

Spis treści

Informacje wstępne.....	3
Zadania w ramach zamówienia.....	4
Zadanie 1 Wirtualna Instytucja Kultury.....	6
1. ZADANIE 1 – OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA.....	6
2. ZADANIE 1 - TERMIN WYKONANIA.....	6
3. ZADANIE 1 – OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – INFORMACJE OGÓLNE.....	6
4. ZADANIE 1 – WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO WOBEC PROJEKTÓW.....	9
5. ZADANIE 1 – SZKOLENIE.....	12
6. ZADANIE 1 – DOKUMENTACJA.....	12
7. ZADANIE 1 – OPIS APLIKACJI W RAMACH WIK.....	12
Zadanie 2 Interaktywne stanowiska edukacyjne.....	19
1. ZADANIE 2 - OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA.....	19
2. ZADANIE 2 - TERMIN WYKONANIA.....	20
3. ZADANIE 2 – INFORMACJE OGÓLNE.....	20
4. ZADANIE 2 - WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO WOBEC PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA.....	24
5. ZADANIE 2 - WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO WOBEC PROJEKTÓW.....	24
6. ZADANIE 2 - DOKUMENTACJA.....	25
7. ZADANIE 2 – OPIS STANOWISK.....	26
8. ZADANIE 2 – WYKAZ CZĘŚCI ZAPASOWYCH.....	36
Zadanie 3 Kioski multimedialne wraz z treścią.....	37
1. ZADANIE 3 - OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA.....	37
2. ZADANIE 3 – TERMIN WYKONANIA.....	37

3. ZADANIE 3 – WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO W STOSUNKU DO KIOSKÓW I ICH UŻYTKOWANIA	37
4. ZADANIE 3 – WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO W STOSUNKU DO TREŚCI KIOSKÓW	38
5. ZADANIE 3 – WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO W STOSUNKU DO DOKUMENTACJI.....	44

Informacje wstępne

Cel projektu „Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie – budowa nowej infrastruktury kultury Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku”

Celem projektu jest budowa Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie – filii Narodowego Muzeum Morskiego (NMM) w Gdańsku, umożliwiającej kompleksową konserwację i rekonstrukcję zabytków wielkogabarytowych, przy zastosowaniu innowacyjnych i bezpiecznych dla środowiska technologii konserwatorskich. Projekt przyczynia się również do rozwoju zasobów cyfrowych w dziedzinie kultury poprzez digitalizację zabytków ruchomych, prezentację tych zasobów w Magazynie Studyjnym przy wykorzystaniu technologii cyfrowych na potrzeby edukacji oraz stworzenie, w oparciu o zdigitalizowane zabytki, Wirtualnej Instytucji Kultury (WIK).

Projekt realizowany jest w okresie od kwietnia 2014 roku do kwietnia 2016 roku.

Projekt „Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie – budowa nowej infrastruktury kultury Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku” realizowany jest w ramach Programu „Konserwacja i rewitalizacja dziedzictwa kulturowego”, a wsparcia udzielono z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych. Całkowity koszt projektu wynosi 22 mln zł.

3

Lokalizacja

Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym zlokalizowane będzie przy ulicy Paderewskiego 24, 83-110 Tczew.



Fig. 1 Lokalizacja inwestycji w Tczewie – stan przed rozpoczęciem prac budowlanych). (Źródło: Google Maps, <https://www.google.pl/maps/@54.085913,18.7950663,519m/data=!3m1!1e3>)

Projekt Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie - budowa infrastruktury kultury
Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku

Wsparcie udzielone z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych

Ważną częścią Centrum Konserwacji Wraków Statków będzie Magazyn Studyjny. Magazyn będzie łączył trzy podstawowe funkcje:

- Magazynowania muzealiów;
- Prezentacji muzealiów;
- Przestrzeni przeznaczonej dla edukacji.

Magazyn składać się będzie z dwóch przestrzeni dostępnych zwiedzającym: Sali Ekspozycyjnej oraz Antresoli. W Sali Ekspozycyjnej znajdować się będą wybrane obiekty z kolekcji Muzeum. Drugą przestrzenią Magazynu Studyjnego będzie Antresola, gdzie na przesuwanych regałach umieszczone zostaną zabytki o mniejszych rozmiarach.

Zadania w ramach zamówienia

W ramach realizacji niniejszego zamówienia Wykonawca zobowiązany będzie do wykonania 3 zadań:

Zadanie 1: Wirtualna Instytucja Kultury (WIK)

Zadanie 2: Interaktywne stanowiska edukacyjne

Zadanie 3: Kioski multimedialne wraz z treścią

Zgodnie z SIWZ i umową na realizację Zamówienia, od Wykonawcy będzie wymagane konsultowanie elementów projektu i planowanych rozwiązań z NMM w Gdańsku.

Istotnym elementem całego projektu jest wykorzystanie „rozszerzonej rzeczywistości”. Jest to technologia szczególnie nadająca się do tego celu, ponieważ Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym nie jest typową przestrzenią wystawienniczą. Wykorzystanie tej dynamicznie rozwijającej się technologii umożliwi między innymi przedstawienie kontekstu zabytku w bardzo atrakcyjnej i przystępnej formie dla odbiorcy, jednocześnie bez konieczności tworzenia aranżacji scenograficznej, a tym samym ograniczając przestrzeń ekspozycji do przestrzeni niezbędnej dla umiejscowienia zabytku. Ze względu na charakter budynku zdecydowano się wykorzystać „rozszerzoną rzeczywistość” w możliwie szerokim spectrum, przy założeniu, że goście będą z niej korzystali przy użyciu własnych urządzeń mobilnych (zasada BYOD).

Rozszerzona rzeczywistość jest wykorzystana w poszczególnych elementach projektu, opisanych szczegółowo w Zadaniu 1: Wirtualna Instytucja Kultury oraz Zadaniu 2: Interaktywne stanowiska edukacyjne.

W Zadaniu 1 rozszerzona rzeczywistość będzie wykorzystana w:

- Stocznia Kreacji (punkt 6.1)
- Jachty (punkt 6.2)
- Obiekty (pochodzące z) wraków (punkt 6.3)

W „Stoczni Kreacji“ rozszerzona rzeczywistość wykorzystana będzie jedynie pośrednio. W „Stoczni Kreacji“ będzie istniała możliwość umieszczenia i wykorzystania zdjęć, które będą zrobione podczas korzystania z aplikacji z rozszerzoną rzeczywistością.

„Jachty“ i „Obiekty wraków“ będą bezpośrednio bazowały na technologii rozszerzonej rzeczywistości.

W Zadaniu 2 „rozszerzona rzeczywistość“ będzie wykorzystana w interaktywnych stanowiskach edukacyjnych nr 6 i 7.

Zadanie 1 Wirtualna Instytucja Kultury

1. ZADANIE 1 – OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA

1.1. Wirtualną Instytucję Kultury należy rozumieć w ramach niniejszego dokumentu jako zintegrowany system informatyczny składający się z wielu aplikacji.

1.2. Główne cele tworzonej Wirtualnej Instytucji Kultury:

- ma stanowić wartość dodaną do projektu i prezentować nie tylko budowane Centrum Konserwacji Wraków Statków, ale również wszystkie oddziały Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku;
- ma stanowić platformę dostępu do informacji o całym Muzeum wraz ze wszystkimi oddziałami (w tym przez przekierowania do strony głównej NMM), a także umożliwiać wykorzystanie odrębnych aplikacji. Poszczególne aplikacje opisano poniżej;
- ma zapewniać dostęp do zdigitalizowanej kolekcji zbiorów NMM oraz umożliwiać ich dalsze wykorzystanie.

1.3. Przedmiotem zamówienia w ramach zadania 1 jest wykonanie na rzecz Zamawiającego:

a) projektów:

- systemu identyfikacji wizualnej Wirtualnej Instytucji Kultury;
- graficzny Wirtualnej Instytucji Kultury i składowych aplikacji;
- graficznego „Wisielki”

oraz – uwzględniając powyższe projekty:

b) wykonanie zintegrowanego systemu informatycznego - Wirtualnej Instytucji Kultury.

6

2. ZADANIE 1 - TERMIN WYKONANIA

2.1. Termin wykonania niniejszego zamówienia – do dnia 28.02.2016 r., w tym:

- a) Etap I – wykonanie i dostarczenie Zamawiającemu przez Wykonawcę projektów, o których mowa w punkcie 1.3. lit. a) powyżej. Realizacja Etapu I zostanie zakończona w ciągu 2 (dwóch) miesięcy od dnia zawarcia Umowy.
- b) Etap II – wykonanie, w tym również na podstawie projektów ustalonych w Etapie I zintegrowanego systemu informatycznego – Wirtualnej Instytucji Kultury, oraz przeprowadzenie szkolenia. Realizacja Etapu II zostanie zakończona do dnia 28.02.2016 r.

3. ZADANIE 1 – OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – INFORMACJE OGÓLNE

3.1. Ogólne wymagania dotyczące tworzonej Wirtualnej Instytucji Kultury:

- Ma składać się z wielu aplikacji, które razem mają tworzyć zintegrowaną całość. Poniżej opisane są poszczególne elementy systemu wraz ze wstępnie proponowanymi ich funkcjonalnościami.
- Ma być dostępna poprzez przeglądarkę internetową – zgodna ze standardami W3C lub równoważnymi.

Projekt Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie - budowa infrastruktury kultury
Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku

Wsparcie udzielone z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych

- Ma być dostępna w trzech językach: polskim, angielskim, niemieckim (architektura WIK jak i treść).
- Ma wykorzystywać media społecznościowe zgodnie z ideą Web 2.0 lub równoważną.
- Wykorzystywane obiekty multimedialne muszą być przechowywane w otwartych formatach zapewniających interoperacyjność.
- Ma być zgodna ze standardem HTML5 lub równoważnym – szczególnie pod względem oznaczeń treści (nagłówki, artykuły, sekcje) (Poprawność kodu (X)HTML: W3C HTML Validator lub równoważny. Poprawny HTML oznacza kod HTML, który jest zgodny z opisem Definicji Typu Dokumentu (DTDs).
- Używa poprawnego http: W3C Link Checker lub równoważnego.
- Musi wykorzystywać elementy Semantic Web lub równoważnego projektu do opisu obiektów i relacji.
- Ma rejestrować statystyki odwiedzin jak: czas odwiedzin, liczbę unikalnych użytkowników, kraj IP, przedstawione w cyklu dobowym, tygodniowym, miesięcznym i w latach, oraz inne parametry.
- Ma prezentować informacje o wszystkich oddziałach Muzeum zaprezentowanych w formie graficznej reprezentacji, pozwalającej na porównanie dostępnej przestrzeni wystawienniczej i czasu potrzebnego do zwiedzenia. Opis powierzchni (w m2) i czasu potrzebnego (min) do zwiedzenia znajduje się w opisie oddziałów Muzeum na stronie <http://www.nmm.pl>.
- Oddziały mają być zaprezentowane także na mapie Pomorza.
- WIK ma prezentować zestaw podstawowych informacji o oddziałach, czyli krótki opis oddziału, dane teleadresowe i przekierowanie do szczegółowych informacji, znajdujących się na stronie NMM (<http://www.nmm.pl>), a także do innych stron, np. do systemu rezerwacji biletów.
- Każdy z oddziałów ma być zaprezentowany za pomocą panoramy wirtualnej 360 stopni po ekspozycjach (poza Ośrodkiem Kultury Morskiej, dla którego wycieczka jest już wykonana). Dodatkowo każdy oddział ma zostać przedstawiony za pomocą fotografii z zewnątrz.
- Ma zawierać podstronę z opisem projektu oraz opis wykonawców.
- Ma prezentować i umożliwiać wyszukiwanie zbiorów NMM w formie katalogu online (pkt. 6.8) oraz zapewniać ich wykorzystanie przez galerię obiektów w aplikacji nr 6.1.
- Zaproponowane rozwiązania muszą być przygotowane w taki sposób, aby NMM miało możliwość wykorzystania ich w przyszłości w innych projektach. Wykonawca powinien przedstawić w jaki sposób proponowane rozwiązania pozwalają na powtórne wykorzystanie rezultatów zamówienia. Umożliwienie wykorzystania całości rozwiązań jest najbardziej pożądane.
- Stworzone ma być API umożliwiające wykorzystanie kolekcji. Rozwiązania mają być także zgodne z zasadami Open Data lub równoważnymi.

- Musi być umożliwione zarządzanie WIK (np. poprzez system zarządzania treścią). Musi być także możliwość utworzenia większej liczby administratorów (zgodnie z powszechną praktyką administrowania stronami internetowymi) o różnych poziomach dostępu. W szczególności muszą być dostępne następujące funkcje administrowania zawartością:
 - Czyszczenie zawartości;
 - Podgląd i edycja źródła dokumentu (html);
 - Zapis zawartości;
 - Podgląd zawartości;
 - Wstawianie szablonów;
 - Wycinanie;
 - Kopiowanie;
 - Wklejanie;
 - Wklejanie jako czysty tekst (usuwając większość znaczników);
 - Wklejanie z Worda;
 - Drukowanie;
 - Opcje cofnij/ponów;
 - Opcję znajdź/znajdź i zamień;
 - Zaznacz wszystko;
 - Usun formatowanie;
 - Pogrubienie;
 - Kursywa;
 - Podkreślenie;
 - Przekreślenie;
 - Indeks dolny;
 - Indeks górny;
 - Lista numerowana;
 - Lista punktowana;
 - Zwiększanie/zmniejszanie wcięcia;
 - Opcję cytaty (blockquote);
 - Wstawianie hiperłącza wraz z zaawansowanymi opcjami;
 - Wstawianie kotwicy;
 - Wstawianie obiektów typu flash;
 - Wstawianie obrazów;
 - Wstawianie materiałów video;
 - Wstawianie materiałów audio;
 - Wstawianie tabel;
 - Wstawianie linii poziomej oraz odstępów poziomych;
 - Wstawianie znaków specjalnych;
 - Formatowanie tekstu (nagłówki itp.);
 - Wybór czcionki, koloru i rozmiaru czcionki;
 - Wyświetlanie bloków;
 - Wczytywanie szablonu użytkownika;
 - Zapisywanie treści jako szablon użytkownika;
 - Zamieszczanie odnośników do plików na serwerze, automatycznie opatrzonych standardową ikoną rozpoznawalną dla danego rodzaju pliku (doc, pdf, xls lub równoważne).
 - Przy wpisywaniu/edycji nowej treści/informacji administrator będzie mógł opatrzyć ją następującymi cechami: (1)Czy jest opublikowana; (2)Data publikacji; (3)Priorytet (wpływa na pozycjonowanie na liście niezależnie od daty publikacji). Informacje umieszczone w tej samej lokalizacji będą wyświetlane w kolejności zgodniej z przyznanym im priorytetem malejąco.

- Aplikacje mobilne muszą być utrzymane zgodnie z kolejnymi wersjami systemów operacyjnych urządzeń mobilnych. Layout musi być także uaktualniony zgodnie z wytycznymi projektowymi producenta systemu operacyjnego.

4. ZADANIE 1 – WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO WOBEC PROJEKTÓW

4.1. PROJEKTY

Zamawiający wymaga, aby Wykonawca wykonał następujące projekty:

- a) Projekt systemu identyfikacji wizualnej Wirtualnej Instytucji Kultury;
- b) Projekt graficzny Wirtualnej Instytucji Kultury i składowych aplikacji;
- c) Projektu graficznego „Wisielki”.

4.2. Projekt systemu identyfikacji wizualnej WIK

Wykonawca zobowiązuje się do przygotowania systemu identyfikacji wizualnej przy współpracy z Zamawiającym i przy uwzględnieniu istniejących już materiałów:

- a) księgi identyfikacji dla NMM;
- b) logotypów oddziałów.

Ponieważ Projekt jest realizowany przez Narodowe Muzeum Morskie w Gdańsku, system identyfikacji wizualnej powinien korespondować z rozwiązaniami graficznymi NMM oraz w miarę możliwości elastycznie reagować na wszelkie zmiany.

9

Najważniejsze cechy końcowego efektu:

- a) projekt, obejmujący zarówno layout jak i graficzny interfejs, powinien być indywidualny i charakterystyczny dla tej realizacji - dzięki takim rozwiązaniom powinien być rozpoznawalny i łatwy do zapamiętania przez użytkowników;
- b) projekt powinien być stworzony w oparciu o metody zorientowane na użytkownika;
- c) wszystkie rozwiązania graficzne powinny być przede wszystkim podporządkowane funkcjonalności;
- d) graficzny interfejs powinien być stworzony zgodnie z wytycznymi dotyczącymi dostępności treści internetowych (WCAG 2.0 lub równoważne);
- e) projekt powinien być otwarty, dając możliwość wprowadzania zmian graficznych, które nie naruszają jednocześnie wizualnego charakteru całego projektu;
- f) projekt graficzny powinien być stworzony zgodnie z zasadami responsive web design lub równoważnymi;
- g) projekt powinien uwzględniać możliwość personalizacji graficznego interfejsu użytkownika przez użytkowników;
- h) rozwiązania graficzne muszą być zaprojektowane w taki sposób, aby można było je wykorzystać w rozwiązaniach internetowych (np. WIK), grach, prezentacjach, jak i materiałach innego typu (np. druki, gadżety) oraz w przestrzeni NMM i publicznej.

W celu zrealizowania powyższych cech konieczne jest stworzenie systemu identyfikacji wizualnej. Podstawy systemu identyfikacji wizualnej muszą być stworzone w pierwszych etapach realizacji Projektu, natomiast pozostała część musi powstawać w trakcie kolejnych etapów, przy uzgodnieniach z Zamawiającym. System musi jednoznacznie określać zasady stosowania rozwiązań graficznych.

System identyfikacji wizualnej powinien zawierać:

- a) logo oraz ew. logotyp WIK oraz wszystkie warunki ich wykorzystania zarówno w Internecie, jak i w innych formach użytkowych, np. druku;
- b) piktogramy (ewentualnie loga) następujących oddziałów NMM: Spichlerze na Ołowiance, statek – muzeum „Sołdek”, Żuraw, statek – muzeum „Dar Pomorza”, Muzeum Rybołówstwa, Muzeum Wisły, Muzeum Zalewu Wiślanego;
- c) kolorystykę z uwzględnieniem roli poszczególnych kolorów na podległe im funkcje;
- d) krój pisma, fonty i ew. czcionka logotypu;
- e) system indywidualnego oznaczania treści, np. wykorzystujący specjalnie w tym celu zaprojektowane piktogramy. Piktogramy powinny odwoływać się do znanych w Internecie przekazów graficznych;
- f) zasady adaptacji logotypów, piktogramów, banerów, reklam pozyskanych ze źródeł zewnętrznych (dot. zarówno Internetu, wszelkiego rodzaju gier, jak i przestrzeni publicznej);
- g) inne elementy graficzne, które swoją formą stworzą indywidualny charakter projektu (przyciski, ilustracje, dymki, ramki, itp., zapisywane w bibliotece elementów systemu);
- h) opis wszystkich stworzonych stylów CSS.

Na kompletny system identyfikacji wizualnej składa się:

- a) księga systemu identyfikacji wizualnej (w formacie .pdf lub równoważnym i 5 wydrukowanych egzemplarzy dla NMM);
- b) zbiór wszystkich plików.

Wszystkie pliki powinny być przygotowane zarówno w modelu CMYK, jak i RGB w następujący sposób:

- a) pliki wektorowe w formatach: .ai lub równoważnych (wszystkie elementy poszczególnego pliku powinny być na osobnych i odpowiednio nazwanych „warstwach” - nazwa poszczególnych „warstw” musi opisywać ich zawartość), .eps, .svg, .pdf lub równoważne;
- b) pliki do bezpośredniego wykorzystania w Internecie (np. na stronie internetowej) w formatach .png, .jpeg lub równoważnych;
- c) pliki bitmapowe w formatach: .psd lub równoważnych, wszystkie elementy poszczególnego pliku powinny być na osobnych i odpowiednio nazwanych „warstwach” - nazwa poszczególnych „warstw” musi opisywać ich zawartość), .tiff, .jpeg, .png, .jpeg lub równoważne.

Rozdzielczość plików bitmapowych musi wynosić min 300 px/inch. Wszystkie pliki muszą być odpowiednio nazwane (nazewnictwo musi być spójne z księgą systemu identyfikacji wizualnej).

4.3. Projekt graficznego „Wisielki”.

- „Wisielka” będzie postacią reprezentującą NMM w Centrum Konserwacji Wraków Statków. Będzie wykorzystywana w kontaktach z najmłodszymi odbiorcami (dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym).
- „Wisielka” winna być wykorzystana w rozwiązaniach skierowanych do tych odbiorców, zarówno w zadaniu 1, jak i w pozostałych zadaniach.
- „Wisielka” winna korespondować z „Motławkiem” – reprezentantem NMM wśród najmłodszych odwiedzających Oddział – Ośrodek Kultury Morskiej.
- Najważniejsze cechy końcowego efektu:

Imię postaci: Wisielka

Wiek: około 10 lat

Płeć: kobieta

Wygląd zewnętrzny: dziewczynka z rozpuszczonymi jasnymi włosami. Ma jasną cerę z kilkoma widocznymi piegami.

Różne ujęcia postaci:

- Wisielka stoi na wiślanym brzegu z rękami na biodrach, uśmiecha się – ubrana jest w dżinsowe szorty i turkusowy t-shirt z logo CKWS, jest bosa.
- Wisielka steruje kołem sterowym – nosi białe trampki, zielone krótkie spodenki, biały t-shirt z logo CKWS, na głowie ma białą czapkę z daszkiem.
- Wisielka wybiera sieci rybackie – ubrana jest w niebieski sztorciak z kapturem na głowie, spod którego wysuwają się włosy, na nogach nosi niebieskie kalosze.
- Wisielka prowadzi archeologiczne badania podwodne (mierzy fragment wraka drewnianego statku rzeczno) – ubrana jest w żółto-niebieską piankę, żółtą maskę nurkową, czarne płetwy i srebrną butlę z mieszanką oddechową na plecach, w rękę trzyma białą-czerwoną miarkę.
- Wisielka w pracowni konserwatorskiej (np. czyści pędzelkiem plaster miedzi lub umieszcza drewno w liofilizatorze) – ubrana jest w biały fartuch, białe trampki i niebieskie rękawiczki ochronne.
- Wisielka w łódce typu „Optimist” (steruje) – ubrana jest w granatową piankę, pomarańczową kamizelkę ratunkową i białą czapkę z daszkiem.

Wszystkie pliki powinny być przygotowane zarówno w modelu CMYK, jak i RGB w następujący sposób:

- pliki wektorowe w formatach: .ai lub równoważnych (wszystkie elementy poszczególnego pliku powinny być na osobnych i odpowiednio nazwanych „warstwach” - nazwa poszczególnych „warstw” musi opisywać ich zawartość), .eps, .svg, .pdf lub równoważne;
- pliki do bezpośredniego wykorzystania w Internecie (np. na stronie internetowej) w formatach .png, .jpeg lub równoważnych;

- c) pliki bitmapowe w formatach: .psd lub równoważnych, wszystkie elementy poszczególnego pliku powinny być na osobnych i odpowiednio nazwanych „warstwach” - nazwa poszczególnych „warstw” musi opisywać ich zawartość), .tiff, .jpeg, .png, .jpeg lub równoważne.

Rozdzielczość plików bitmapowych musi wynosić min 300 px/inch. Wszystkie pliki muszą być odpowiednio nazwane (nazewnictwo musi być spójne z księgą systemu identyfikacji wizualnej).

5. ZADANIE 1 – SZKOLENIE

Przed dokonaniem odbioru tej części przedmiotu zamówienia Wykonawca zobowiązany jest do przeszkolenia sześciu pracowników Zamawiającego w zakresie obsługi i administracji wdrożonymi systemami.

6. ZADANIE 1 – DOKUMENTACJA

Przed dokonaniem odbioru tej części przedmiotu Zamówienia Wykonawca zobowiązany jest do wydania:

- 1) Dokumentacji wykonawczej – wszystkich projektów, o których mowa powyżej z uwzględnieniem zmian jakie zaszły na etapie wykonawczym,
- 2) Instrukcji obsługi w języku polskim każdego stanowiska – w 2 egzemplarzach oraz w wersji elektronicznej, oraz zasad kontroli i konserwacji,
- 3) Kodów źródłowych powstałego w ramach realizacji przedmiotu zamówienia oprogramowania,
- 4) Dokumentów licencyjnych.

12

7. ZADANIE 1 – OPIS APLIKACJI W RAMACH WIK

Wykonawca zaproponuje i ustali z Zamawiającym nazwy poszczególnych aplikacji uwzględniając dobre praktyki w tym obszarze.

7.1. Stocznia Kreacji

- a) Aplikacja Stocznia Kreacji musi spełniać następujące wymagania:
- aplikacja do wykorzystania za pomocą powszechnie dostępnych przeglądarek internetowych (takich jak: Internet Explorer, Chrome, Firefox, Opera, Safari lub równoważnych), a także na powszechnie dostępnych platformach Android, iOS i Windows Phone lub równoważnych;
 - aplikacja umożliwiająca interakcję ze zdigitalizowanymi obiektami (udostępnionymi w ramach WIK) poprzez wykorzystanie ich do stworzenia własnych prezentacji – „kreatcji”, za pomocą narzędzia („kreatora”). Aplikacja powinna wykorzystywać otwarte technologie (HTML, JavaScript lub równoważne) do interakcji z użytkownikiem;

- kreator ma być gotowy na wykorzystywanie obiektów, które będą zdigitalizowane w następnych latach po uruchomieniu systemu i wprowadzone do bazy danych systemu (puli obiektów do wykorzystania), zarówno obiektów 2D, jak i zasobów 3D;
 - zarządzanie wizerunkami i metadanymi zdigitalizowanych zbiorów odbywać się będzie przez kolekcje online. Specyfikacja systemu do prezentowania danych oraz bazy danych, a także kryteria wyszukiwania prostego i złożonych obiektów zamieszczono w punkcie 6.8;
 - aplikacja może być także zanurzona w zewnętrznym serwisie (np. blogu) po wygenerowaniu kodu;
 - udostępnione obiekty w ramach WIK zawierają wizerunki (zdjęcia 2D) i opis zgodny z szablonem metadanych (charakterystyka w punkcie 6.8).
- b) Aplikacja Stocznia Kreacji musi posiadać następujące funkcjonalności:
- użytkownik może zapoznać się z obiektami poprzez ich przeglądanie lub przeszukiwanie proste i złożone;
 - użytkownik może założyć konto (weryfikacja np. poprzez powszechnie dostępne: portale społecznościowe, przeglądarki internetowe), - zgodnie z protokołem Oauth 2.0 lub równoważnym;
 - zalogowany użytkownik może wykorzystać obiekty do tworzenia własnych kreacji;
 - kreacje mogą być oznaczone jako prywatne lub publiczne;
 - oferowane funkcje mają pozwalać co najmniej na modyfikację wizerunków i tworzenie z nich nowych, linearnych prezentacji, czyli „kreacji“, a w tym:
 - filtry umożliwiające zmianę wizerunku,
 - kadrowanie wizerunku,
 - wycinanie elementów np. kwadratowych, owalnych, okrągłych, według zaznaczenia (kształty nieregularne),
 - łączenie jako kolejne klatki w prezentacji zmodyfikowanych lub niezmodyfikowanych wizerunków,
 - przestawianie klatek,
 - dodawanie klatek,
 - dodawanie klatek zawierających jedynie tło (w różnych kolorach), wraz z możliwością zmiany tego tła,
 - możliwość umieszczania dowolnego tekstu na poszczególnych klatkach, a także modyfikacja tego tekstu,
 - wizerunek lub jego kadr może być pomniejszony/powiększony i nałożony na inny wizerunek lub tło,
 - ustawianie co najmniej 5 prędkości odtwarzania klatek,
 - dodawania nowych elementów graficznych, takich jak postaci Motławka i Wiśłki, oraz umieszczania ich na poszczególnych slajdach,

- przeglądana poprzez naciskanie na przyciski "wstecz" i "następny", lub jako pokaz slajdów;

- część obiektów (40) ma być dostępna w formacie 3D (powiązane z aplikacją „rozszerzonej rzeczywistości”). Użytkownik może te obiekty umieścić w określonej przestrzeni i zrobić zdjęcie, które będzie przesłane do jego konta. Liczba i dobór obiektów będzie uzgodniony z Wykonawcą. Przesłane wizerunki mogą być użyte jako klatki prezentacji.

7.2. Jachty („rozszerzona rzeczywistość”)

a) Aplikacja Jachty musi spełniać następujące warunki:

- aplikacja przeznaczona na urządzenia mobilne, którą użytkownik może uruchomić na własnym telefonie (powszechnie stosowane platformy Android, iOS i Windows Phone lub równoważne);
- aplikacja będzie ożywiała trzy jachty: „Dal”, „Opty” i „Kumka IV” oraz dwie jednostki szkolne: „Generał Zaruski” i „Janek Krasicki”;
- celem aplikacji będzie ożywienie trzech jachtów oraz zaprezentowanie wiedzy historycznej o nich. Zarówno jacht „Dal” jak i „Opty” zostaną „ożywione” poprzez animacje obejmujące rozwijające się omasztowanie jak i ruchu na falach. Następnie zmieni się perspektywa i zostaną zobrazowane najważniejsze rejsy jednostki. Całość zostanie powiązana z istotnymi wydarzeniami, osobami i miejscami z historii jachtu. W przypadku jachtu „Kumka IV” nacisk zostanie położony na samą konstrukcję jachtu, jego budowę i osobę konstruktora;
- dodatkowo, osoba zwiedzająca Centrum i korzystająca z aplikacji na urządzenia mobilne będzie mogła zapoznać się z modelem 3D trzech eksponowanych jachtów i fragmentów dwóch kolejnych oraz z szeregiem danych technicznych, które zostaną przygotowane w ramach opracowania danych technicznych jachtów;
- animacje dla jednostek szkolnych „Generał Zaruski” i „Janek Krasicki” rozpocznie atrakcyjnie przedstawiona wizualnie „materializacja” brakującej części jednostki oraz następnie podobnie jak w przypadku jachtów „Dal” i „Opty” zejście na wodę, prezentacja najważniejszych wypraw, zdarzeń, miejsc i osób.

14

7.3. Obiekty z wraków („rozszerzona rzeczywistość”)

a) Aplikacja Obiekty z wraków musi spełniać następujące wymagania:

- część obiektów udostępniona zostanie w WIK (lub w osobnej aplikacji linkowanej z WIK) jako obiekty ożywione za pomocą „rozszerzonej rzeczywistości”;
- obiekty będą obejmowały elementy średniowiecznego wraka W-5 „Miedziowiec”, które dostępne będą w Sali Ekspozycyjnej, a także wyposażenie i narzędzia, przybliżające zwiedzającemu życie na statku;

- należy zastosować znaczniki z kodami graficznymi, które w powiązaniu z aplikacją wyświetlać będą informacje o obiekcie, na który skierowana jest kamera urządzenia mobilnego;
- kody graficzne umiejscowione będą na sferycznych bądź sześciennych znacznikach (markerach – każdy marker posiadać będzie unikalny numer porządkowy) zlokalizowanych blisko obiektów, dzięki czemu z aplikacji będzie mogło korzystać kilku odbiorców jednocześnie bez konieczności stania w linii prostej naprzeciw kodu. Dzięki temu możliwe będzie także zwiedzanie grupowe bez ryzyka powstawania „kolejek“;
- w przypadku wraka W-5 użytkownik po skierowaniu urządzenia na element otrzyma następujące dane: pełny model 3D (który będzie mógł dowolnie obracać, przybliżyć i oddalać); metadane o obiekcie, w tym zawierające informacje o typie obiektu, jego przeznaczeniu i funkcji; model wraku wraz ze wskazaniem lokalizacji oglądanego obiektu w kadłubie (sam kadłub również będzie mógł być obracany i oddalany/zbliżany). W przypadku innych przedmiotów, będą to metadane obiektu;
- obiekty mają być także dostępne dla użytkowników, którzy nie znajdują się w Sali Ekspozycyjnej poprzez WIK. Dzięki temu obiekty można umieścić w nowej przestrzeni i zrobić zdjęcie, które jest następnie zapisywane na jego koncie. Zdjęcia będą do wykorzystania w Stoczni Krecji (punkt 6.1) do tworzenia nowych kreacji;
- Wykonawca dysponuje skanami i modelami elementów wraka W-5, które będą eksponowane w Centrum Konserwacji Wraków Statków.

7.4. Gry

WIK ma zawierać gry o tematyce morsko-historycznej. Materiał będzie przygotowany przy współpracy z NMM w Gdańsku.

W ramach oferty wykonawca może przyjąć proponowane poniżej 3 gry lub zaproponować alternatywne. Wymagane są minimum trzy gry.

Gra nr 1

Gra na urządzenia mobilne działające na powszechnie dostępnych platformach Android, iOS i Windows Phone lub równoważnych.

Cel: nabycie umiejętności sposobów zapisywania dat i umiejscawiania ich na osi czasu.

Grupa docelowa: dzieci ze szkół podstawowych, klasy 4-6.

Użytkownik ma za zadanie uporządkować różne daty zapisane w różnych systemach. Daty przedstawione są wizualnie w postaci graficznej. Użytkownik ustawia grafiki w odpowiedniej kolejności na osi czasu przesuując poszczególne daty palcem po ekranie na miejsce na osi. Po ustawieniu elementu w prawidłowym miejscu otrzymuje odpowiednią informację wizualną, podobnie w przypadku wstawienia grafiki w złe miejsce. Po ustawieniu wszystkich elementów gra jest zakończona.

Użytkownik dostaje odpowiedni komentarz. Może to być np. w formie gratulacji od postaci reprezentującej NMM, czyli Wisetki lub Motławka.

Gra nr 2

Gra na urządzenia mobilne działające na powszechnie dostępnych platformach Android, iOS i Windows Phone lub równoważnych.

Cel: nabycie podstawowej wiedzy o konstrukcji statków w różnych epokach.

Grupa docelowa: dzieci ze szkół podstawowych, klasy 4-6.

Na obrazkach przedstawione są różne elementy konstrukcyjne statków pochodzących z różnych epok (np. silnik parowy, żagle, kadłub drewniany i stalowy). Rolą użytkownika jest dobranie odpowiedniego zestawu grafik i stworzenie jednego statku (np. parowca, drewnianego żaglowca, kontenerowca). Poszczególne elementy konstrukcyjne statków powinny być krótko opisane – zawierać informacje o ich nazwie i pełnionej funkcji. Grafiki powinny mieć formę dostosowaną do percepcji grupy docelowej i być atrakcyjne wizualnie.

Wykonawca przedstawi do akceptacji grafiki (nie mniej niż 50: maszty, żagle, dziobnice, rufy, nadbudówki, kominy, koła bocznokołowców, stery, śruby, silniki parowe, silniki spalinowe etc.).

Gra nr 3

Gra na urządzenia mobilne działające na powszechnie dostępnych platformach Android, iOS i Windows Phone lub równoważnych.

Cel: nabycie podstawowej wiedzy o sterowaniu statkiem.

Grupa docelowa: dzieci ze szkół podstawowych, klasy 4-6 oraz dzieci z klas 1-3 gimnazjum.

Wpłynięcie statkiem do portu przy różnych warunkach atmosferycznych. Do wyboru przykładowe mapy portów – co najmniej 5, w zbliżony sposób odzwierciedlające istniejące porty – w tym Gdańsk. Do wyboru 3 typy statków (holownik, masowiec, łódź motorowa). Widok ze stanowiska dowodzenia (w części ekranu koło sterowe odzwierciedlające manewry). Dostępne 3 poziomy trudności.

7.5. Quiz miesiąca

Na WIK znajdować się będzie quiz miesiąca dostępny dla wszystkich użytkowników, korzystających ze stanowisk roboczych, komputerów przenośnych lub urządzeń mobilnych.

Quiz będzie miał formę multimedialną (może zawierać np. tylko tekst, pliki graficzne lub 2-3 kilkuminutowy plik filmowy).

Użytkownik ma do wyboru kilka odpowiedzi. Użytkownik po udzieleniu odpowiedzi ma dowiedzieć się, czy udzielona odpowiedź jest prawidłowa. Quiz informuje o statystykach prawidłowych odpowiedzi udzielonych w danym miesiącu.

Quiz musi wykorzystywać własne playery.

7.6. Test wiedzy

- a) Test wiedzy musi spełniać następujące wymagania:

Projekt Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie - budowa infrastruktury kultury
Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku
Wsparcie udzielone z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych

- test wiedzy, który może być wykorzystany np. przez nauczycieli do sprawdzenia wiedzy uczniów;
 - zestawy pytań do systemu wprowadza administrator – możliwe jest stworzenie kilku kategorii (np. dla klas 4-6, gimnazjów, podział tematyczny etc.). W jednej kategorii może znajdować się kilkadziesiąt pytań, które dobierane są losowo dla odpowiadającego;
 - możliwość dodawania nowych informacji przez administratora;
 - możliwość edycji zapisanych informacji przez administratora.
- b) Test wiedzy musi posiadać następujące funkcjonalności:
- test ma składać się z pytań w formie testowej, na które może składać się tekst i inne media (fotografia, grafika, krótki klip filmowy);
 - do każdego pytania przygotowanych jest kilka możliwych odpowiedzi, z których tylko jedna jest prawidłowa.
 - odpowiadający na pytania musi otrzymać informację o tym, czy wybrana przez niego odpowiedź jest prawidłowa oraz wskazanie, która z odpowiedzi jest prawidłowa.

