznością i precyzją w odtwarzaniu prezentowanych na ekranie animacji. Szczegółowy kilkuetapowy scenariusz (obejmujący fazy: od przygotowywania ciasta do wypieku chleba i wyjmowania go z pieca) przygotuje Wykonawca.
Ścieżka dźwiękowa	Tak

PRZYKŁADOWA WIZUALIZACJA STANOWISK INTERAKTYWNYCH:

