

Muzeum Interaktywne Centrum Edukacji Teatralnej w Narodowym Starym Teatrze w Krakowie (MICET):

- I. Założenia, wytyczne i wstępne scenariusze contentów. Wytyczne do przygotowania contentu multimedialnego.**
- II. Wytyczne dla systemu zarządzania (realizacja w ramach osobnego zamówienia)**
- III. Sprzęt i urządzenia IT/AV przewidziane dla MICET (realizacja: w ramach osobnego zamówienia)**

I. Założenia, wytyczne i wstępne scenariusze contentów. Wytyczne do przygotowania contentu multimedialnego.

1. Idea MICET:

Muzeum Interaktywne / Centrum Edukacji Teatralnej MICET będzie miejscem edukacji teatralnej i kulturowej budowanej z historycznych i współczesnych form inscenizacyjnych oraz poznania metod artystycznego rzemiosła.

Programy wiedzy i ćwiczeń stworzone zostaną z ikonograficznych dokumentów inscenizacyjnych Starego Teatru przedstawiających rozwój aktorstwa, reżyserii, scenografii, muzyki, choreografii od XIX do XXI wieku. Warsztatowa forma ćwiczeń prowadzonych przez wirtualnych nauczycieli (wcielią się w nich wybitni współcześni artyści) umożliwi widzom – uczestnikom gry doświadczać procesu tworzenia.

MICET proponuje nową formę muzeum teatru, opartą głównie na interaktywnej edukacji zdobywania wiedzy i jednocześnie sprawdzania jej wartości w twórczym działaniu. Kreatywność zachowań widza wspomagana będzie przez nowoczesne technologie multimedialne, budujące dla graczy wirtualnych partnerów. Rekwizyty w przestrzeni MICET pełnić będą rolę „świadków historii” i komentarzy czasu. MICET nie będzie muzeum tematycznym ani muzeum narracyjnym. MICET tworzone wokół pojęcia gry proponuje widzowi poddanie się próbie w odkrywaniu własnych talentów, uświadamianiu braków.

Szekspirowskie hasło „Świat jest teatrem, aktorami ludzie” budować będzie atmosferę w MICET. Świadomość, że teatr nie ogranicza się tylko do budynku, sceny i widowni, a warsztat artysty – to umiejętności i wiedza, z której każdy w życiu może skorzystać, towarzyszyć będzie procesom poznania.

Oferta MICET skierowana jest do odbiorców indywidualnych i grupowych, w różnym przedziale wieku. Przede wszystkim MICET ma być miejscem dla tych, którzy w życiu potrzebują i szukają spontaniczności, a w pracy - kreatywności. MICET proponuje eksperymentalną przestrzeń, w której można rozwijać wyobraźnię, wzajemnie się inspirować, sprawdzić swój twórczy potencjał.

Baza dla interaktywnej edukacji w MICET stworzona zostanie wokół pięciu tematów, płaszczyzn problemowych, wyznaczających ścieżki zwiedzania a właściwie: ścieżki akcji.

Każda ze ścieżek składać się będzie z części edukacyjnej (nastawionej na przekaz wiedzy: przekaz interaktywny) oraz z części ćwiczeniowej (interaktywnych ćwiczeń / warsztatów: wymagających od uczestnika największej aktywności).

Widz sam będzie komponował tematycznie - problemowe ścieżki zwiedzania, jego pobyt w MICET ograniczy tylko czasowy elektroniczny bilet, uruchamiający programy ćwiczeń.

2. Ścieżki akcji:

Ścieżka 1: Ciało i tożsamość

Pytania i tematy przewodnie: Jak postrzegamy siebie? Jak widzą nas inni? W jakie gry tożsamości gramy? Teatr jest zwierciadłem swoich czasów i lustrem nas samych. MICET to przestrzeń osobistych odkryć.

Część ćwiczeniowa: Ćwiczenia prowadzone przez wirtualnych aktorów, zbudowane wokół dylematów teatralnych postaci, mogą pomóc w zrozumieniu siebie i otaczającej rzeczywistości.

Ścieżka 2: Wolność i zniewolenie

Pytania i tematy przewodnie: Jak uwolnić się od przeszłości? Co zagraża nam dzisiaj? Teatr to pole bitwy o pamięć, tożsamość i świadomość. Łatwo można się zgubić gąszczu dziejów.

Część edukacyjna: Interaktywna mediateka: wizualny przewodnik po historii Starego Teatru, źródło inspiracji i punkt odniesienia dla przedstawień tworzonych dzisiaj.

Ścieżka 3: Pamięć i emocje

Pytania i tematy przewodnie: Jakie są nasze słabości? Gdzie znajdujemy siłę? Skąd biorą się problemy rodzinne, sercowe, komunikacyjne? Teatr uczy kontrolować emocje. Zagłębiając się w przeszłość: historyczną, prywatną, zbiorową, teatr ułatwia znalezienie odpowiedzi na trudne życiowe pytania.

Część ćwiczeniowa: Wirtualny trening improwizacji aktorskiej, który w oparciu o teksty dramatyczne uczy kontrolowania emocji.

Ścieżka 4: My i oni

Pytania i tematy przewodnie: „W przyszłości każdy będzie sławny przez 15 minut” /Andy Warhol, 1968/. W kulturze masowej każdy może być artystą (ale nie każdy nim jest). My i Oni, Widzowie i Twórcy teatru - gdzie przebiega granica pomiędzy odbiorem a kreacją?

Część ćwiczeniowa: Warsztaty i ćwiczenia, podczas których uczestnik może sprawdzić swój potencjał aktorski, ocenić talent reżyserski i scenograficzny.

Ścieżka 5: Nowe światy

Pytania i tematy przewodnie: Czym jest teatr, jak jest tworzony i co ma wspólnego z rolami, które gramy w codziennym życiu? Teatr nieustannie spogląda w przeszłość. Diagnostuje teraźniejszość. Projektuje przyszłość. Nowe technologie otworzyły przed teatrem nowe możliwości rejestracji i krytyki rzeczywistości.

Część ćwiczeniowa: Warsztaty i ćwiczenia które pozwolą uczestnikom:

- poznać zmieniające się wzorce kulturowe i związane z nimi preferowane zachowania społeczne czy indywidualne,
- ocenić wpływ nowych mediów na estetykę i środki wyrazu teatru.

Osobną ścieżką będzie, specjalnie opracowana, ścieżka dla dzieci.

3. Podział przestrzeni:

Cała przestrzeń MICET podzielona jest na kilka sal, w których odbywać się będzie akcja (przez którą prowadzone będą wyżej opisane ścieżki zwiedzania / ścieżki akcji). Sale nazywane są w zależności od funkcji (dominującej w niej tematyki, problematyki, roli jaką mają pełnić):

- 1.Przestrzeń
- 2.Reżyser
- 3.Scena
- 4.Aktor
- 5.MEDIATEKA
- 6.Pracownia

Cała przestrzeń MICET zostanie odpowiednio zaaranżowana i wyposażona w infrastrukturę techniczną, sprzęt/urządzenia AV i IT oraz oświetlenie efektowe (wg opracowywanego projektu aranżacji i scenografii, oświetlenia efektowego oraz sprzętu i urządzeń AV/IT). Dla całej tej przestrzeni opracować należy szczegółowe, wykonawcze scenariusze kontentu multimedialnego oraz kontent multimedialny.

4. Kontent multimedialny przewidziany dla przestrzeni MICET:

Nazwa przestrzeni	Kontent multimedialny	Uwagi, dodatkowe wytyczne
Przestrzeń	<p>1. Aplikacje przewidziane dla trójwymiarowych makiet fizycznych ilustrujących budowę i działanie XIX i XX sceny i widowni teatralnej:</p> <p>a) Wirtualna scena i widownia (XIX i XX wiek):</p> <ul style="list-style-type: none">- projekcje archiwalnych zdjęć i grafik scen i widowni Starego Teatru funkcjonujących w XIX i w XX w.;- budowa i wygląd sceny i widowni na przestrzeni XIX, XX i pocz. XXI w.;- historyczne i współczesne technologie oświetlenia sceny i widowni: łojowe (olejowe), gazowe regulowane, elektryczne;- dramaturgia światła; technologie sterowania oświetleniem;- dramaturgia dźwięku;- ustawienie aktorów na scenie;- symulacja przestrzeni 3D: wirtualny spacer po scenie i kulisach / zapleczu sceny;- opisy elementów architektonicznych i funkcjonalnych sceny, widowni oraz zabytkowej elewacji	<p>Makiety – przygotowane zostaną przez Wykonawcę aranżacji i scenografii ekspozycji.</p> <p>Sprzęt AV dostarczony zostanie w ramach dostawy sprzętu i urządzeń AV/IT – wg założeń określonych w dalszej części niniejszego załącznika.</p> <p>Kontent multimedialny – wymagana jest wersja polska i angielska całości (wszystkie aplikacje i animacje; w przypadku nagrań dźwiękowych nagranych w języku polskim – wymagane są anglojęzyczne napisy/podpisy).</p> <p>Sterowanie kontentem multimedialnym i oświetleniem efektowym – do opracowania i zainstalowania w MICET przez Wykonawcę kontentu – wg wytycznych</p>

	<p>Starego Teatru (dostępne w formie napisów i audio). <i>Animacja 2d/3d (technika mieszana). Łączny rzeczywisty czas trwania nie krótszy niż 2 minuty.</i></p> <p>2. Część ćwiczeniowa prezentowana na makietach: ćwiczenia prowadzone przez wirtualnego Akustyka i Oświetleniowca, sterowane z panelu, zintegrowane z programami edukacyjnymi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mechanika sceny - dramaturgia światła - dramaturgia dźwięku. <p><i>Animacja 2d/3d (technika mieszana). Łączny rzeczywisty czas trwania nie krótszy niż 2 minuty.</i></p>	<p>i założeń opisanych dalej w niniejszym załączniku.</p> <p>Archiwalne zdjęcia i grafiki, podobnie jak cały materiał archiwalny, który wykorzystanie zostanie w kontencie multimedialnym – dostarczony zostanie przez Zamawiającego (koszty opłat i licencji: po stronie Zamawiającego). Kwerendę w celu wyboru najbardziej odpowiedniego materiału archiwalnego przeprowadzi Wykonawca kontentu (na swój koszt). Wnioski z kwerendy uzyskać muszą zawsze akceptację Zamawiającego (tzn.: do Zamawiającego należy ostateczna decyzja, który z materiałów archiwalnych zostanie wykorzystany w kontencie).</p> <p>Założyć należy, że wszystkie materiały archiwalne wymagać będą specjalnego przygotowania dla potrzeb kontentu: retuszu, montażu etc. Koszty specjalnego przygotowania materiałów archiwalnych – są po stronie Wykonawcy kontentu.</p> <p>Wymaga się przygotowania nagrań dźwiękowych dla wszystkich kontentów. W nagraniach tych należy wykorzystać rozmowy z artystami – przeprowadzone przez Wykonawcę kontentu. Dobór osób do nagrań, czas i tekst nagrań – uzgodnić należy z Zamawiającym.</p> <p>Przed przystąpieniem do produkcji – wymagane jest przygotowanie przez Wykonawcę kontentu</p>
--	--	--

		szczegółowego, wykonawczego scenariusza dla wszystkich kontentów. Warunkiem skierowania kontentu do realizacji jest akceptacja Zamawiającego dla opracowanych scenariuszy.
Przestrzeń	<p>1. Gra scenograficzna:</p> <p>Wymagana jest aplikacja umożliwiająca ćwiczenia w projektowaniu (wirtualnych) scenografii do przedstawień zrealizowanych w Starym Teatrze. Wykonawca ma przygotować katalog telf i dekoracji. Korzystając z katalogu uczestnik ćwiczeń samodzielnie (korzystając ze sprzętu AV/IT) buduje scenografię dla przedstawienia – odwzorowując w możliwie najlepszy sposób oryginalne scenografie przygotowane dla przedstawień w Starym Teatrze. Uczestnik ćwiczeń powinien móc zbudować scenografię dla przedstawienia wybranego dla ścieżki akcji, z której aktualnie korzysta. Stąd wymagane są katalogi umożliwiającego zbudowanie (osobno) 5 scenografii – po jednej dla każdej ze ścieżek akcji. Scena, dla której budowana będzie scenografia to scena główna Starego Teatru.</p> <p>W ćwiczeniach należy zastosować elementy animacji 2d i 3d.</p> <p>W ćwiczeniach zastosować należy zarówno elementy odwzorowane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - z dokładnością odpowiadającą percepcji widza siedzącego na widowni, - modele 3d: dla kluczowych elementów scenografii, z możliwością ich obrotu wokół co najmniej jednej z osi, powiększaniem/zmniejszaniem, manipulowaniem (przesuwaniem) w przestrzeni, z precyzją odpowiadającą percepcji scenografa lub reżysera stojącego na scenie. <p>Gra imitować powinna budowę zarówno scenografii fizycznej (trójwymiarowej) jak i oprawę sceny oświetleniem efektywnym.</p> <p>Ćwiczenia w projektowaniu</p>	<p>Sprzęt AV dostarczony zostanie w ramach dostawy sprzętu i urządzeń AV/IT – wg założeń określonych w dalszej części niniejszego załącznika.</p> <p>Kontent multimedialny – wymagana jest wersja polska i angielska dla całości.</p> <p>Sterowanie kontentem multimedialnym i oświetleniem efektywnym – do opracowania i zainstalowania w MICET przez Wykonawcę kontentu – wg wytycznych i założeń opisanych dalej w niniejszym załączniku.</p> <p>Archiwalne zdjęcia i grafiki, podobnie jak cały materiał archiwalny, który wykorzystanie zostanie w kontencie multimedialnym – dostarczony zostanie przez Zamawiającego (koszty opłat i licencji: po stronie Zamawiającego). Kwerendę w celu wyboru najbardziej odpowiedniego materiału archiwalnego przeprowadzi Wykonawca kontentu (na swój koszt). Wnioski z kwerendy uzyskać muszą zawsze akceptację Zamawiającego (tzn.: do Zamawiającego należy ostateczna decyzja, który z materiałów archiwalnych zostanie wykorzystany w kontencie).</p> <p>Do stworzenia katalogów</p>

	<p>(wirtualnych) scenografii powinny być oparte na konstrukcji / funkcjonalności / mechanice właściwej dla gry. Gra przeznaczona jest przede wszystkim dla młodzieży gimnazjalnej, licealnej, studentów.</p> <p><i>Czas przewidziany dla uczestnika na zapoznanie się z instrukcją i na zbudowanie scenografii: do 10 minut.</i></p> <p>2. Ćwiczenia scenograficzne / gra – przeznaczona dla ścieżki dla dzieci</p> <p><i>Czas przewidziany dla uczestnika na zapoznanie się z instrukcją i na zbudowanie scenografii: ok. 5 minut.</i></p>	<p>scenografii wykorzystać należy materiał referencyjny zatwierdzony przez Zamawiającego: projekty oraz rysunki scenograficzne i techniczne, dokumentacja zdjęciowa i video przedstawień.</p> <p>Po stronie Wykonawcy jest przygotowanie instrukcji ćwiczeń. Instrukcja ćwiczeń powinna zawierać wskazówki / komentarze reżysera i scenografa potrzebne do projektowania (np. wyświetlane na ekranie). Dobór osób (reżysera, scenografa), czas i treść wskazówek / komentarzy – uzgodnić należy z Zamawiającym.</p> <p>Wymaga się przygotowania nagrań dźwiękowych dla ćwiczeń.</p> <p>Przed przystąpieniem do produkcji – wymagane jest przygotowanie przez Wykonawcę szczegółowego, wykonawczego scenariusza dla kontentu. Warunkiem skierowania kontentu do realizacji jest akceptacja Zamawiającego dla opracowanych scenariuszy.</p> <p>Dopuszcza się zakup gotowych tła i katalogów, ale produkcja własna Wykonawcy powinna stanowić nie mniej niż 50%. Wybór gotowych tła i katalogów – musi być zaakceptowany przez Zamawiającego.</p>
Przestrzeń	<p>1. Scenografia – edukacyjny program historyczny:</p> <p>5 filmów (po jednym dla każdej ze</p>	<p>Sprzęt AV dostarczony zostanie w ramach dostawy sprzętu i urządzeń AV/IT – wg</p>

	<p>ścieżek akcji): montaż z archiwalnych materiałów: nagrań, zdjęć, projektów, grafik, wywiadów. <i>Czas trwania filmu dla jednej ścieżki akcji: ok. 5 min.</i></p>	<p>założeń określonych w dalszej części niniejszego załącznika.</p> <p>Kontent multimedialny – wymagana jest wersja polska i angielska całości (w przypadku nagrań dźwiękowych nagranych w języku polskim – wymagane są anglojęzyczne napisy/podpisy).</p> <p>Sterowanie kontentem multimedialnym i oświetleniem efektywnym – do opracowania i zainstalowania w MICET przez Wykonawcę kontentu – wg wytycznych i założeń opisanych dalej w niniejszym załączniku.</p> <p>Archiwalne nagrania (filmy, nagrania, wywiady), zdjęcia i grafiki, podobnie jak cały materiał archiwalny, który wykorzystanie zostanie w kontencie multimedialnym – dostarczony zostanie przez Zamawiającego (koszty opłat i licencji: po stronie Zamawiającego). Kwerendę w celu wyboru najbardziej odpowiedniego materiału archiwalnego przeprowadzi Wykonawca kontentu (na swój koszt). Wnioski z kwerend uzyskać muszą zawsze akceptację Zamawiającego (tzn.: do Zamawiającego należy ostateczna decyzja, który z materiałów archiwalnych zostanie wykorzystany w kontencie).</p> <p>Założyć należy, że wszystkie materiały archiwalne wymagać będą specjalnego przygotowania dla potrzeb kontentu: retuszu, montażu etc. Koszty specjalnego</p>
--	--	---

		<p>przygotowania materiałów archiwalnych – są po stronie Wykonawcy kontentu.</p> <p>Wymaga się przygotowania ścieżki dźwiękowej dla wszystkich filmów. W nagraniach tych należy wykorzystać rozmowy z artystami: reżyserami, scenografami, choreografami – przeprowadzone przez Wykonawcę kontentu. Dobór osób do nagrań, czas i tekst nagrań – uzgodnić należy z Zamawiającym.</p> <p>Przed przystąpieniem do produkcji – wymagane jest przygotowanie przez Wykonawcę kontentu szczegółowego, wykonawczego scenariusza dla wszystkich kontentów. Warunkiem skierowania kontentu do realizacji jest akceptacja Zamawiającego dla opracowanych scenariuszy.</p>
Przestrzeń	<p>1. Stanowisko DJ – program edukacyjny:</p> <ul style="list-style-type: none"> – katalog z muzyką z przedstawień Starego Teatru – katalog efektów dźwiękowych – fragmenty przedstawień – komentarze reżyserów i kompozytorów – wywiady z muzykami. <p>Osobny kontent powinien być przygotowany dla każdej z 5 ścieżek akcji. <i>Rzeczywisty czas nagrań dla każdej z pięciu ścieżek akcji: ok. 5 min.</i></p> <p>2. Stanowisko DJ – program ćwiczeniowy:</p> <p>Wymagana jest aplikacja umożliwiająca samodzielne skomponowanie przez uczestnika muzyki dla potrzeb przedstawienia teatralnego. Uczestnik powinien mieć możliwość zastosowania sampli typowych dla historycznych i współczesnych przedstawień teatralnych</p>	<p>Sprzęt AV dostarczony zostanie w ramach dostawy sprzętu i urządzeń AV/IT – wg założeń określonych w dalszej części niniejszego załącznika.</p> <p>Kontent multimedialny – wymagana jest wersja polska i angielska dla całości.</p> <p>Sterowanie kontentem multimedialnym i oświetleniem efektywnym – do opracowania i zainstalowania w MICET przez Wykonawcę kontentu – wg wytycznych i założeń opisanych dalej w niniejszym załączniku.</p> <p>Archiwalne nagrania, które</p>

	<p>zrealizowanych w Teatrze Starym. Dla uczestnika ćwiczeń stworzyć należy odpowiednie katalogi dźwięków i katalogi muzyczne.</p> <p>Wykonawca kontentu powinien opracować instrukcję ćwiczeń – korzystania ze stanowiska przeznaczonego dla ćwiczeń, z katalogów i plików.</p> <p>Wymagana jest ścieżka optyczna dla stanowiska skorelowana z czynnościami użytkownika.</p> <p>Program ćwiczeniowy powinien być przygotowany dla każdej z 5 ścieżek akcji.</p> <p>Ćwiczenia mogą być oparte na konstrukcji / funkcjonalności / mechanice właściwej dla gry.</p> <p><i>Czas trwania ćwiczeń dla jednej ścieżki akcji: ok. 5 min.</i></p> <p>3. Stanowisko DJ – ścieżka dla dzieci:</p> <p>Ścieżka dla dzieci powinna być połączeniem programu edukacyjnego i ćwiczeniowego z uwzględnieniem odpowiedniego dla dzieci poziomu trudności.</p> <p><i>Czas przeznaczony dla ścieżki dla dzieci przy stanowisku DJ: ok. 5 min.</i></p>	<p>wykorzystane zostaną w kontencie multimedialnym – dostarczone zostaną przez Zamawiającego (koszty opłat i licencji: po stronie Zamawiającego).</p> <p>Kwerendę w celu wyboru najbardziej odpowiedniego materiału archiwalnego przeprowadzi Wykonawca kontentu (na swój koszt). Wnioski z kwerendy uzyskać muszą zawsze akceptację Zamawiającego (tzn.: do Zamawiającego należy ostateczna decyzja, który z materiałów archiwalnych zostanie wykorzystany w kontencie).</p> <p>Założyć należy specjalistyczną obróbkę (czyszczenie), remastering nagrań audio / video (archiwalnych, dokumentalnych).</p> <p>Do stworzenia katalogów dźwięków wykorzystać należy materiał referencyjny zatwierdzony przez Zamawiającego: w tym dokumentację filmową i audytywną przedstawić.</p> <p>Po stronie Wykonawcy jest przygotowanie instrukcji ćwiczeń.</p> <p>Instrukcja ćwiczeń powinna zawierać wskazówki / komentarze reżysera i kompozytora potrzebne do produkcji muzycznej / samplingu. Dobór osób (reżysera, kompozytora), czas i treść wskazówek / komentarzy – uzgodnić należy z Zamawiającym.</p> <p>Przed przystąpieniem do produkcji – wymagane jest przygotowanie przez Wykonawcę szczegółowego, wykonawczego</p>
--	--	---

		<p>scenariusza dla kontentu. Warunkiem skierowania kontentu do realizacji jest akceptacja Zamawiającego dla opracowanych scenariuszy.</p> <p>Dopuszcza się zakup gotowych katalogów i plików nagrań oferowanych w sprzedaży, ale produkcja własna Wykonawcy powinna stanowić nie mniej niż 50%.</p> <p>Wybór gotowych katalogów i plików nagrań – musi być zaakceptowany przez Zamawiającego.</p>
Reżyser	<p>1. Sala kinowa – program edukacyjny: W oparciu o materiał archiwalny przygotować należy film prezentujący pracę reżysera i próby z aktorami:</p> <ul style="list-style-type: none"> – fragmenty prób czytanych oraz prób na scenie, prowadzonych przez znanych reżyserów; – wywiady z reżyserami. <p>Osobny kontent powinien być przygotowany dla każdej z 5 ścieżek akcji. <i>Rzeczywisty czas nagrań dla każdej z pięciu ścieżek akcji: ok. 10 min.</i></p> <p>2. Sala prób – część edukacyjno-ćwiczeniowa: Kontent przybliżyć ma pracę reżysera w trakcie przygotowania przedstawienia i samodzielne próby uczestnika w reżyserii. Proces twórczy do zilustrowania (na tabletach): praca 10 reżyserów nad 10 tytułami (w podziale na 5 ścieżek akcji). Wymagany układ kontentu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wstęp (biogram, konteksty), – inspiracja: uwagi, szkice reżysera, materiały dodatkowe, – fragmenty przedstawień z autorskim komentarzem reżysera (wirtualna książka, oryginalne słowne komentarze). <p>Oprócz tabletów na stanowisku dostępnych będzie 5 fizycznych rekwizytów: egzemplarze reżyserskich. <i>Rzeczywisty czas nagrań przewidziany dla jednej ścieżki akcji: ok. 10 min.</i></p>	<p>Sprzęt AV dostarczony zostanie w ramach dostawy sprzętu i urządzeń AV/IT – wg założeń określonych w dalszej części niniejszego załącznika.</p> <p>Kontent multimedialny – wymagana jest wersja polska i angielska całości (wszystkie aplikacje i animacje; w przypadku nagrań dźwiękowych nagranych w języku polskim – wymagane są anglojęzyczne napisy/podpisy).</p> <p>Sterowanie kontentem multimedialnym i oświetleniem efektywnym – do opracowania i zainstalowania w MICET przez Wykonawcę kontentu – wg wytycznych i założeń opisanych dalej w niniejszym załączniku.</p> <p>Archiwalne nagrania, zdjęcia i grafiki, podobnie jak cały materiał archiwalny, który wykorzystanie zostanie w kontencie multimedialnym – dostarczony zostanie przez Zamawiającego (koszty opłat i licencji: po</p>

	<p>3. Reżyser – ścieżka dla dzieci:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animacja dla dzieci na tablet: Kim jest reżyser w teatrze? Oprócz tabletu na stanowisku dostępny będzie fizyczny rekwizyt – książeczka (wzorowana na egzemplarzu reżyserskim sztuki). <p><i>Czas przeznaczony dla ścieżki dla dzieci: do 5 min.</i></p>	<p>stronie Zamawiającego). Kwerendę w celu wyboru najbardziej odpowiedniego materiału archiwalnego przeprowadzi Wykonawca kontentu (na swój koszt). Wnioski z kwerend uzyskać muszą zawsze akceptację Zamawiającego (tzn.: do Zamawiającego należy ostateczna decyzja, który z materiałów archiwalnych zostanie wykorzystany w kontencie).</p> <p>Założyć należy, że wszystkie materiały archiwalne wymagać będą specjalnego przygotowania dla potrzeb kontentu: retuszu, montażu etc. Koszty specjalnego przygotowania materiałów archiwalnych – są po stronie Wykonawcy kontentu.</p> <p>Wymaga się przygotowania nagrań dźwiękowych dla wszystkich kontentów. W nagraniach tych należy wykorzystać rozmowy z reżyserami – przeprowadzone przez Wykonawcę kontentu. Dobór osób do nagrań, czas i tekst nagrań – uzgodnić należy z Zamawiającym.</p> <p>Przed przystąpieniem do produkcji – wymagane jest przygotowanie przez Wykonawcę kontentu szczegółowego, wykonawczego scenariusza dla wszystkich kontentów. Warunkiem skierowania kontentu do realizacji jest akceptacja Zamawiającego dla opracowanych scenariuszy.</p>
Scena	1. Grupowe ćwiczenia aktorsko-reżyserskie w wirtualnych	Sprzęt AV dostarczony zostanie w ramach

	<p>scenografiach (warsztaty z edukatorem):</p> <p>Wymagana zawartość kontentu (wymagane są osobne, specjalnie przygotowane, biblioteki dla każdej ze ścieżek akcji):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biblioteka Tekstów (stanowisko reżyser): teksty dramatyczne, komentarz, konteksty - Biblioteka Wirtualnych Scenografii (stanowisko scenograf) - Biblioteka Muzyczna (stanowisko reżysera dźwięku) - stanowisko reżysera światła - Biblioteka Spektakli Starego Teatru (sceny z wybranych przedstawień, komentarz). <p>Ćwiczenia realizowane będą przy udziale edukatora (prowadzącego). Uczestnicy (w kiluosobowej grupie) będą mieć możliwość wyreżyserowania, wykreowania sceny i odegrania krótkich scen z wybranych przedstawień. Wymagany jest osobny program (i kontent) dla każdej z 5 ścieżek akcji. Uczestnicy powinni mieć możliwość skorzystania z osobno przygotowanej dla każdej ścieżki zwiedzania (ścieżki akcji) wirtualnej scenografii (historycznej scenografii z przedstawień Starego Teatru – wybranej z Biblioteki wirtualnych scenografii) wpisujących się w tematykę ścieżek i jednocześnie uwzględniające różne rodzaje dramatu europejskiego – od antyku po współczesność. Zadaniem uczestników będzie odegranie sceny wg wyświetlonego fragmentu przedstawienia. Trzy stanowiska powinny dawać możliwość:</p> <ul style="list-style-type: none"> - regulacji i ustawiania światła, - regulacji i ustawiania dźwięku, - stanowisko dla reżysera i scenografa (wybór tekstu, wybór wirtualnej scenografii, prowadzenie gry, nagrywanie gry). <p><i>Czas przeznaczony na ćwiczenia w każdej ze ścieżek: ok. 15 min.</i></p> <p>2. Grupowe ćwiczenia aktorsko-</p>	<p>dostawy sprzętu i urządzeń AV/IT – wg założeń określonych w dalszej części niniejszego załącznika.</p> <p>Kontent multimedialny – wymagana jest wersja polska i angielska całości (wszystkie aplikacje i animacje; w przypadku nagrań dźwiękowych nagranych w języku polskim – wymagane są anglojęzyczne napisy/podpisy).</p> <p>Sterowanie kontentem multimedialnym i oświetleniem efektywnym – do opracowania i zainstalowania w MICET przez Wykonawcę kontentu – wg wytycznych i założeń opisanych dalej w niniejszym załączniku.</p> <p>Archiwalne nagrania, zdjęcia i grafiki, podobnie jak cały materiał archiwalny, który wykorzystanie zostanie w kontencie multimedialnym – dostarczony zostanie przez Zamawiającego (koszty opłat i licencji: po stronie Zamawiającego). Kwerendę w celu wyboru najbardziej odpowiedniego materiału archiwalnego przeprowadzi Wykonawca kontentu (na swój koszt). Wnioski z kwerendy uzyskać muszą zawsze akceptację Zamawiającego (tzn.: do Zamawiającego należy ostateczna decyzja, który z materiałów archiwalnych zostanie wykorzystany w kontencie).</p> <p>Założyć należy, że wszystkie materiały archiwalne wymagać będą specjalnego przygotowania dla potrzeb kontentu:</p>
--	--	--

	<p>reżyserskie w wirtualnych scenografiach (warsztaty z edukatorem) – ścieżka dla dzieci: Ćwiczenia aktorsko-reżyserskie dla dzieci.</p> <p><i>Czas przeznaczony na pobyt na stanowisku w ścieżce dla dzieci: ok. 15 min.</i></p>	<p>retuszu, montażu etc. Koszty specjalnego przygotowania materiałów archiwalnych – są po stronie Wykonawcy kontentu.</p> <p>Wymaga się przygotowania nagrań dźwiękowych dla wszystkich kontentów. W nagraniach tych należy wykorzystać rozmowy z twórcami (reżyserem, scenografem, choreografem, reżyserem dźwięku, reżyserem światła, aktorami) – przeprowadzone przez Wykonawcę kontentu. Dobór osób do nagrań, czas i tekst nagrań – uzgodnić należy z Zamawiającym.</p> <p>Przed przystąpieniem do produkcji – wymagane jest przygotowanie przez Wykonawcę kontentu szczegółowego, wykonawczego scenariusza dla wszystkich kontentów. Warunkiem skierowania kontentu do realizacji jest akceptacja Zamawiającego dla opracowanych scenariuszy.</p> <p>Dopuszcza się zakup gotowych katalogów i bibliotek, ale produkcja własna Wykonawcy powinna stanowić nie mniej niż 50%. Wybór gotowych katalogów i bibliotek – musi być zaakceptowany przez Zamawiającego.</p>
Aktor	<p>1. Metody aktorskie – edukacyjny program historyczny:</p> <p>Kontent przeznaczony jest na tablety. Metody aktorskie (gry ciałem, gry głosem) zaprezentowane powinny być na przykładzie wybitnych ról najbardziej znanych aktorów Starego Teatru.</p>	<p>Sprzęt AV dostarczony zostanie w ramach dostawy sprzętu i urządzeń AV/IT – wg założeń określonych w dalszej części niniejszego załącznika.</p>

	<p>Uczestnik powinien mieć możliwość wyszukiwanie w indeksie: wg nazwisk, przedstawień, metod gry. Uczestnik powinien mieć możliwość wglądu w proces twórczy aktorów nad rolami.</p> <p>Wymagana zawartość kontentu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wstęp: metoda, konteksty; - inspiracje, uwagi aktora; - proces twórczy aktora nad rolą; - fragmenty przedstawień z autorskim komentarzem. <p>Wymagany jest osobny materiał dla każdej z 5 ścieżek akcji. <i>Czas trwania produkcji dla każdej z 5 ścieżek: ok. 5 min.</i></p> <p style="text-align: center;">2. Choreografia - projekcje ścienne:</p> <p>Materiał (film fabularyzowany, animacja przygotowaną mieszaną techniką 2d-3d) dotyczący problematyki budowania postaci przez ciało, mimikę, ruch, kostium: tragik, komik (Commedia dell'arte), granie formą, dramaturgia emocji od radości do rozpacz.</p> <p>Materiał powinien być przygotowany z wprowadzeniem do ćwiczeń w kabinach aktorskich. <i>Czas trwania produkcji dla każdej z 5 ścieżek: ok. 5 min.</i></p> <p style="text-align: center;">3. Kabinety aktorskie:</p> <p>Ćwiczenia w kabinach aktorskich powinny być jednym z najbardziej spektakularnych, a zarazem najbardziej efektywnych (merytorycznie) ćwiczeń w MICET. Program ćwiczeń powinien być przygotowany z najwyższą starannością i najwyższym profesjonalizmem – zarówno jak chodzi o program ćwiczeń jak i zastosowane technologie informatyczne i audiowizualne. Kabinety aktorskie przeznaczone są zarówno to ćwiczeń indywidualnych jak i grupowych. W ramach każdej ze ścieżek osobne programy powinny być opracowane dla:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ćwiczeń z ciałem (ruchem, mimiką, gestem), - ćwiczeń z głosem. <p>Ćwiczenia te uczestniczyć powinni móc wykonać samodzielnie, bazując na wcześniejszych przygotowanych dla stanowisk kontentach („Metody aktorskie – edukacyjny program historyczny”, „Metody aktorskie –</p>	<p>Kontent multimedialny – wymagana jest wersja polska i angielska całości (wszystkie aplikacje i animacje; w przypadku nagrań dźwiękowych nagranych w języku polskim – wymagane są anglojęzyczne napisy/podpisy).</p> <p>Sterowanie kontentem multimedialnym i oświetleniem efektywnym – do opracowania i zainstalowania w MICET przez Wykonawcę kontentu – wg wytycznych i założeń opisanych dalej w niniejszym załączniku.</p> <p>Archiwalne nagrania, zdjęcia i grafiki, podobnie jak cały materiał archiwalny, który wykorzystanie zostanie w kontencie multimedialnym – dostarczony zostanie przez Zamawiającego (koszty opłat i licencji: po stronie Zamawiającego). Kwerendę w celu wyboru najbardziej odpowiedniego materiału archiwalnego przeprowadzi Wykonawca kontentu (na swój koszt). Wnioski z kwerendy uzyskać muszą zawsze akceptację Zamawiającego (tzn.: do Zamawiającego należy ostateczna decyzja, który z materiałów archiwalnych zostanie wykorzystany w kontencie).</p> <p>Założyć należy, że wszystkie materiały archiwalne wymagać będą specjalnego przygotowania dla potrzeb kontentu: retuszu, montażu etc. Koszty specjalnego przygotowania materiałów archiwalnych – są po stronie Wykonawcy kontentu.</p>
--	---	---

	<p>projekcie ściennie”), na przygotowanych dla stanowisk instrukcjach oraz wykorzystując technologie informatyczne i audiowizualne przygotowane dla stanowisk. Dla ćwiczeń w kabinie nie przewiduje się edukatora – osoby prowadzącej. Instrukcja do ćwiczeń, komentarz do ćwiczeń wykonanych przez użytkowników, komentarz do korekt ćwiczeń wykonanych przez użytkowników – powinien być podany z wykorzystaniem „wirtualnego prowadzącego”. Wymagana jest tu więc zaawansowana technologia, ale przyjazna dla użytkownika. Uczestnik powinien móc:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykonać zadane (zilustrowane obrazem i dźwiękiem) ćwiczenie, – uzyskać komentarz do wykonanego ćwiczenia (co zrobiłem dobrze, co źle, co należy poprawić), – wykonać ponownie ćwiczenie, – uzyskać komentarz do wykonanego ćwiczenia. <p>Osobnym ćwiczeniem powinno być ćwiczenie z ciałem (ruchem, mimiką, gestem), osobnym ćwiczenie z głosem. Szczególnie starannie trzeba dobrać materiał do ćwiczeń. Ścieżka dla dzieci – zakładany jest udział w ćwiczeniach dziecka z osobą dorosłą (opiekunem). Wymagane jest przygotowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – po jednym ćwiczeniu z ciałem i po jednym ćwiczeniu z głosem dla każdej ze ścieżki akcji, – jednego ćwiczenia z ciałem i jednego ćwiczenia z głosem dla ścieżki dla dzieci, – jednego ćwiczenia z ciałem i jednego ćwiczenia z głosem dla wersji anglojęzycznej. <p><i>Zakładany czas trwania każdego programu (ćwiczenia z ciałem + ćwiczenia z głosem dla każdej ze ścieżek akcji): ok. 10 min.</i></p>	<p>Wymaga się przygotowania nagrań dźwiękowych dla wszystkich contentów. W nagraniach tych należy wykorzystać rozmowy z twórcami (reżyserem, aktorami, teoretykami teatru) – przeprowadzone przez Wykonawcę contentu. Dobór osób do nagrań, czas i tekst nagrań – uzgodnić należy z Zamawiającym.</p> <p>Przed przystąpieniem do produkcji – wymagane jest przygotowanie przez Wykonawcę contentu szczegółowego, wykonawczego scenariusza dla wszystkich contentów. Warunkiem skierowania contentu do realizacji jest akceptacja Zamawiającego dla opracowanych scenariuszy.</p> <p>Szczególnej staranności profesjonalizmu (merytorycznego, technologicznego) oczekuje się w zakresie ćwiczeń przewidzianych dla kabin aktorskich). Dobór metody gry dla każdej ze ścieżki, sformułowanie wskazówek i komentarzy, sposób i formę przekazu recenzji – zatwierdzić każdorazowo musi Zamawiający.</p>
Mediateka	<p>1. Ściana multimedialna:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wstęp/komentarz do kolekcji – biblioteka: Muzeum Narodowego Teatru Starego w Krakowie; biblioteka zdigitalizowanych zdjęć z przedstawień i prób, projektów dekoracji i kostiumów, wkładek obsadowych z teatralnych programów, 	<p>Sprzęt AV dostarczony zostanie w ramach dostawy sprzętu i urządzeń AV/IT – wg założeń określonych w dalszej części niniejszego załącznika.</p> <p>Kontent multimedialny –</p>

	<p>plakatów i afiszy, kostiumów teatralnych, rycin i zdjęć dokumentujących historię Teatru Krakowskiego oraz budynku przy placu Szczepańskim; preferuje się wykorzystanie 1000 plików zdjęciowych z Cyfrowego Muzeum Narodowego Teatru Starego pogrupowanych tematycznie (kuratorskie kolekcje), udostępnianych: http://www.cyfrowemuzeum.staray.pl</p> <ul style="list-style-type: none"> - c) Opisy dla materiałów udostępnianych w mediatece. <p>Nie jest wymagany osobny kontent dla każdej z 5 ścieżek akcji, ale uczestnik musi mieć zapewnioną możliwość wyboru materiału (osobne indeksy) wg:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ścieżki akcji, - tematyki (np.: historia budynku, kostiumy teatralne, afisze itp.), - reżyserzy, - aktorzy, - scenografowie, - sztuki (tytuły, autorzy). 	<p>wymagana jest wersja polska i angielska całości (wszystkie aplikacje i animacje; w przypadku nagrań dźwiękowych nagranych w języku polskim – wymagane są anglojęzyczne napisy/podpisy).</p> <p>Sterowanie kontentem multimedialnym i oświetleniem efektywnym – do opracowania i zainstalowania w MICET przez Wykonawcę kontentu – wg wytycznych i założeń opisanych dalej w niniejszym załączniku.</p> <p>Archiwalne nagrania, zdjęcia i grafiki, podobnie jak cały materiał archiwalny, który wykorzystanie zostanie w kontencie multimedialnym – dostarczony zostanie przez Zamawiającego (koszty opłat i licencji: po stronie Zamawiającego). Kwerendę w celu wyboru najbardziej odpowiedniego materiału archiwalnego przeprowadzi Wykonawca kontentu (na swój koszt). Wnioski z kwerend uzyskać muszą zawsze akceptację Zamawiającego (tzn.: do Zamawiającego należy ostateczna decyzja, który z materiałów archiwalnych zostanie wykorzystany w kontencie).</p> <p>Dopuszcza się nieodpłatne wykorzystanie plików zdjęciowych z Cyfrowego Muzeum Narodowego Teatru Starego. Materiały z z Cyfrowego Muzeum Narodowego Teatru Starego powinny stanowić nie więcej niż 80% Biblioteki Muzeum Narodowego Teatru Starego w Krakowie</p>
--	---	---

		<p>Założyć należy, że materiały archiwalne wymagać będą specjalnego przygotowania dla potrzeb kontentu: retuszu, montażu etc. Koszty specjalnego przygotowania materiałów archiwalnych – są po stronie Wykonawcy kontentu.</p> <p>Wymaga się przygotowania nagrań dźwiękowych dla wszystkich kontentów. W nagraniach tych należy wykorzystać rozmowy z twórcami (reżyserem, aktorami, teoretykami teatru) – przeprowadzone przez Wykonawcę kontentu. Dobór osób do nagrań, czas i tekst nagrań – uzgodnić należy z Zamawiającym.</p> <p>Przed przystąpieniem do produkcji – wymagane jest przygotowanie przez Wykonawcę kontentu szczegółowego, wykonawczego scenariusza dla wszystkich kontentów. Warunkiem skierowania kontentu do realizacji jest akceptacja Zamawiającego dla opracowanych scenariuszy.</p>
Pracownia	<p>1. Kostium w teatrze – program edukacyjny:</p> <p>Wymagana zawartość kontentu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - informacja o kostiumach prezentowanych na manekinach na wystawie zmiennej zmienna <p>Wyszukiwanie powinno być możliwe wg:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nazwisk scenografów, - stylów, - ścieżek zwiedzania (ścieżek akcji). <p>Wymagana zawartość kontentu dla każdego scenografa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wstęp (konteksty), - inspiracje, uwagi techniczne, - proces twórczy, - zdjęcia, fragmenty przedstawień 	<p>Wystawa zmienna – przygotowana zostanie przez Wykonawcę aranżacji i scenografii ekspozycji w oparciu o opracowywany projekt.</p> <p>Sprzęt AV dostarczony zostanie w ramach dostawy sprzętu i urządzeń AV/IT – wg założeń określonych w dalszej części niniejszego załącznika.</p> <p>Kontent multimedialny – wymagana jest wersja</p>

	<p>z autorskim komentarzem.</p> <p>2. Wirtualna przymierzalnia: Wymagane jest przygotowanie 30 wirtualnych kostiumów, w których zwiedzający może się „sfotografować”. Wymagana zawartość kontentu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - instrukcja korzystania ze stanowiska i komentarze, - Biblioteka Kostiumów, - Biblioteka Teł Scenograficznych. 	<p>polska i angielska całości (wszystkie aplikacje i animacje; w przypadku nagrań dźwiękowych nagranych w języku polskim – wymagane są anglojęzyczne napisy/podpisy).</p> <p>Sterowanie kontentem multimedialnym i oświetleniem efektywnym – do opracowania i zainstalowania w MICET przez Wykonawcę kontentu – wg wytycznych i założeń opisanych dalej w niniejszym załączniku.</p> <p>Archiwalne zdjęcia i grafiki, podobnie jak cały materiał archiwalny, który wykorzystanie zostanie w kontencie multimedialnym – dostarczony zostanie przez Zamawiającego (koszty opłat i licencji: po stronie Zamawiającego). Kwerendę w celu wyboru najbardziej odpowiedniego materiału archiwalnego przeprowadzi Wykonawca kontentu (na swój koszt). Wnioski z kwerend uzyskać muszą zawsze akceptację Zamawiającego (tzn.: do Zamawiającego należy ostateczna decyzja, który z materiałów archiwalnych zostanie wykorzystany w kontencie).</p> <p>Założyć należy, że wszystkie materiały archiwalne wymagać będą specjalnego przygotowania dla potrzeb kontentu: fotografowanie kostiumów, retusze, montaż etc. Koszty specjalnego przygotowania materiałów archiwalnych – są po stronie Wykonawcy kontentu.</p> <p>Wymaga się</p>
--	---	--

		<p>przygotowania nagrań dźwiękowych dla wszystkich kontentów. W nagraniach tych należy wykorzystać rozmowy ze scenografami – przeprowadzone przez Wykonawcę kontentu. Dobór osób do nagrań, czas i tekst nagrań – uzgodnić należy z Zamawiającym.</p> <p>Przed przystąpieniem do produkcji – wymagane jest przygotowanie przez Wykonawcę kontentu szczegółowego, wykonawczego scenariusza dla wszystkich kontentów. Warunkiem skierowania kontentu do realizacji jest akceptacja Zamawiającego dla opracowanych scenariuszy. Dobór kostiumów i teł scenograficznych – każdorazowo musi uzyskać akceptację Zamawiającego.</p> <p>Produkcja własna Wykonawcy powinna stanowić nie mniej niż 80% Biblioteki Kostiumów i Biblioteki Teł Scenograficznych.</p>
Hall od ul. Jagiellońskiej,	<p>Projekcje na ekranie ściennym:</p> <p>1. teaser: MICET Film zapowiadający otwarcie MICET / Witający zwiedzających. Estetyka: wideoklipu, dynamiczny montaż, elementy animacji, dźwięk. Czas trwania: ok. 20’.</p> <p>2. sekwencje animacji - sekwencje animacji ułożone z wymiennych, krótkich informacji tekstowych: teasery przedstawień, repertuar, fragmenty recenzji, daty z historii NST, definicje teatralnych pojęć.</p>	<p>Sprzęt AV i podłoża projekcyjne dostarczone zostaną w ramach dostawy sprzętu i urządzeń AV/IT oraz wykonania aranżacji i scenografii – wg założeń określonych w dalszej części niniejszego załącznika.</p> <p>Kontent multimedialny – wymagana jest wersja polska i angielska całości (wszystkie filmy, aplikacje i animacje; w przypadku nagrań dźwiękowych nagranych w języku polskim – wymagane są</p>

	<p>Projekcje na foliach tylnio i przednio projekcyjnych:</p> <p>1. Materiał reklamowy i informacyjny</p> <p>Wymagany jest materiał (sekwencje animacji ułożone z wymiennych, krótkich informacji tekstowych: teasery przedstawień, repertuar, fragmenty recenzji, daty z historii NST, definicje teatralnych pojęć) przeznaczony do edycji na foliach rozmieszczonych w oknach Teatru Eksperymentalnego. Materiał nie może być powtórzeniem sekwencji animacji przeznaczonych do projekcji na ekranie ściennym.</p>	<p>anglojęzyczne napisy/podpisy).</p> <p>Sterowanie kontentem multimedialnym i oświetleniem efektywnym – do opracowania i zainstalowania w MICET przez Wykonawcę kontentu – wg wytycznych i założeń opisanych dalej w niniejszym załączniku.</p> <p>Archiwalne zdjęcia i grafiki, podobnie jak cały materiał archiwalny, który wykorzystanie zostanie w kontencie multimedialnym – dostarczony zostanie przez Zamawiającego (koszty opłat i licencji: po stronie Zamawiającego). Kwerendę w celu wyboru najbardziej odpowiedniego materiału archiwalnego przeprowadzi Wykonawca kontentu (na swój koszt). Wnioski z kwerend uzyskać muszą zawsze akceptację Zamawiającego (tzn.: do Zamawiającego należy ostateczna decyzja, który z materiałów archiwalnych zostanie wykorzystany w kontencie).</p> <p>Założyć należy, że wszystkie materiały archiwalne wymagać będą specjalnego przygotowania dla potrzeb kontentu: retuszu, montażu etc. Koszty specjalnego przygotowania materiałów archiwalnych – są po stronie Wykonawcy kontentu.</p> <p>Wymaga się przygotowania nagrań dźwiękowych dla wszystkich kontentów. W nagraniach tych należy wykorzystać rozmowy z artystami – przeprowadzone przez</p>
--	---	--

		<p>Wykonawcę kontentu. Dobór osób do nagrań, czas i tekst nagrań – uzgodnić należy z Zamawiającym.</p> <p>Przed przystąpieniem do produkcji – wymagane jest przygotowanie przez Wykonawcę kontentu szczegółowego, wykonawczego scenariusza dla wszystkich kontentów. Warunkiem skierowania kontentu do realizacji jest akceptacja Zamawiającego dla opracowanych scenariuszy.</p> <p>Dopuszcza się zakup gotowych plików i bibliotek, ale produkcja własna Wykonawcy powinna stanowić nie mniej niż 80% materiału.</p>
--	--	--

Pozostałe elementy wymaganego do przygotowania od Wykonawcy kontentu multimedialnego:

1) Strona internetowa dla MICET

Najważniejsze wymagane funkcjonalności:

- zwiedzanie MICET on-line,
- ćwiczenia on-line,
- prezentacja Cyfrowego Muzeum Teatru Starego
- wirtualne lekcje teatralne (możliwe do pobrania ze strony): Teatr XIX i XXI wieku (jak wyglądał proces i technologia wystawiania sztuk w teatrze XIX i XX wieku), Scenografia i Kostium, Zawód Reżyser (metody pracy, prowadzenia prób), Metody Aktorskie, Co to jest Teatr? Wolność i Zniewolenie, Ciało i Tożsamość, Pamięć i Emocje, My i Oni, Nowe Światy.

Dla całości, za wyjątkiem lekcji teatralnych, wymagana jest polska i angielska wersja językowa.

2) Identyfikacja i layouty ścieżek zwiedzania

- 3) Nagranie dźwiękowe dla przestrzeni MICET (tło dźwiękowe)** – przeznaczone do odtwarzania z głośników przewidzianych w projekcie aranżacji i scenografii oraz AV

Każda aplikacja powinna być oparta na graficznym interfejsie, umożliwiającym łatwe posługiwanie się i korzystanie z jej funkcji przez osoby w różnym wieku. Aplikacje powinny być zaprojektowane tak, by mogły z niego samodzielnie korzystać także dzieci i młodzież w wieku 12 lat i więcej (zakłada się, że młodsze dzieci przebywać będą w MICET pod opieką osoby dorosłej).

Zastosowane elementy multimediiów i aplikacje powinny być kompatybilne z planowanym do zakupu sprzętem komputerowym oraz sprzętem multimedialnym (wykaz planowanego do zakupu sprzętu i urządzeń – poniżej w niniejszym załączniku) oraz systemem zarządzania treścią (patrz cz. II).

Każda aplikacja powinna dawać możliwość dostępu zdalnego w środowisku Ethernet lub równoważnym.

Szczegółowy scenariusz wykonawczy dla wszystkich materiałów multimedialnych musi być zatwierdzony przez Zamawiającego. Wykonawca na bieżąco konsultował będzie z Zamawiającym poszczególne elementy (treść, rozwiązania graficzne, funkcjonalności) kontentu.

W przypadku stanowisk zawierających nagrania tekstu, informacji lub treści narracji, wykonawca zapewni udział w nagraniach zawodowych lektorów, a w przypadku nagrań w językach obcych także udział lektorów native speaker.

Wykonawca przed przystąpieniem do nagrań przygotuje dla Zamawiającego próbki nagrań poszczególnych lektorów celem konsultacji i wyboru właściwego lektora.

Wszystkie elementy multimedialne, zarówno aplikacje jak i prezentacje, powinny być przygotowane w 2 wersjach językowych (j. polski, j. angielski).

II. Wytyczne dla systemu zarządzania

System zarządzania zostanie zrealizowany na podstawie osobnego zamówienia.

System do zarządzania kontentem, odtwarzania kontentu i synchronizacji kontentu multimedialnego z urządzeniami AV/IT i z oświetleniem efektywnym w Multimedialnym Interaktywnym Centrum Edukacji Teatralnej powinien zostać przygotowany i twórczo opracowany wg następujących założeń:

Urządzenia wideo i audio oraz oświetlenia efektywnego powinny być sterowane przy pomocy systemu centralnego sterowania. Wymagana jest możliwość uruchamiania urządzeń i treści w harmonogramie oraz na żądanie za pomocą jednego centralnego przycisku.

Zdalne zarządzanie systemem i treściami multimedialnymi za pośrednictwem lokalnej sieci.

System powinien umożliwiać sterowanie za pomocą urządzeń mobilnych w obszarze działania bezprzewodowej sieci ekspozycji. Łączność z centralnym serwerem poprzez dedykowaną wydzieloną sieć WiFi. Serwer powinien także pełnić funkcję lokalnego serwera nazw (DNS) oraz serwera czasu (NTP).

Moduł zarządzania ekspozycją

Zarządzenie treścią:

- Centralny panel aktualizacji treści na wszystkich urządzeniach wystawy
- Definiowanie wielu treści możliwych do prezentacji na danym urządzeniu (profile wystawy)
- Monitorowanie statusu wgrywania nowej treści
- Weryfikacja poprawności instalacji
- Historia instalacji z możliwością przeglądania błędów instalacji

- Integracja z zewnętrznymi systemami przechowującymi najnowsze wersje aplikacji
- Zarządzanie harmonogramem uruchamiania aplikacją:
- Definiowanie godzin uruchamiania i zatrzymywania urządzeń obsługujących wystawę dla każdego dnia tygodnia
- Wyjątki na poszczególne dni na specjalne okazje/wydarzenia
- Centralna administracja treścią
- Zmiana profilu: zaharmonogramowana lub na żądanie
- Definiowanie wyjątku dla danego dnia - wybór daty, wybór godzin
- Ustawianie profilu dla całej wystawy
- Zarządzanie tagami QR oraz NFC
- Możliwość ograniczania dostępu do funkcji systemu w zależności od roli użytkownika

Zarządzanie urządzeniami:

- Lista podłączonych urządzeń
- Możliwość zarządzania grupami urządzeń
- Łatwa identyfikacja urządzenia w sieci, unikalny identyfikator
- Mapa wystawy - trójwymiarowa interaktywna i na bieżąco aktualizowana graficzna prezentacja planu budynku wraz z zaznaczonymi komputerami i innymi urządzeniami sieciowymi.
- Mapa wystawy - możliwość niezależnego prezentowania poziomów wystawy (pięter)
- Zdalne włączanie i wyłączanie komputerów
- Możliwość ponownego uruchomienia wszystkich urządzeń wystawy
- Zdalna myszka, sterowanie wskaźnikiem myszy na zdalnym urządzeniu z poziomu przeglądarki
- Wsparcie dla urządzeń mobilnych (tablet, smartphone)
- Ułatwienie czynności administracyjnych w przypadku zabudowanego urządzenia
- Zarządzanie urządzeniami wystawy pracującymi pod kontrolą systemu Windows
- Zarządzanie urządzeniami wystawy pracującymi pod kontrolą systemu Linux
- Zarządzanie urządzeniami wystawy za pomocą protokołu TCP
- Zarządzanie urządzeniami wystawy za pomocą protokołu UDP
- Zarządzanie urządzeniami wystawy za pomocą protokołu http
- Zarządzanie urządzeniami wystawy za pomocą protokołu FTP
- Sterowanie urządzeniami wystawy wykorzystującymi protokół RS232
- Zarządzanie rzutnikami w oparciu o standard PJLink
- Praca urządzenia w trybie odłączonym - automatyczny restart w przypadku wykrycia braku komunikacji spowodowanej błędem sterownika karty sieciowej
- Schemat MICET - ułatwia odnalezienie urządzenia.

Zdalna kontrola:

- Uruchamiania na docelowym urządzeniu
- Moduł testowania i weryfikacji poprawnej kalibracji ekranu dotykowego
- Moduł testowania multimedialnych możliwości urządzenia, obraz stereoskopowy - wyświetlanie obrazów 3D
- Obraz wideo - sprawdzenie kalibracji rzutnika, wsparcie palety kolorów, płynność wyświetlania filmu, test ilości klatek na sekundę
- Dźwięk - weryfikacja poprawnego rozmieszczenia głośników, wsparcia dla wymaganej ilości kanałów, wykrycie efektu przesterowania
- Statyczny obraz - sprawdzenie możliwości sprzętowych monitora: głębi i palety kolorów, kontrastu, jasności
- Test ekranu dotykowego
- Test jakości monitora
- Test obrazu stereoskopowego

Zdalna diagnostyka:

- Raport konfiguracji sprzętowo-programowej urządzenia dostępny z poziomu panelu administracyjnego, wersja zainstalowanego systemu operacyjnego
- Parametry sprzętowe urządzenia: procesor, pamięć RAM, dysk twardy
- Wersja, producent i parametry zainstalowanej karty graficznej i dźwiękowej
- Zainstalowane urządzenia wejścia/wyjścia (myszka, panel dotykowy,...)
- Model podłączonego monitora lub innego urządzenia wyświetlającego obraz
- Informacja o zainstalowanych kodekach audio i wideo
- Zrzut ekranu – podgląd obrazu aktualnie wyświetlanego na urządzeniu
- Pobieranie dziennika zdarzeń z uruchomionych aplikacji – możliwość wysłania informacji diagnostycznych do twórcy treści prezentacji
- Diagnostyka sieci – weryfikacji dostępności sieciowej urządzenia

Moduł zarządzania oprawami oświetleniowymi i instalacją elektryczną:

- Możliwość sterowania i programowania harmonogramu i trybów włączania i wyłączania urządzeń elektrycznych oraz opraw oświetleniowych
- Możliwość tworzenia scen i scenariuszy oświetlenia
- Wybór trybu działania: zasilanie stałe, zasilanie zgodnie z harmonogramem, sterowanie indywidualne za pomocą włączników na ścianach.

Monitorowanie:

- Automatyczne monitorowanie wykorzystania zasobów systemowych: wykorzystanie procesora, dostępna pamięć RAM, ilość wolnego miejsca na dysku, ilość błędów systemowych
- Monitorowanie zużycia lamp rzutników
- Wyświetlanie informacji o przekroczeniu progów ostrzegawczych i alarmowych wykorzystania zasobów systemowych (wykorzystanie procesora, dostępna pamięć RAM, ilość wolnego miejsca na dysku, ilość błędów systemowych)
- Powiadomianie administratora poprzez wysłanie wiadomości e-mail o przekroczeniu progów ostrzegawczych i alarmowych wykorzystania zasobów systemowych (wykorzystanie procesora, dostępna pamięć RAM, ilość wolnego miejsca na dysku, ilość błędów systemowych)
- Możliwość definiowania progów ostrzegawczych i alarmowych
- Możliwość wyłączenie wybranego urządzenia wystawy z systemu monitorowania
- Wizualizacja komunikatów ostrzegawczych na interaktywnej mapie MICET

Inne możliwości systemu:

- Wspierane urządzenia: komputer klasy PC lub równoważny, z możliwością podłączenia ekranu dotykowego
- Multimedialny player – dedykowane urządzenie przeznaczone do prezentacji audio wideo
- Panel administracyjny, dostęp za pomocą przeglądarki internetowej
- Dostęp z urządzeń mobilnych (tablet)
- Interfejs użytkownika w języku polskim i angielskim
- Hostowanie aplikacji serwerowej w kontenerze aplikacji i poza nim.
- Repozytorium konfiguracji urządzeń.
- Wsparcie dla obsługi panelu adm. z poziomu tabletu.
- Dokumentowa baza danych.
- Baza danych niepotrzebująca uprawnień administratora.
- Backupbazy poprzez kopiowanie na poziomie systemu plików.
- Architektura umożliwiająca load-balancing po stronie aplikacji serwerowej.
- Instalatory klienta, możliwość zdalnej instalacji sieciowej.
- Implementacja uniemożliwiająca reverse engineering.
- Biblioteki podpisane kluczem prywatnym (serwer)
- Możliwość centralnej aktualizacji klientów
- Możliwość pisania własnych rozszerzeń

- Możliwość integracji własnych rozszerzeń z harmonogramem
- Zdalny interfejs klienta w oparciu o technologię web service
- Możliwość pobierania logów i wykonania zrzutu ekranowego zawartości playera
- Programowy interfejs (API) umożliwiający sterowanie wystawą
- Wbudowany serwer DNS umożliwiający rozwiązywanie nazw domenowych dla urządzeń wystawy
- Konfiguracja wpisów serwera DNS z poziomu interfejsu użytkownika
- Serwer synchronizacji czasu dla urządzeń ekspozycji (NTP)

Bezpieczeństwo:

- Wsparcie dla uwierzytelniania w oparciu o ssl (https)
- Uwierzytelnianie użytkowników w oparciu o hasła przechowywane w lokalnej bazie danych aplikacji
- Uwierzytelnianie i autoryzacja użytkowników w oparciu o kontroler domeny
- Zarządzanie uprawnieniami użytkowników
- Możliwość szyfrowania bazy danych
- Możliwość szyfrowania plików konfiguracyjnych

Moduł zarządzania kontentem

Interfejs użytkownika:

- Panel administracyjny, dostęp za pomocą przeglądarki internetowej
- Dostęp z urządzeń mobilnych (tablet)
- Interfejs użytkownika w języku polskim i angielskim
- Możliwość ograniczania dostępu do funkcji systemu w zależności od roli użytkownika

Repozytorium treści:

- Centralne repozytorium treści, dodawanie, edycja, usuwanie
- Publikowanie treści na urządzenia
- Wspierane formaty graficzne: *.jpg, *.gif, *.png, *.ppt, *.pptx, *.pdf
- Wspierane formaty video: *.mp4, *.avi, *.mpg, *.mov, *.wmv, *.m4v, *.flv, *.f4v
- Wspierane formaty audio: *.wav, *.mp3
- Wspierane formaty 3D: *.fbx, *.obj
- Inne wspierane formaty: *.swf, *.html
- Wewnętrzny otwarty format pokazu slajdów (xml)
- Możliwość tworzenia własnych typów danych
- Monitorowanie statusu wgrywania nowej treści
- Programowy interfejs (API) umożliwiający pobieranie treści

Edycja treści:

- Edycja plików graficznych (skalowanie, kadrowanie)
- Tworzenie plików video z sekwencji plików graficznych (*.jpg, *.png)
- Konwertowanie (kodowanie) plików video
- Bogaty edytor tekstu
- Dodawanie napisów do plików video
- Zmiana tekstów we wspieranych formatach 3D

Kreator pokazów:

- Definiowanie list odtwarzania i pokazów slajdów
- Definiowanie własnych szablonów pokazu slajdów
- Możliwość zsynchronizowanego odtwarzania video
- Definiowanie pokazów zintegrowanych z urządzeniami wystawy (światło, dźwięk)
- Definiowanie pokazów w oparciu o technologię rozszerzonej rzeczywistości

(AR)

Bezpieczeństwo:

- Wsparcie dla uwierzytelniania w oparciu o SSL (https).
- Uwierzytelnianie użytkowników w oparciu o wbudowaną hasła przechowywane w lokalnej bazie danych aplikacji
- Uwierzytelnianie i autoryzacja użytkowników w oparciu o kontroler domeny
- Zarządzanie uprawnieniami użytkowników
- Możliwość szyfrowania bazy danych
- Możliwość szyfrowania plików konfiguracyjnych

Sposób uruchamiania się treści multimedialnej realizowany będzie na dwa sposoby (w zależności od stanowiska):

- materiał multimedialny uruchamiany bezobsługowo, natychmiast po uruchomieniu się sprzętu,
- materiał multimedialny, aplikacja uruchamiany przez zwiedzającego: inicjacja po podejściu zwiedzającego do stanowiska i przyłożeniu do czytnika karty/biletu z limitem minut.

III. Sprzęt i urządzenia IT/AV przewidziane dla MICET (realizacja: w ramach osobnego zamówienia)

1. Podział przestrzeni MICET, stanowiska edukacyjne i ćwiczeniowe, zaprojektowany sprzęt i urządzenia AV dla poszczególnych stanowisk

Nazwa przestrzeni	Sygnatury stanowiska	Sygnatury sprzętu i urządzeń AV	Nazwa stanowiska	Opis stanowiska (rozwiązania aranżacyjne i scenograficzne)	Urządzenia multimedialne - video	Urządzenia multimedialne - audio
PRZESTRZEŃ	EW_P/07_01	AV_P/07_01.01 AV_P/07_01.02	TEATR STARY W XIX WIEKU	Makieta sceny i widowni w przekroju podłużnym na ścianie, sterowane z zewnętrznego monitora dotykowego / • Elementy sceny i widowni, które zwiedzający wybiera z panelu, podświetlają się na ściennej makiecie. Na monitorze wyświetlane	<ul style="list-style-type: none"> • projektor multimedialny wyświetlający obraz na fizycznej makiecie Teatru • monitor dotykowy stanowiący interfejs użytkownika, przekątna: ok. 24 cale • kontroler stanowiskowy z zainstalowanym systemem operacyjnym i oprogramowaniem do korekcji geometrycznej video 	Po dwie pary słuchawek przy każdym pulpicie z monitorem

				inne rzuty/plany niż na makiecie Suwaki, pokręta w warstwie aplikacji Makietę oświetlamy tylko projektorem Wymiary makiety - 330x150cm gł. ok 30cm Głębokość makiety do weryfikacji, ze względu na cienie projekcji		
--	--	--	--	--	--	--

PRZESTRZEŃ	EW_P/07_02	AV_P/07_02.01 AV_P/07_02.02	TEATR STARY w XX WIEKU	<p>Makieta sceny i widowni w przekroju podłużnym na ścianie, sterowane z zewnętrznego monitora dotykowego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementy sceny i widowni, które zwiedzający wybiera z panelu, podświetlają się na ściennej makiecie. Na monitorze wyświetlane inne rzuty/plany niż na makiecie Suwaki, pokrętła w warstwie aplikacji Makietę oświetlamy tylko projektorem 	<ul style="list-style-type: none"> • projektor multimedialny wyświetlający obraz na fizycznej makiecie Teatru • monitor dotykowy stanowiący interfejs użytkownika, przekątna: ok. 24 cale • kontroler stanowiskowy z zainstalowanym systemem operacyjnym i oprogramowaniem do korekcji geometrycznej video 	Po dwie pary słuchawek przy każdym pulpicie z monitorem
------------	------------	--------------------------------	---------------------------	---	---	---

				Wymiary makiety - 330x150cm gł. ok 30cm Głębokość makiety do weryfikacji, ze względu na cienie projekcji	
PRZESTRZEŃ	EW_P/07_03	AV_P/07_03.01	POZNANIE SCENOGRAFII	1 monitor dotykowy (46") do prezentacji materiału edukacyjno historycznego.	1 monitor dotykowy zawieszany na ścianie w pozycji horyzontalnej (przekątna ekranu: 46 cali) multitouch 6 TP kontroler stanowiskowy
					słuchawki

PRZESTRZEŃ	EW_P/0.7_04	AV_P/07_04.1 AV_P/07_04.2 AV_P/07_04.3	TWORZENIE SCENOGRAFII	<p>Ekran wielkopowie rzchniowy (4,35x2.9m) do wyświetlania materiału filmowego i projekcji z programem ćwiczeń gry scenograficznej</p> <p>Pulpit z uinterfejsem użytkownika do obsługi gry scenograficznej</p> <p>System siedzeń o charakterze designerskim i użytkowym, w tym miejsce do siedzenia dla graczy w grę scenograficzną.</p> <p>Budowanie scenografii z poziomym monitorem</p>	<p>projektor multimedialny wyświetlający obraz na ścianie (4,35x2.9m)</p> <p>monitor dotykowy stanowiący interfejs użytkownika (przekątna: w zakresie od 22 do 24 cali)</p> <ul style="list-style-type: none"> kontroler stanowiskowy z zainstalowanym systemem operacyjnym i oprogramowaniem do korekcji geometrycznej video 	brak
------------	-------------	--	--------------------------	--	--	------

				dotykowego .		
PRZESTRZEŃ	EW_P/07_06 EW_P/07_07	AV_P/07_06_01 AV_P/07_06_02 AV_P/07_07_01 AV_P/07_07_02	KONSOLA DJ	Dwa stanowiska/konsole DJ z ekranami LCD do prezentacji dwóch programów dotyczących A) poznania B) tworzenia muzyki w teatrze: w monitorach na ścianie będą	2 monitory pasywne (po jednym na stanowisko) zawieszane na ścianie w orientacji horyzontalnej (przekątna ekranu: 46") 2 monitory dotykowe (po jednym na stanowisko), przekątna ekranu: 40 cali 4 pary słuchawek (po dwie na stanowisko) kontrolery stanowiskowe 2 kontrolery DJ-skie (po jednym na stanowisko)	2 słuchawki stereofoniczne do każdego stanowiska

				wyświetlany fragmenty przedstawień z dźwiękiem (program edukacji) i te same fragmenty przedstawień bez dźwięku (program ćwiczeń). Dwa niezależne stanowiska.		
MEDIATEKA	EW_P/01_01	AV_P/01_01.01	MEDIATEKA	Ekran dotykowy wielkopowierzchniowy na zawartość Cyfrowego Muzeum, 600 - 800 plików (zdjęcia i grafika). Kolekcja będzie stale powiększana Ekran multitouch min. 16 TP	Ściana video złożona z 6 cienkoramkowych monitorów 55" w układzie horyzontalnym 3x2 kontroler stanowiskowy laserowy interfejs gestów	BRAK

REŻYSER	EW_P/06_01	AV_P/06_01_01 AV_P/06_01_02	EKRAN PROJEKCYJNY	<p>Ekran wielkopowie rzchniowy (360x290cm) do wyświetlania materiału filmowego. Miejsca do siedzenia dla oglądających materiały filmowe. Projekcja na całą ścianę. Wytyczne techniczne będą zawierały sumaryczną rozdzielczość.</p> <p>Wkomponowanie konkretnego materiału archiwalnego w cały kadr po stronie wykonawcy kontentu.</p>	<p>1 projektor multimedialny</p> <p>kontroler stanowiskowy z zainstalowanym systemem operacyjnym i oprogramowaniem do korekcji geometrycznej video</p>	<p>nagłośnienie strefowe (głośnik wbudowany w sufit podwieszany)</p>
---------	------------	--------------------------------	----------------------	---	--	--

REŻYSER	EW_P/06_02	AV_1.6_02_01 AV_1.6_02_02 AV_1.6_02_03 AV_1.6_02_04	STÓŁ REŻYSERSKI	<p>Multimedialny „stół reżysera” z miejscem do siedzenia i własnym oświetleniem.</p> <p>Stół o charakterze obiektu parateatralnego, mebla designerskiego, nawiązującego w formie do prostych stołów używanych przez reżyserów podczas prób z aktorami z miejscem do siedzenia.</p> <p>(Na stole) 5 książkowych egzemplarzy reżyserskich.</p> <p>Egzemplarz reżyserski składa się z</p>	4 tablety 10-12" zabezpieczone przeciwkradzieżowo. Dodatkowo mobilne stanowisko do ładowania tabletek	4 pary słuchawek dla oglądających materiał video
---------	------------	--	--------------------	--	---	--

			<p>drukowanyc h fragmentów scenopisu, szkiców i rysunków reżysera oraz odręcznego komentarza na marginesac h. Możliwość przeglądani a (4 x MANUAL INTERACTIV) MI_P/06_02 .01-04</p> <p>(Na stole) 4 tablety</p> <p>Książki i tablety odporne na zniszczenie i zabezpieczo ne przed wyniesienie m (będą to materiały luźno leżące na drewnianym stole</p>	
--	--	--	---	--

				reżysera).		
REŻYSER	EW_P/06_03		GABLOTA	System wystawienny czy: Gabloty na zmienne wystawy zdjęć i grafik 6-8 szt.	BRAK	BRAK

				(preferowane duże formaty ram A1, B1)	
SCENA	EW_P/04_01	AV_P/04_01.01 AV_P/04_01.02 AV_P/04_01.03	KONSOLA	konsola z 3 monitorami dotykowymi będącymi interfejsem użytkownika do sterowania światłem, dźwiękiem i stanowisko dla reżysera Drukarka wbudowana w pulpicie Stanowiska do sterowania AV_P/04_01.04-06	3 monitory dotykowe - przekątna ekranu: 32 cali drukarka kontrolery stanowiskowe z zainstalowanym systemem operacyjnym

SCENA	-	AV_P/04_02 AV_P/04_03 AV_P/04_04 AV_P/04_05	EKRAN WIELKO- POWIERZCHNI OWY	Projekcja do 330cm wysokości na 3 ściany, (1020x330cm) Presety oświetlenia i dźwięku dla poszczególnych scen. Możliwość korekcji pozycji i natężenia światła z poziomu aplikacji (za pomocą monitora dotykowego) - sterowanie realną oprawą oświetlenia. Możliwość nagrywania "przedstawienia" z dwóch ujęć z perspektywy widza. Audio sterowane z	3 projektory multimedialne pracujące w systemie Edge-Blending - sterowanie z konsoli kontrolery stanowiskowe z zainstalowanym systemem operacyjnym i oprogramowaniem do korekcji geometrycznej video - dwie kamery do rejestracji "przedstawienia"	nagłośnienia stereofonicznego przestrzeni - sterowanie z konsoli
-------	---	--	--	--	--	--

				monitora dotykowego .		
SCENA	EW_P/04_02	-	SKRZYNIA NA REKWIZYTY	<p>Skrzynia na rekwizyty szklana. Rewizyty widoczne bez jej otwierania.</p> <p>Wirtualna scena będzie miejscem do prowadzenia warsztatów teatralnych wykorzystujących gotowe rekwizyty</p>	nie dotyczy	nie dotyczy

				(korona, czaszka, maska białna, kapelusz, itp.). Rekwizyty białe, jednorodne stylistycznie , uproszczone kształty(rekwizyt jest znakiem).		
AKTOR	EW_P/03_01	AV_P/03_01_01 AV_P/03_01_02 AV_P/03_01_03	SIEDZENIA Z TABLETAMI	Przestrzeń do siedzenia z tabletami (3 szt.) Miejsce do studiowania wybranych ról aktorskich. 3 stanowiska zawierające materiał edukacyjny	Każde z 3 stanowisk składać będzie się z: - tabletu - przekątna: w zakresie od 10 do 12 cali zabezpieczonego przeciwkradzieżowo, - słuchawek. Dodatkowo stanowisko do ładowania tabletów (wspólne ze stanowiskiem Stół Reżyserski).	słuchawki

AKTOR	EW_P/03_02 EW_P/03_03	AV_P/03_02.01 AV_P/03_02.02 AV_P/03_02.03 AV_P/03_03.01 AV_P/03_03.02 AV_P/03_03.03	KABINY DO ĆWICZEŃ AKTORSKICH	2 kabiny o wymiarach wewnętrznych 346x268 i 346x230 2 kabiny. Każda z kabin wyposażona jest w całopostaciowy ekran dotykowy, na którym będą wyświetlane programy ćwiczeń aktorskich	Każde z 2 stanowisk składać będzie się z: - monitora - przekątna ekranu: w zakresie od 75 do 85 cali - monitora dotykowego - przekątna: w zakresie od 22 do 24 cali - kamery / interfejsu detekcji ruchu - aktywnego głośnika kierunkowego - kontrolera stanowiskowego	nagłośnienie strefowe (głośnik kierunkowy wbudowany w sufit podwieszany)
AKTOR		AV_1.3_04_01	PROJEKCJA	Projekcja na ścianie (szerokość projekcji 200cm)	projektor multimedialny kontroler stanowiskowy	
PRACOWNIA	EW_P/02_01	AV_P/02_01.01 AV_P/02_01.02 AV_P/02_01.03 AV_P/02_01.04	MANEKINY	We 2 wnękach kostiumy na 3 manekinach . Możliwość projekcji w tle kostiumów. Wnęki zamknięte	Każde z 2 stanowisk składać będzie się z: - projektora multimedialnego - kontrolera stanowiskowego	nie dotyczy

				pełnym szkleniem		
PRACOWNIA	EW_P/02_02	AV_P/02_02	EKRAN	Na ścianie ekran z programami : historia, symbolika kostiumów, projektowanie kostiumów, nakryć głowy itp.	1 monitor dotykowy - przekątna: w zakresie od 22 do 24 cali kontrolera stanowiskowego	słuchawki
PRACOWNIA	EW_P/02_03 EW_P/02_04	AV_P/02_03 AV_P/02_04	WIRTUALNA GARDEROBA	2 stanowiska dwa monitory w obudowach umożliwiających manualny obrót obudowy. Skanowana będzie tylko twarz zwiedzającego i dodawana do wirtualnego kostiumu. Do weryfikacji	Każde stanowisko składać będzie się z: - monitora dotykowego 40": - kamery - aktywnego głośnika kierunkowego - kontrolera stanowiskowego	nagłośnienie kierunkowe aktywne

				możliwości i finalny efekt graficzny (estetyczny) przy wycinaniu głowy.	
HALL OD UL JAGIELLOŃSKIEJ		AV_0_04		Projekcja multimedialna na ścianie – trailer powitalny, sekwencje graficzne (animacje) ułożone z informacji tekstowych: repertuar, daty historyczne, definicje pojęć.	projektor multimedialny - kontroler stanowiskowy
SALA BE		AV_0_04		Ekrany w postaci rolet w 2 oknach (tylna przednia projekcja) + 2 projekcje na okna	2 x projektor multimedialny 2 x kontroler stanowiskowy

SALA BE				AV do przedstawień i innej działalności.	2 projektory multimedialne FULL HD 5000 ansi plus optyka wymienna 2 projektory multimedialne FULL HD 4000 ansi plus optyka	

2. Specyfikacja techniczna sprzętu i urządzeń AV, oprogramowania, komputerów

1) Teatr Stary w XIX wieku, Teatr Stary w XX wieku [EW_P/07_01EW_P/07_02]

Każde z 2 stanowisk składać będzie się z:

- projektora multimedialnego wyświetlającego obraz na fizycznej makiecie Teatru
- monitora dotykowego stanowiącego interfejs użytkownika
- wzmacniacza słuchawkowego
- 2 par słuchawek nausznych, stereofonicznych
- kontrolera stanowiskowego z zainstalowanym systemem operacyjnym i oprogramowaniem do korekcji geometrycznej video

Docelowa rozdzielczość projekcji: 1920 x 874

Projektor	- rozdzielczość natywna: 1920x1200 pikseli - złącze video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort) - sterowanie LAN lub RS232	1 szt.
Monitor dotykowy	- przekątna: minimalnie 23 cale, maksymalnie 24 cale - rozdzielczość: 1920x1080 pikseli - złącze video: cyfrowe DVI - złącze do obsługi funkcji dotykowych: USB - ilość punktów dotyku: 5	1 szt.
Słuchawki	- słuchawki nauszne - sygnał wejściowy: stereo	2 szt.
Kontroler stanowiskowy	- procesor osiągający minimum 9000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 8000 punktów w teście PassMark – G3D posiadająca minimum 2 wyjścia video cyfrowe (DVI lub Display Port), każde z możliwością obsługi rozdzielczości do 1920x1200 pikseli - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny Microsoft Windows 7 Professional lub równoważny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB	1 szt.
Oprogramowanie do korekcji video	Oprogramowanie umożliwiające korekcję geometryczną video, dopasowanie kształtu wyświetlanego z projektora obrazu do kształtu podłoża projekcyjnego / Funkcjonalność Warming / Funkcjonalność Edge - Blending / Funkcjonalność przetwarzania wyświetlanego obrazu w czasie rzeczywistym / Funkcjonalność współpracy oprogramowania z zaawansowanymi edytorami dźwięku.	1 szt.

Ilości urządzeń podane w powyższej tabeli to ilości przewidziane dla jednego stanowiska (z dwóch zaprojektowanych).

2) Tworzenie scenografii [EW_P/07_04]

Stanowisko składać będzie się z:

- projektora multimedialnego
- monitora dotykowego stanowiącego interfejs użytkownika
- kontrolera stanowiskowego z zainstalowanym systemem operacyjnym i oprogramowaniem do korekcji geometrycznej video

Docelowa rozdzielczość projekcji: 1800 x 1200 pikseli

Projektor	- rozdzielczość natywna: minimum 1920x1200 pikseli - format obrazu: 16:10 - złącze video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort) - sterowanie LAN lub RS232	1 szt.
Monitor dotykowy	- przekątna: minimalnie 23 cale, maksymalnie 24 cale - rozdzielczość: 1920x1080 pikseli - złącze video: cyfrowe DVI - złącze do obsługi funkcji dotykowych: USB - minimalna ilość punktów dotyku: 5	1 szt.
Kontroler stanowiskowy	- procesor osiągający minimum 9000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 8000 punktów w teście PassMark – G3D posiadająca minimum 2 wyjścia video cyfrowe (DVI lub Display Port), każde z możliwością obsługi rozdzielczości do 1920x1200 pikseli - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB	1 szt.
Oprogramowanie do korekcji video	Oprogramowanie umożliwiające korekcję geometryczną video, dopasowanie kształtu wyświetlanego z projektora obrazu do kształtu podłoża projekcyjnego / Funkcjonalność Warming / Funkcjonalność Edge - Blending / Funkcjonalność przetwarzania wyświetlanego obrazu w czasie rzeczywistym / Funkcjonalność współpracy oprogramowania z zaawansowanymi edytorami dźwięku.	1 szt.

3) Poznanie scenografii [EW_P/07_03]

Stanowisko składać będzie się z:

- monitora dotykowego
- kontrolera stanowiskowego
- słuchawek stereofonicznych

Monitor dotykowy	- przekątna ekranu: 46 cali - rozdzielczość natywna: 1920x1080 pikseli - minimalna ilość punktów dotyku: 5 - sterowanie LAN - wejście video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort) - złącze do obsługi funkcji dotykowych: USB - możliwość pracy w trybie portretowym i horyzontalnym	1 szt.
Kontroler stanowiskowy	- procesor osiągający minimum 3000 punktów w teście Passmark CPU Mark	1 szt.

	<ul style="list-style-type: none"> - karta graficzna osiągająca minimum 600 punktów w teście PassMark – G3D - minimum 2 wyjścia video cyfrowe DVI lub Display Port, - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB 	
Słuchawki	<ul style="list-style-type: none"> - słuchawki nauszne - sygnał wejściowy: stereo 	1 szt.

4) Konsole DJ [EW_P/07_06, EW_P/07_07]

Każde z 2 stanowisk składać będzie się z:

- monitora dotykowego
- monitora
- kontrolera stanowiskowego
- wzmacniacza słuchawkowego
- 2 par słuchawek stereofonicznych

Monitor dotykowy	<ul style="list-style-type: none"> - przekątna ekranu: 40 cali - rozdzielczość natywna: 1920x1080 pikseli - minimalna ilość punktów dotyku: 5 - sterowanie LAN lub RS232 - wejście video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort) - złącze do obsługi funkcji dotykowych: USB - możliwość pracy w trybie portretowym i horyzontalnym - możliwość pracy w trybie płaskim 	1 szt.
Monitor	<ul style="list-style-type: none"> - rozdzielczość natywna: minimum 1920x1080 pikseli - przekątna ekranu 40 cali - format obrazu: 16:9 - złącze video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort lub HDMI) - sterowanie LAN lub RS 232 	1 szt.
Kontroler stanowiskowy	<ul style="list-style-type: none"> - procesor osiągający minimum 3000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 600 punktów w teście PassMark – G3D - minimum 2 wyjścia video cyfrowe DVI lub Display Port, - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB 	1 szt.
Słuchawki	<ul style="list-style-type: none"> - słuchawki nauszne - sygnał wejściowy: stereo 	2 szt.
Kontroler DJ	<ul style="list-style-type: none"> - 16 podświetlanych padów - kontrola efektów z 8 pokrętłami i 8 klawiszami - sekcja nawigacji z kołem jog do wyszukiwania utworów - komunikacja z kontrolerem stanowiskowym i zasilanie poprzez port USB 	1 szt.

Ilości urządzeń podane w powyższej tabeli to ilości przewidziane dla jednego stanowiska (z dwóch zaprojektowanych).

5) Mediateka [EW_1.1_01]

Stanowisko składać będzie się z:

- ściany video złożonej z 6 cienkoramkowych monitorów
- kontrolera stanowiskowego
- laserowego interfejsu gestów

Ściana video	<ul style="list-style-type: none"> - Ilość monitorów: 6 - Rozdzielczość pojedynczego monitora: 1920x1080 pikseli - Całkowita rozdzielczość ściany: 5760x2160 pikseli - Wejście video monitorów: DisplayPort - sterowanie LAN lub RS232 	1 szt.
Kontroler stanowiskowy	<ul style="list-style-type: none"> - procesor osiągający minimum 6000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 7000 punktów w teście PassMark – G3D - minimum 6 wyjść video cyfrowych, każde z możliwością obsługi rozdzielczości 3840x2160 pikseli - karta graficzna z funkcjonalnością Mosaic/Eyefinity - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 16GB - dysk SSD: minimum 500GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB 	1 szt.
Laserowy interfejs gestów	<ul style="list-style-type: none"> - system detekcji gestów oparty na czujniku laserowym - promień pomiaru: minimum 20m - kąt pomiaru: minimum 170 stopni - obsługa gestów wielodotykowych (wykrywanie minimum 16 punktów) - komunikacja z kontrolerem: Ethernet - kompatybilność ze standardem TUIO 	1 szt.

6) Stół reżyserski [EW_P/06_02]

Każde z 4 stanowisk składać będzie się z:

- tabletu wraz z linką zabezpieczającą
- słuchawek stereofonicznych

Tablet	<ul style="list-style-type: none"> - przekątna: w zakresie od 10 do 11 cali - system operacyjny - rozdzielczość: 1920x1080 pikseli - wbudowana pamięć: minimum 64GB - procesor: minimum 2-rdzeniowy, częstotliwość taktowania minimum 2,3GHz - pamięć RAM: minimum 2GB - łączność i transmisja danych: Wi-Fi - w zestawie linka zabezpieczająca przed kradzieżą - ilość punktów dotyku: 2 	1 szt.
Słuchawki	<ul style="list-style-type: none"> - słuchawki nauszne - sygnał wejściowy: stereo 	1 szt.

Ilości urządzeń podane w powyższej tabeli to ilości przewidziane dla jednego stanowiska (z czterech zaprojektowanych).

7) Ekran projekcyjny [EW_P/06_01]

Stanowisko składać będzie się z:

- projektora multimedialnego
- kontrolera stanowiskowego z zainstalowanym systemem operacyjnym i oprogramowaniem do korekcji geometrycznej video

Docelowa rozdzielczość projekcji: 952x768 pikseli

Projektor	- rozdzielczość natywna: 1024x768 pikseli - format obrazu: 4:3 - złącze video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort) - sterowanie LAN lub RS232	1 szt.
Kontroler stanowiskowy	- procesor osiągający minimum 9000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 8000 punktów w teście PassMark – G3D posiadająca minimum 2 wyjścia video cyfrowe (DVI lub Display Port), każde z możliwością obsługi rozdzielczości do 1920x1200 pikseli - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB	1 szt.
Oprogramowanie do korekcji video	Oprogramowanie umożliwiające korekcję geometryczną video, dopasowanie kształtu wyświetlanego z projektora obrazu do kształtu podłoża projekcyjnego / Funkcjonalność Warping / Funkcjonalność Edge - Blending / Funkcjonalność przetwarzania wyświetlanego obrazu w czasie rzeczywistym / Funkcjonalność współpracy oprogramowania z zaawansowanymi edytorami dźwięku.	1 szt.

8) Konsola i ekran wielkopowierzchniowy [EW_P/04_01, EW_P/04_02]

Stanowisko składać będzie się z:

- 3 projektorów multimedialnych pracujących w systemie Edge-Blending
- 3 monitorów dotykowych
- 3 kontrolerów stanowiskowych do monitorów
- nagłośnienia stereofonicznego przestrzeni
- 2 kamer IP do nagrywania
- kontrolera stanowiskowego do projektorów z zainstalowanym systemem operacyjnym i oprogramowaniem do korekcji geometrycznej video
- drukarki

Docelowa rozdzielczość zblendowanej projekcji wyniesie 4854 x 1200 pikseli

Projektor	- rozdzielczość natywna: 1920x1200 pikseli	3
-----------	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> - złącze video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort) - sterowanie LAN lub RS232 	1 szt.
Monitor dotykowy	<ul style="list-style-type: none"> - przekątna ekranu: 32 cale - rozdzielczość natywna: 1920x1080 pikseli - minimalna ilość punktów dotyku: 5 - sterowanie LAN lub RS232 - wejście video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort) - złącze do obsługi funkcji dotykowych: USB - możliwość pracy w trybie płaskim 	3 szt.
Kontroler stanowiskowy dla projektorów	<ul style="list-style-type: none"> - procesor osiągający minimum 9000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 8000 punktów w teście PassMark – G3D posiadająca minimum 3 wyjścia video cyfrowe (DVI lub Display Port), każde z możliwością obsługi rozdzielczości do 1920x1200 pikseli - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB 	1 szt.
Kontroler stanowiskowy do monitorów	<ul style="list-style-type: none"> - procesor osiągający minimum 3000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 600 punktów w teście PassMark – G3D - minimum 1 wyjścia video cyfrowe DVI lub Display Port, - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB 	3 szt.
Oprogramowanie do korekcji video	Oprogramowanie umożliwiające korekcję geometryczną video, dopasowanie kształtu wyświetlanego z projektora obrazu do kształtu podłoża projekcyjnego / Funkcjonalność Warping / Funkcjonalność Edge - Blending / Funkcjonalność przetwarzania wyświetlanego obrazu w czasie rzeczywistym / Funkcjonalność współpracy oprogramowania z zaawansowanymi edytorami dźwięku.	1 szt.
Kamera IP	<ul style="list-style-type: none"> - zasilanie PoE - rozdzielczość przetwornika: 5 megapikseli - 8 kl/s przy 5.0M(2592×1944) i 25 kl/s w rozdzielczości 1080P 	2 szt.
System nagłośnienia	<ul style="list-style-type: none"> - Sygnał wejściowy audio dla systemu nagłośnienia: liniowy niezbalansowany - System stereofoniczny - 6 sztuk głośników sufitowych szerokopasmowych - 2 sztuki głośników sufitowych niskotonowych - 1 wzmacniacz 8-kanalowy 	1 kpl.

9) Siedzenia z tabletami [EW_P/03_01]

Każde z 3 stanowisk składać będzie się z:

- tabletu wraz z linką zabezpieczającą
- słuchawek stereofonicznych

Tablet	- przekątna: w zakresie od 10 do 11 cali - system operacyjny - rozdzielczość: 1920x1080 pikseli - wbudowana pamięć: minimum 64GB - pamięć RAM: minimum 2GB - łączność i transmisja danych: Wi-Fi - w zestawie linka zabezpieczająca przed kradzieżą - ilość punktów dotyku: 2	1 szt.
Słuchawki	- słuchawki nauszne - sygnał wejściowy: stereo	1 szt.