7.7. Widżet historyczny

- a) aplikacja do wykorzystania za pomocą powszechnie dostępnych przeglądarek internetowych (takich jak: Internet Explorer, Chrome, Firefox, Opera, Safari lub równoważnych), a także na powszechnie dostępnych platformach Android, iOS i Windows Phone lub równoważnych;
- b) Widżet historyczny musi spełniać następujące wymagania:
- ma znajdować się na stronie głównej WIK (czyli być dostępny poprzez stronę internetową);
 - powinien generować kod do zanurzenia go na innej stronie (np. innym blogu);
 - forma: kalendarz z datą i godziną;
 - prezentowane informacje będą obejmowały: np. daty wodowań pierwszych statków wszystkich serii jednostek budowanych w polskich stoczniach, ważne wydarzenia z historii polskiego jachtingu i sportów wodnych (wszystkie medale olimpijskie), ważne daty związane z historią Polski (np. bitwy morskie), instytucjami morskimi oraz stoczniami, kadrą naukową szkolnictwa morskiego, etc. W przypadku wydarzeń ze świata – wydarzenia historyczne związane z epoką wielkich odkryć geograficznych, bitwami morskimi, wodowaniami ważnych jednostek, katastrofami statków, wprowadzaniem nowych technologii w okrętownictwie;
 - możliwość dodawania nowych informacji przez administratora;
 - możliwość edycji zapisanych informacji przez administratora.
- c) Widżet historyczny musi posiadać następujące funkcjonalności:
- pod datą o północy odświeża się informacja o ważnym wydarzeniu, którego rocznica przypada tego dnia;
 - występują dwie kategorie wydarzeń: Polska i świat;
 - informacja ma charakter tekstowy z możliwością dodania grafiki lub zdjęcia;

- w jednym terminie może przypadać rocznica więcej niż jednego wydarzenia.

7.8. Kolekcje NMM online

a) Aplikacja Kolekcje NMM online musi spełniać następujące wymagania:

- Dostępna za pomocą powszechnie dostępnych przeglądarek internetowych (takich jak: Internet Explorer, Chrome, Firefox, Opera, Safari lub równoważne), a także na powszechnie dostępnych platformach Android, iOS i Windows Phone lub równoważnych;
- pozycjonowanie w Google poszczególnych rekordów;
- trzy wersje językowe (polska, angielska, niemiecka) – architektura strony, z możliwością tworzenia innych wersji językowych metadanych prezentowanych obiektów;
- gromadzenie statystyk o każdym rekordzie – liczba odwiedzin, czas odwiedzin, liczba unikalnych użytkowników etc.;
- API;
- atrakcyjna forma prezentacji odpowiadająca aktualnym trendom;
- dedykowany CMS (oddzielny od CMS całej WIK) dla administratora do wprowadzania danych i zarządzania nimi;
- możliwość modyfikowania wprowadzonego wpisu po publikacji;
- możliwość utworzenia większej liczby administratorów (zgodnie z powszechną praktyką administrowania stronami internetowymi) o różnych poziomach dostępu;
- możliwość administrowania elementami społecznościowymi – jak np. usuwanie niechcianych tagów;
- zabezpieczenie wprowadzania treści przez użytkowników przed działaniem botów – stosowanie captcha lub innych stosowanych rozwiązań;
- stworzona zgodnie z zasadami responsive web design lub równoważnymi;
- możliwość przeglądania zbiorów zarówno na stanowiskach roboczych, komputerach przenośnych jak i urządzeniach mobilnych (dostępność z różnych platform).

b) Aplikacja Kolekcje NMM online musi posiadać następujące funkcjonalności:

- w ramach katalogu stosowany jest schemat metadanych stanowiącym załącznik nr 1; przy czym musi istnieć możliwość rozwinięcia schematu co najmniej do LIDO XML;
- możliwe jest wyszukiwanie proste – przez wpisanie dowolnego tekstu i zadanie wyszukiwania we wszystkich metadanych oraz złożone po tytule, twórcy, materiale, technice, numerze inwentarzowym;
- wyszukiwanie po materiale odbywa się z wykorzystaniem tezausa (słownika hierarchicznego) Digizaurus;
- filtrowanie wyników wyszukiwania wg złożonych kryteriów;
- każdy obiekt może zawierać od jednego do kilkunastu grafik o wielkości dłuższego boku do 5000 pikseli (możliwość wstawiania plików różnej wielkości ppi);

- każdy obiekt może zawierać załączniki w dowolnym formacie, w tym PDF_3D lub równoważnym;
- funkcje Web 2.0 lub równoważne, media społecznościowe;
- możliwość tagowania obiektów przez użytkowników, generujących społecznościowo chmurcitagów (najczęściej używane tagi większa czcionką, najrzadziej mniejszą);
- możliwość generowania pliku pdf lub równoważnego z wyświetlanego rekordu; w pliku PDF lub równoważnym powinny znaleźć się metadane z rekordu Online wraz z miniaturką prezentowanego zdjęcia;
- możliwość (eksportu) generowania metadanych w formacie XML lub równoważnym (oraz gotowy szablon do eksportu w formacie LIDO XML lub równoważnym);
- możliwość masowego importowania danych z plików w formatach xml i csv lub równoważnych;
- możliwa jest regulacja wielkości czcionek przez użytkownika strony w 3 wariantach (czcionka standardowa, czcionka duża, czcionka bardzo duża) dla słabo widzących przy pomocy ikony A+;
- możliwa jest zmiana tła katalogu przez użytkownika strony, minimum 3 warianty (tło jasne, tło szare, tło ciemne);
- istnieje więcej niż jedna forma prezentacji widoku Lightbox, z miniaturami zdjęć obiektów prezentowanych w kolekcjach;
- możliwość prezentowania miejsca wydobycia obiektu w rekordzie kolekcji za pomocą systemu GIS zgodnego z dyrektywą UE INSPIRE (INFRASTRUCTURE FOR SPATIAL INFORMATION OF EUROPE); w tym celu możliwe jest podanie współrzędnych GPS lub wskazanie punktu na mapie.
- Wykonawca przeprowadzi migrację 500 rekordów i plików graficznych dostarczonych przez Zamawiającego w formacie XML lub równoważnym. Migracja i testy zostaną przeprowadzone przed odbiorem przedmiotu zamówienia i będą stanowiły jeden z elementów potwierdzających sprawność dostarczonej aplikacji.

Zadanie 2 Interaktywne stanowiska edukacyjne

1. ZADANIE 2 - OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

- 1.1.** Przedmiotem zamówienia jest wykonanie na rzecz Zamawiającego:
- a) projektu wykonawczego stanowisk określonych w punkcie 7 poniżej,
 - b) projektu wykonawczego opisów i instrukcji do stanowisk określonych w punkcie 7 poniżej, a po ich zaakceptowaniu przez Zamawiającego:
 - c) wykonanie na ich podstawie, dostawa i instalacja tych stanowisk oraz przeprowadzenie szkolenia w zakresie obsługi dostarczonych stanowisk wraz z przeniesieniem na Zamawiającego praw na dobrach niematerialnych do utworów.

