

Załącznik nr 1 do SZCZEGÓŁOWEGO OPISU PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – CZĘŚĆ III SIWZ

<b>Nr stanowiska</b>	1
<b>Nazwa stanowiska</b>	<b>ROZPOZNAWANIE GATUNKÓW RYB</b>
<b>Poziom budynku</b>	Piętro
<b>Grupa wiekowa</b>	Od 7 lat
<b>Cel</b>	Nauka rozpoznawania gatunków ryb i akwenów ich występowania.
<b>Rozmiary</b>	Długość - ok. 100 cm; szerokość - ok. 80 cm
<b>Budowa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 42 calowy monitor dotykowy, zamontowany pod kątem ok. 45° na, wysokości ok. 1 m od podłogi</li> <li>• obudowa monitora nawiązująca do architektury obiektu</li> <li>• wewnątrz obudowy hardware</li> <li>• 2 głośniki stereo</li> <li>• software: <ul style="list-style-type: none"> <li>- cztery gry poświęcone rozpoznawaniu różnych gatunków zwierząt (głównie ryb) żyjących w morzach i rzekach</li> <li>- menu wyboru języka</li> <li>- menu wyboru stopnia trudności (łatwy lub trudny)</li> <li>- dźwięki wzbogacające treść stanowiska</li> </ul> </li> </ul>
<b>Opis interakcji</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gracz wybiera wersję językową (polską lub angielską)</li> <li>• gracz wybiera poziom łatwy lub trudny</li> <li>• na każdym poziomie gracz ma do wyboru dwie gry (bez stopniowania trudności)</li> <li>• poziom łatwy – gra 1 – <b>Ułóż sylwetki ryb</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gracz dopasowuje do siebie fragmenty różnych gatunków ryb i układa z nich prawidłowe sylwetki ryb zamieszkujących Morze Bałtyckie</li> <li>- po ułożeniu prawidłowej sylwetki ryby pojawia się jej nazwa, po czym ryba wskakuje do wody - merda ogonem (uśmiecha się) i odpływa</li> <li>- gra utrzymana w wyraźnej stylistyce dziecięcej</li> </ul> </li> <li>• poziom łatwy – gra 2 – <b>Połów ryb</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zadaniem gracza jest szybkie wskazywanie palcem ryb pluskających w jeziorze</li> <li>- ryby są zróżnicowane pod względem wielkości oraz kształtu</li> <li>- wskazane przez gracza ryby wskakują do sieci rybackiej trzymanej przez rybaka znajdującego się w łodzi</li> <li>- na ekranie widać upływający czas (60 sekund) oraz punktację</li> <li>- po upływie czasu, rybak wyciąga ze stawu sieć i jeżeli jest pełna, to wyraźnie się uśmiecha, w innym przypadku ma bardziej stonowaną minę</li> <li>- na zakończenie pojawia się tabela wyników pokazująca miejsce, które zajął gracz na tle innych wyników z danego dnia</li> <li>- punktacja jest naliczana w zależności od rodzaju ryby wskazanej przez gracza (np. za mniejsze, tj. trudniejsze do wskazania ryby, otrzymuje się więcej punktów, niż za ryby duże)</li> <li>- gra utrzymana w wyraźnej stylistyce dziecięcej</li> </ul> </li> <li>• poziom trudny – gra 3 – <b>Fauna morska i rzeczna</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- test wyboru poświęcony rozpoznawaniu różnych gatunków organizmów żyjących w morzach i rzekach</li> <li>- na ekranie pojawiają się zdjęcia lub rysunki organizmów wodnych (regionalnych i egzotycznych), a poniżej 3 nazwy do wyboru (tylko jedna jest poprawna)</li> <li>- gracz odpowiada na 10 pytań losowanych za każdym razem z bazy liczącej ok. 30 pytań</li> <li>- na ekranie widoczny jest zegar odliczający upływający czas</li> <li>- w przypadku udzielenia błędnej odpowiedzi, gracz otrzymuje 10</li> </ul> </li> </ul>

## Załącznik nr 1 do SZCZEGÓŁOWEGO OPISU PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – CZĘŚĆ III SIWZ

	<p>sekund kary, po czym na ekranie zaznaczona zostaje poprawna odpowiedź i wyświetla się kolejne pytanie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- na zakończenie pojawia się tabela wyników pokazująca miejsce, które zajął gracz na tle innych wyników z danego dnia</li> <li>• poziom trudny – gra 4 – <b>Morze czy rzeka?</b></li> <li>- na monitorze przedstawione są dwa akwenty: morze i rzeka oraz pojawiające się po kolei różne gatunki ryb (morskich i rzecznych)</li> <li>- zadaniem gracza jest przyporządkowanie sylwetek ryb do danego akwenu</li> <li>- w grze występują wyłącznie ryby występujące w polskich rzekach oraz Morzu Bałtyckim</li> <li>- na ekranie widoczny jest zegar odliczający upływający czas</li> <li>- w przypadku udzielenia błędnej odpowiedzi, gracz otrzymuje 10 sekund kary, po czym ryba automatycznie zostaje przyporządkowana do właściwego akwenu i pojawia się kolejna</li> <li>- na zakończenie pojawia się tabela wyników pokazująca miejsce, które zajął gracz na tle innych wyników z danego dnia</li> </ul>
<p><b>Wymagania Zamawiającego</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dogodny dostęp do komputera na wypadek serwisu</li> <li>• dostęp dla osób na wózku inwalidzkim</li> <li>• powierzchnia obudowy odporna na zniszczenia mechaniczne (tarcie, uderzenia, pęknięcia)</li> <li>• ostateczny projekt stanowiska nastąpi po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym</li> <li>• w porozumieniu z Zamawiającym Wykonawca może zaproponować dodatkową lub równoważną treść stanowiska</li> <li>• ikonografię organizmów morskich przygotuje Wykonawca, zgodnie z wytycznymi Zamawiającego</li> <li>• przed zatwierdzeniem projektu wykonawczego, Wykonawca przedstawi Zamawiającemu do akceptacji wizualizację stanowiska</li> <li>• Wykonawca opracuje i przekaże Zamawiającemu drugą wersję gier działających na urządzeniach mobilnych w powszechnie dostępnych systemach: Android, iOS i Windows Phone lub równoważnych</li> <li>• wszystkie informacje tekstowe występujące na stanowisku dostępne w dwóch językach - polskim i angielskim</li> </ul>

<p><b>Nr stanowiska</b></p>	<p>2</p>
<p><b>Nazwa stanowiska</b></p>	<p><b>SYMULATOR PRZECHYŁÓW KUTRA RYBACKIEGO</b></p>
<p><b>Poziom budynku</b></p>	<p>Piętro</p>
<p><b>Grupa wiekowa</b></p>	<p>Od 10 lat</p>
<p><b>Cel</b></p>	<p>Ukazanie przechyłów bocznych i wzdłużnych małej jednostki rybackiej.</p>
<p><b>Rozmiary</b></p>	<p>Długość – ok. 200 cm; szerokość – ok. 120 cm</p>
<p><b>Budowa</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ruchoma platforma przypominająca wyglądem pokład kutra rybackiego</li> <li>• pulpit wyboru stanu morza i kierunku wiejącego wiatru</li> <li>• przyciski START i STOP</li> <li>• monitor 42 calowy</li> <li>• 2 głośniki stereo</li> <li>• software ukazujący interakcję na monitorze (wzbogacony o dźwięki ilustrujące treść stanowiska)</li> <li>• koło sterowe – jako atrapa (bez interakcji)</li> <li>• szelki do przypięcia zwiedzającego, żeby nie przewrócił się podczas działania urządzenia (lub inny system zabezpieczenia)</li> </ul>

## Załącznik nr 1 do SZCZEGÓŁOWEGO OPISU PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – CZĘŚĆ III SIWZ

	<ul style="list-style-type: none"> <li>czytelna instrukcja (w językach polskim i angielskim) informująca o użytkowaniu stanowiska, w tym zachowaniu zasad bezpieczeństwa (np. tekst wyświetlany na monitorze)</li> </ul>
<b>Opis interakcji</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zwiedzający wchodzi na platformę i zapina szelki</li> <li>wybiera stan morza (morze spokojne, morze lekko wzburzone, sztorm) oraz kierunek wiejącego wiatru (od przodu lub z boku)</li> <li>naciska przycisk START</li> <li>trzymając się koła sterowego próbuje utrzymać równowagę na kołyszącej się platformie</li> <li>ruchoma platforma symuluje przechyły wzdłużne oraz boczne odpowiadające falom morskim o różnej amplitudzie i sile</li> <li>na monitorze wyświetlana jest animacja ukazująca aktualny stan morza, z perspektywy dziobu płynącego kutra</li> <li>z głośników dochodzi odgłos silnika kutra, szum wiatru oraz łoskot rozbijających się fal o kadłub jednostki</li> <li>w każdej chwili można zatrzymać platformę wciskając przycisk STOP</li> <li>jeżeli nie wciśnie się guzika STOP mechanizm wyłączy się po ok. 3 minutach</li> </ul>
<b>Wymagania Zamawiającego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dogodny dostęp do mechanizmu stanowiska na wypadek serwisu</li> <li>dostęp dla osób na wózku inwalidzkim – z uzasadnionych przez Wykonawcę przyczyn Zamawiający może zgodzić się na ograniczenie dostępu do stanowiska tylko przez osoby w pełni sprawne ruchowo</li> <li>powierzchnia imitująca pokład odporna na zniszczenia mechaniczne (tarcie, uderzenia, pęknięcia)</li> <li>ostateczny projekt stanowiska nastąpi po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym</li> <li>w porozumieniu z Zamawiającym Wykonawca może zaproponować dodatkową lub równoważną interakcję na stanowisku</li> <li>w celu wiernego oddania fizyki przechyłów kutra rybackiego Wykonawca samodzielnie przeprowadzi odpowiednie konsultacje merytoryczne z kompetentnymi specjalistami w tej dziedzinie</li> <li>przed zatwierdzeniem projektu wykonawczego, Wykonawca przedstawi Zamawiającemu do akceptacji wizualizację stanowiska</li> <li>wszystkie informacje tekstowe występujące na stanowisku dostępne w dwóch językach - polskim i angielskim</li> </ul>

<b>Nr stanowiska</b>	3
<b>Nazwa stanowiska</b>	<b>MAKIETA PORTU RYBACKIEGO</b>
<b>Poziom budynku</b>	Piętro
<b>Grupa wiekowa</b>	3-6 lat
<b>Cel</b>	Poznanie przez najmłodszych wyglądu portu rybackiego.
<b>Rozmiary</b>	Długość – ok. 100 cm; szerokość – ok. 50 cm
<b>Budowa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stół o wysokości ok. 50 cm</li> <li>na stole znajduje się makieta portu rybackiego z zaznaczonymi (namalowanymi lub naklejonymi) konturami nabrzeży i basenów portowych</li> <li>na makiecie znajdują się także ruchome elementy do ustawiania przez dzieci: <ul style="list-style-type: none"> <li>- dźwigi</li> </ul> </li> </ul>

## Załącznik nr 1 do SZCZEGÓŁOWEGO OPISU PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – CZĘŚĆ III SIWZ

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- magazyny portowe (chłodnie)</li> <li>- uproszczone modele statków rybackich (łodzie, kutry, trawlerzy)</li> <li>- ciężarówka</li> <li>- wagoniki z lokomotywą</li> <li>- skrzynki z rybami</li> <li>- klocki imitujące sieci rybackie</li> <li>- figurki rybaków, kierowców, motorniczych</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stanowisko wieloosobowe - należy tak rozmieścić jego poszczególne elementy, żeby mogło z niego korzystać jednocześnie kilkoro dzieci</li> </ul>
<b>Opis interakcji</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dzieci podchodzą do makiety i (na stojąco) zaczynają bawić się klockami, odtwarzając w ten sposób życie portu rybackiego</li> <li>• dzieci przesuwają modele statków rybackich, poruszają dźwigami, przenoszą ryby, ustawiają figurki rybaków, itd.</li> </ul>
<b>Wymagania Zamawiającego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• preferowany materiał, z których wykonane są elementy składowe stanowiska to drewno</li> <li>• poszczególne elementy wchodzące w skład makiety muszą być wykonane solidnie, estetycznie (kolorowe) i muszą być odporne na wielokrotne przesuwanie lub przypadkowy upadek</li> <li>• Zamawiający umożliwi zapoznanie się Wykonawcy z podobnym stanowiskiem funkcjonującym na wystawie interaktywnej w siedzibie Zamawiającego (Gdańsk)</li> <li>• w porozumieniu z Zamawiającym Wykonawca może zaproponować dodatkową lub równoważną interakcję na stanowisku</li> <li>• ostateczny projekt stanowiska nastąpi po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym</li> <li>• przed zatwierdzeniem projektu wykonawczego, Wykonawca przedstawi Zamawiającemu do akceptacji wizualizację stanowiska</li> <li>• Wykonawca prześle Zamawiającemu 2 komplety zapasowe wyposażenia stanowiska (klocki, figurki itp.), które zastąpią pierwotny zestaw po jego zużyciu</li> <li>• wszystkie informacje tekstowe występujące na stanowisku dostępne w dwóch językach - polskim i angielskim</li> </ul>

<b>Nr stanowiska</b>	4
<b>Nazwa stanowiska</b>	<b>UKŁADANKI - PUZZLE</b>
<b>Poziom budynku</b>	Piętro
<b>Grupa wiekowa</b>	7-9 lat
<b>Cel</b>	Utrwalenie obrazów związanych z rybołówstwem.
<b>Rozmiary</b>	Długość - ok. 50 cm; szerokość – ok. 30 cm
<b>Budowa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stół z korytkiem</li> <li>• osiem sześciątów o boku ok. 7 cm</li> <li>• sześciany ustawiane są w korytku po cztery, w dwóch rzędach</li> <li>• na każdym boku sześcianu fragment grafiki, będącej częścią sześciu obrazów ukazujących typową ikonografię związaną z rybołówstwem</li> <li>• propozycje: <ul style="list-style-type: none"> <li>- rybak w stroju rybackim</li> <li>- kuter rybacki wybierający z morza sieć</li> <li>- rozładunek kutra w porcie (skrzynki z rybami)</li> <li>- łodzie rybackie na plaży</li> <li>- rybak naprawiający sieci rybackie</li> <li>- stragan z rybami</li> </ul> </li> </ul>

## Załącznik nr 1 do SZCZEGÓŁOWEGO OPISU PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – CZĘŚĆ III SIWZ

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tablica (lub zamiennik) z sześcioma obrazami, będącymi wzorem do ustawiania sześciaków</li> </ul>
<b>Opis interakcji</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zwiedzający przygląda się obrazowi, który chce samodzielnie ułożyć</li> <li>• następnie obraca w dłoniach sześciaki, szukając właściwego boku</li> <li>• odpowiednio ustawione sześciaki umieszcza w korytku, budując w ten sposób wybrany przez siebie obraz</li> </ul>
<b>Wymagania Zamawiającego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sześciaki muszą być wykonane solidnie, estetycznie (kolorowe) i muszą być odporne na wielokrotne przesuwanie lub przypadkowy upadek na podłogę</li> <li>• obrazy występujące na sześciakach przygotowuje Wykonawca, w atrakcyjnej formie graficznej, zgodnie z wytycznymi Zamawiającego</li> <li>• Zamawiający umożliwi zapoznanie się Wykonawcy z podobnym stanowiskiem funkcjonującym na wystawie interaktywnej w siedzibie Zamawiającego (Gdańsk)</li> <li>• w porozumieniu z Zamawiającym Wykonawca może zaproponować równoważne elementy stanowiska</li> <li>• ostateczny projekt stanowiska nastąpi po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym</li> <li>• przed zatwierdzeniem projektu wykonawczego, Wykonawca przedstawi Zamawiającemu do akceptacji wizualizację stanowiska</li> <li>• Wykonawca prześle Zamawiającemu dwa komplety zapasowe sześciaków, które zastąpią pierwotny zestaw po jego zużyciu</li> <li>• wszystkie informacje tekstowe występujące na stanowisku dostępne w dwóch językach - polskim i angielskim</li> </ul>

<b>Nr stanowiska</b>	5
<b>Nazwa stanowiska</b>	<b>WYBIERANIE SIECI RYBACKIEJ</b>
<b>Poziom budynku</b>	Piętro
<b>Grupa wiekowa</b>	od 10 lat
<b>Cel</b>	Ukazanie wysiłku związanego z pracą rybaka.
<b>Rozmiary</b>	Długość – ok. 250 cm; szerokość – ok. 120 cm
<b>Budowa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rodzaj тренаżera wkomponowanego w aranżację wystawy, składającego się z:</li> <li>• 42 calowego monitora dotykowego</li> <li>• 2 głośników stereo</li> <li>• software`u ukazującego interakcję na monitorze (wzbogaconego o dźwięki ilustrujące treść stanowiska)</li> <li>• fragmentu sieci rybackiej</li> <li>• mechanizmu (siłowników) regulujących opór stawiany przez wyciąganą sieć</li> <li>• mechanizmu automatycznie nawijającego rozwiniętą przez zwiedzającego sieć (po zakończeniu użytkowania stanowiska)</li> </ul>

## Załącznik nr 1 do SZCZEGÓŁOWEGO OPISU PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – CZĘŚĆ III SIWZ

<b>Opis interakcji</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• zwiedzający wybiera na monitorze rodzaj połowu (mały, średni lub duży)</li><li>• chwyta za wystający koniec sieci i zaczyna zabawę polegającą na symulacji wyciągania sieci rybackiej z wody</li><li>• im większy wybrany połów, tym trudniej wyciągnąć sieć z wody</li><li>• w tym samym czasie na monitorze wyświetlana jest animacja pokazująca pokład łodzi rybackiej i wyciąganą z wody sieć pełną ryb</li><li>• odgłosy wyciąganej sieci i „podskakujących” ryb na pokładzie</li><li>• zabawa kończy się po wyciągnięciu całej sieci z wody</li></ul>
<b>Wymagania Zamawiającego</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• dogodny dostęp do mechanizmu stanowiska na wypadek serwisu</li><li>• dostęp dla osób na wózku inwalidzkim</li><li>• ostateczny projekt stanowiska nastąpi po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym</li><li>• w porozumieniu z Zamawiającym Wykonawca może zaproponować dodatkową lub równoważną interakcję na stanowisku</li><li>• przed zatwierdzeniem projektu wykonawczego, Wykonawca przedstawi Zamawiającemu do akceptacji wizualizację stanowiska</li><li>• wszystkie informacje tekstowe występujące na stanowisku dostępne w dwóch językach - polskim i angielskim</li></ul>