Ilości urządzeń podane w powyższej tabeli to ilości przewidziane dla jednego stanowiska (z trzech zaprojektowanych).

10) Kabiny do ćwiczeń aktorskich [EW_P/03_02, EW_P/03_03]

Każde z 2 stanowisk składać będzie się z:

- monitora
- monitora dotykowego
- kamery / interfejsu detekcji ruchu z wbudowanym mikrofonem
- aktywnego głośnika kierunkowego
- kontrolera stanowiskowego

Monitor	- przekątna ekranu: w zakresie od 82 do 85 cali - rozdzielczość natywna: 3840x2160 pikseli - sterowanie LAN lub RS232 - praca w trybie portretowym - złącze video: cyfrowe (DisplayPort lub DVI)	1 szt.
Monitor dotykowy	- przekątna: minimalnie 23 cale, maksymalnie 24 cale - rozdzielczość: 1920x1080 pikseli - złącze video: cyfrowe DVI - złącze do obsługi funkcji dotykowych: USB - minimalna ilość punktów dotyku: 5	1 szt.
Kontroler stanowiskowy	- procesor osiągający minimum 3000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 600 punktów w teście PassMark – G3D - minimum 1 wyjścia video cyfrowe DVI lub Display Port, - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB	1 szt.
Głośnik kierunkowy	- Głośnik aktywny - Sygnał wejściowy: stereofoniczny sygnał liniowy - Montaż sufitowy	1 szt.
Kamera / interfejs detekcji	- Interfejs detekcji gestów - Złącze komunikacyjne: port USB - Wbudowana kamera video	1 szt.

ruchu	- Wbudowany mikrofon	
-------	----------------------	--

Ilości urządzeń podane w powyższej tabeli to ilości przewidziane dla jednego stanowiska (z dwóch zaprojektowanych).

11) EW_P/03_04

Stanowisko składać będzie się z:

- projektora multimedialnego
- kontrolera stanowiskowego

Docelowa rozdzielczość projekcji: 1920x1200 pikseli

Projektor	- rozdzielczość natywna: 1920x1200 pikseli - złącze video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort) - sterowanie LAN lub RS232	1 szt.
Kontroler stanowiskowy	- procesor osiągający minimum 3000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 600 punktów w teście PassMark – G3D - minimum 1 wyjścia video cyfrowe DVI lub Display Port, - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB	1 szt.

12) Wirtualna garderoba [EW_P/02_03, EW_P/02_04]

Każde z 2 stanowisk składać będzie się z:

- monitora dotykowego
- kamery / interfejsu detekcji ruchu
- aktywnego głośnika kierunkowego
- kontrolera stanowiskowego

Monitor dotykowy	- przekątna ekranu: 40 cali - rozdzielczość natywna: 1920x1080 pikseli - minimalna ilość punktów dotyku: 5 - sterowanie LAN lub RS232 - wejście video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort) - złącze do obsługi funkcji dotykowych: USB - możliwość pracy w trybie portretowym i horyzontalnym	1 szt.
Kontroler stanowiskowy	- procesor osiągający minimum 3000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 600 punktów w teście PassMark – G3D - minimum 1 wyjścia video cyfrowe DVI lub Display Port, - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB	1 szt.

	- dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB	
Głośnik kierunkowy	- Głośnik aktywny - Sygnał wejściowy: stereofoniczny sygnał liniowy - Montaż sufitowy	1 szt.
Kamera / interfejs detekcji ruchu	- Interfejs detekcji gestów - Złącze komunikacyjne: port USB - Wbudowana kamera video - Wbudowany mikrofon	1 szt.

13) Manekiny [EW_P/02_01]

Każde z 2 stanowisk składać będzie się z:

- kontrolera stanowiskowego
- projektora video
- folii projekcyjnej do projekcji na szkle

Docelowa rozdzielczość projekcji wyniesie 1920 x 1200 pikseli

Kontroler stanowiskowy	- procesor osiągający minimum 3000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 600 punktów w teście PassMark – G3D - minimum 2 wyjścia video cyfrowe DVI lub Display Port, - karta graficzna umożliwiającą wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB - wymiary maks. (W,S,G) – 5 cm x 12 cm x 12 x cm	1 szt.
Projektor	- rozdzielczość natywna: 1920x1200 pikseli - złącze video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort) - sterowanie LAN lub RS232	1 szt.

Ilości urządzeń podane w powyższej tabeli to ilości przewidziane dla jednego stanowiska (z dwóch zaprojektowanych).

14) Ekran [EW_P/02_02]

Stanowisko składać będzie się z:

- kontrolera stanowiskowego
- monitora dotykowego
- słuchawek stereofonicznych

Monitor dotykowy	- przekątna: minimalnie 23 cale, maksymalnie 24 cale - rozdzielczość: 1920x1080 pikseli - złącze video: cyfrowe DVI - złącze do obsługi funkcji dotykowych: USB - minimalna ilość punktów dotyku: 5	1 szt.
Kontroler stanowiskowy	- procesor osiągający minimum 3000 punktów w teście Passmark CPU Mark	1 szt.

	<ul style="list-style-type: none"> - karta graficzna osiągająca minimum 600 punktów w teście PassMark – G3D - minimum 2 wyjścia video cyfrowe DVI lub Display Port, - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB 	
Słuchawki	<ul style="list-style-type: none"> - słuchawki nauszne - sygnał wejściowy: stereo 	1 szt.

15) Nagłośnienie strefowe poziome -1 (5 stref nagłośnienia)

Przewiduje się strefy nagłośnienia w następujących salach:

- Przestrzeń (1 strefa) – 4 sztuki głośników sufitowych, szerokopasmowych
- Reżyser (1 strefa) – 4 sztuki głośników sufitowych, szerokopasmowych
- Aktor (1 strefa) – 2 sztuki głośników sufitowych, szerokopasmowych
- Korytarz (1 strefa) – 4 sztuki głośników sufitowych, szerokopasmowych
- Garderoba (1 strefa) – 2 sztuki głośników zwieszanych, szerokopasmowych

Do zasilenia głośników zastosowane zostaną 2 wzmacniacze 8-kanałowe.
Do każdej ze stref dedykowany będzie kontroler audio

Kolumna głośnikowa sufitowa, szerokopasmowa	<ul style="list-style-type: none"> - montaż w suficie podwieszanym - impedancja 4 – 8 ohm 	14 szt.
Kolumna głośnikowa zwieszana, szerokopasmowa	<ul style="list-style-type: none"> - montaż do sufitu właściwego na dedykowanej lince o regulowanej długości - impedancja 4 – 8 ohm 	2 szt.
Wzmacniacz 8-kanałowy	<ul style="list-style-type: none"> - moc wyjściowa: 125W/kanał przy obciążeniu 4 i 8 Ohmów - sterowanie RS-232 lub LAN - topologia wzmacniacza mocy: klasa D - stosunek sygnał / szum: >98 dB przy pełnej mocy, A-ważony 	2 szt.
Kontroler stanowiskowy	<ul style="list-style-type: none"> - procesor osiągający minimum 3000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 600 punktów w teście PassMark – G3D - minimum 1 wyjścia video cyfrowe DVI lub Display Port, - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB 	5 szt.

16) POZIOM 0 Projekcja hall przy ul. Jagiellońskiej

Stanowisko składać będzie się z:

- kontrolera stanowiskowego
- projektora video

Docelowa rozdzielczość projekcji wyniesie 1920 x 1200 pikseli

Kontroler stanowiskowy	- procesor osiągający minimum 3000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 600 punktów w teście PassMark – G3D - minimum 2 wyjścia video cyfrowe DVI lub Display Port, - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB	1 szt.
Projektor	- rozdzielczość natywna: 1920x1200 pikseli - złącze video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort) - sterowanie LAN lub RS232	1 szt.

17) POZIOM 0 Projekcja na okna w Sali B

Każde z 2 stanowisk składać będzie się z:

- kontrolera stanowiskowego z zainstalowanym oprogramowaniem do korekcji geometrycznej video
- projektora video
- folii projekcyjnej

Docelową rozdzielczość aplikacji należy dostosować do kształtu i wymiarów okna

Projektor	- rozdzielczość natywna: 1024x768 pikseli - format obrazu: 4:3 - złącze video: cyfrowe (DVI lub DisplayPort) - sterowanie RS-232 lub LAN	1 szt.
Kontroler stanowiskowy	- procesor osiągający minimum 3000 punktów w teście Passmark CPU Mark - karta graficzna osiągająca minimum 600 punktów w teście PassMark – G3D - minimum 2 wyjścia video cyfrowe DVI lub Display Port, - karta graficzna umożliwiająca wieloekranowy tryb pracy - system operacyjny - funkcja Wake-On-Lan - pamięć RAM: minimum 8GB - dysk SSD: minimum 128GB - minimum 1 wyjście stereofoniczne audio liniowe - minimum 2 porty USB	1 szt.

Ilości urządzeń podane w powyższej tabeli to ilości przewidziane dla jednego stanowiska (z dwóch zaprojektowanych).

Serwer:

Komponent	Minimalne wymagania
Obudowa	Obudowa Rack o wysokości max 1U z możliwością instalacji do 2 dysków 3.5", wraz z kompletem szyn umożliwiających montaż w szafie rack, posiadająca dodatkowy przedni panel zamykany na klucz, chroniący dyski twarde przed nieuprawnionym wyjęciem z serwera.
Płyta główna	Płyta główna z możliwością zainstalowania procesorów czterordzeniowych. Płyta główna musi być zaprojektowana przez producenta serwera i oznaczona jego znakiem firmowym.
Chipset	Chipset dedykowany przez producenta procesora do pracy w serwerach dwuprocessorowych.
Procesor	Procesor czterordzeniowy klasy x86, dedykowany do pracy z zaoferowanym serwerem, umożliwiający osiągnięcie wyniku w teście wydajności PassMark PerformanceTest (wynik dostępny: http://www.passmark.com/products/pt.htm) co najmniej wynik 7000 punktów Passmark CPU Mark.
Pamięć RAM	Minimum 16 GB pamięci RAM LV RDIMM. Częstotliwości pracy 1333MHz. Płyta powinna obsługiwać do min. 32GB; na płycie głównej powinno znajdować się minimum 4 sloty przeznaczonych dla pamięci. Możliwe zabezpieczenia pamięci: Memory Rank Sparing, Memory Mirror, Lockstep.
Sloty PCI Express	Jeden slot x16 generacji 3, slot dla kart pełnej wysokości.
Karta graficzna	Zintegrowana karta graficzna umożliwiająca rozdzielczość min. 1280x1024.
Wbudowane porty	Minimum 5 portów USB w tym 2 porty USB 3.0, 2 porty RJ45, 2 porty VGA (1 na przednim panelu obudowy, drugi na tylnym), min. 1 port RS232, port eSATA.
Interfejsy sieciowe Kontroler dysków	Wbudowana dwuportowa karta Gigabit Ethernet. Dedykowany sprzętowy kontroler dyskowy, możliwe konfiguracje poziomów RAID : 0, 1, 5, 10, 50
Dyski twarde	Możliwość instalacji dysków twardych SATA, SAS, NearLine SAS. Zainstalowane 2 dyski twarde SAS 10k RPM lub SSD o pojemności min. ~500GB.
System diagnostyczny	Panel LCD umieszczony na froncie obudowy, umożliwiający wyświetlenie informacji o stanie procesora, pamięci, dysków, BIOS'u, zasilaniu oraz temperaturze.
Zasilacze	Zasilacz o mocy maks. 250W z certyfikatem 80+ minimum na poziomie silver.
Karta zarządzająca	Możliwość instalacji niezależnej od zainstalowanego na serwerze systemu operacyjnego karty zarządzającej, posiadającej dedykowany port RJ-45 Gigabit Ethernet umożliwiającej: <ul style="list-style-type: none"> - zdalny dostęp do graficznego interfejsu Web karty zarządzającej - zdalne monitorowanie i informowanie o statusie serwera (m.in. prędkości obrotowej wentylatorów, konfiguracji serwera) - szyfrowane połączenie (SSLv3) oraz autentykacje i autoryzację użytkownika - możliwość podmontowania zdalnych wirtualnych napędów - wirtualną konsolę z dostępem do myszy, klawiatury - wsparcie dla IPv6 - wsparcie dla WSMAN (Web Service for Management); SNMP; IPMI2.0, VLAN tagging, Telnet, SSH - możliwość zdalnego monitorowania w czasie rzeczywistym poboru prądu przez serwer

	<ul style="list-style-type: none"> - możliwość zdalnego ustawienia limitu poboru prądu przez konkretny serwer - integracja z Active Directory - możliwość obsługi przez dwóch administratorów jednocześnie - wsparcie dla dynamic DNS - wysyłanie do administratora maila z powiadomieniem o awarii lub zmianie konfiguracji sprzętowej - możliwość podłączenia lokalnego poprzez złącze RS-232
Sterownik	- możliwość instalacji zewnętrznego kontrolera DMX
Certyfikaty	<p>Serwer musi być wyprodukowany zgodnie z normą ISO-9001 oraz ISO-14001.</p> <p>Serwer musi posiadać deklaracja CE.</p>