- 1.2. Szczegółowy opis stanowisk oraz wymagań Zamawiającego zawarty jest punkcie 7 poniżej.
- 1.3. Wykonawca udzieli gwarancji jakości oraz rękojmi na przedmiot zamówienia zgodnie z przedłożoną ofertą. Bieg terminu gwarancji jakości oraz rękojmi rozpoczyna się w dniu następnym od daty odbioru przedmiotu zamówienia.

2. ZADANIE 2 - TERMIN WYKONANIA

- 2.1. Termin wykonania niniejszego zamówienia – do dnia 28.02.2016 r., w tym:
 - a) Etap I – wykonanie i dostarczenie Zamawiającemu przez Wykonawcę projektów, o których mowa w punkcie 1.1. powyżej. Realizacja Etapu I zostanie zakończona w ciągu 2 (dwóch) miesięcy od dnia zawarcia Umowy.
 - b) Etap II – wykonanie na podstawie projektów ustalonych w Etapie I, a następnie dostawa i instalacja stanowisk w CKWS, oraz przeprowadzenie szkolenia. Realizacja Etapu II zostanie zakończona do dnia 28.02.2016 r.

3. ZADANIE 2 – INFORMACJE OGÓLNE

- 3.1. Informacja ogólna
Połączenie w budynku Centrum Konserwacji Wraków Statków dwóch funkcji: Pracowni Konserwatorskiej i Magazynu Studyjnego umożliwi przyszłą pełną i innowacyjną prezentację zgromadzonych muzealiów i realizację ciekawego programu kulturowego oraz edukacyjnego. W trakcie zwiedzania Centrum goście będą mogli podglądać realizację procesów konserwatorskich (konserwacja „live”), a specjaliści skorzystają z możliwości zapoznania się ze wszystkimi zbiorami Muzeum dzięki udostępnionemu in situ naukowemu katalogowi zbiorów (realizowany w ramach odrębnego zamówienia). Wiedzę o procesach konserwatorskich, badaniach podwodnych i żeglarstwie można będzie poszerzać korzystając z interaktywnych stanowisk edukacyjnych.
- 3.2. Adresaci
Stanowiska interaktywne w CKWS są adresowane do dzieci i młodzieży szkolnej w wieku powyżej 6 lat, rodzin oraz dorosłych zainteresowanych tematyką konserwacji i żeglugi wiślanej oraz żeglarstwa.
- 3.3. Tematyka
Stanowiska interaktywne mają pomóc w poznaniu zagadnień z zakresu archeologicznych badań podwodnych, konserwacji drewna i metalu wydobywanych z wody, a także technik niezbędnych w żeglarstwie (np. wykorzystanie wielokrążków).
- 3.4. Warunki lokalizacyjne
 - Budynek
Stanowiska zostaną zamontowane w budynku CKWS na trzech kondygnacjach: w piwnicy, na parterze i I piętrze (Antresoli).
 - Charakterystyka pomieszczeń

a) Charakterystyka pomieszczenia nr 0.1 HALL GŁÓWNY i nr 0.7 SALA EKSPOZYCYJNA (P.PIWNICY):

- oznaczenie pomieszczenia w dokumentacji projektowej : 0.1 i 0.7;
- powierzchnia pomieszczenia w rzucie: 97,06m² i 313,80m² – w tym powierzchnia dla stanowisk interaktywnych 3 – 5m² i 25 -30m²;
- strop pomieszczenia: przestrzeń otwarta, zadaszenie obiektu na wys. ~10m od poziomu posadzki piwnicy, konstrukcja stalowa dachu składa się z dźwigarów i kratownic stalowych na których została oparta płyta dachowa, dodatkowo na wys. ~ 8,5 m zamontowana będzie stalowa belka podsuwnicowa;
- ściany pomieszczenia: żelbetowe monolityczne, wylewane na mokro, oddzielenia poż. REI120, gr. 20cm, powłoka malarska RAL 7035;
- oświetlenie: przyjęto podwójny system oświetlenia – podstawowy i oświetlenia miejscowego (oprawy oświetleniowe mocowane na ruchomych sztankietach na szynach aluminiowych) – rozmieszczenie i dobór opraw według dokumentacji projektowej;
- wentylacja: kanały wentylacji mechanicznej nawiewno – wywiewnej (otwory nawiewne zlokalizowane w ścianie żelbetowej na wys. 2,20 – 2,40m, kanały wywiewne zamocowane do konstrukcji stalowej dachowej), klimatyzatory sterowane indywidualnie za pomocą sterowników punktowych;
- zasilanie elektryczne: gniazda wtyczkowe podwójne (p/t, 250V, 10A, 2P+Z) zamontowane natynkowo na ścianie żelbetowej – 5 szt.;
- wewnętrzna sieć teleinformatyczna: w budynku są min. dwa punkty przewodowej sieci komputerowej wraz z punktem zasilania 230V, które umożliwią korzystanie z sieci bezprzewodowej w obrębie pomieszczeń;

b) Charakterystyka pomieszczenia nr 1.18 ANEKS DLA ZWIEDZAJĄCYCH (P.PARTERU):

- oznaczenie pomieszczenia w dokumentacji projektowej : 1.18
- powierzchnia pomieszczenia w rzucie: 33,57m² – w tym powierzchnia dla stanowisk interaktywnych: 6 – 8m²;
- strop pomieszczenia: przestrzeń otwarta, zadaszenie obiektu na wys. ~8m od poziomu posadzki parteru, konstrukcja stalowa dachu składa się z dźwigarów i kratownic stalowych na których została oparta płyta dachowa;
- ściany pomieszczenia: żelbetowe monolityczne, wylewane na mokro, gr. 24cm oraz witryna szklana (system fasadowy, szyby zespolone, szkło bezpieczne, hartowane) – zabudowa do wysokości 3,57m nad poziom posadzki parteru, powłoka malarska RAL 7035;
- oświetlenie: przyjęto podwójny system oświetlenia – podstawowy i oświetlenia miejscowego – rozmieszczenie i dobór opraw według dokumentacji projektowej;
- wentylacja: kanały wentylacji mechanicznej nawiewno – wywiewnej (otwory nawiewne zlokalizowane w ścianie żelbetowej na wys. 2,70 – 2,80m, kanały

- wywiewne zamocowane do konstrukcji stalowej dachowej), klimatyzatory sterowane indywidualnie za pomocą sterowników punktowych;
- zasilanie elektryczne: gniazdo wtyczkowe podwójne bryzgoszczelne (p/t, 250V, 10A, 2P+Z) zamontowane natynkowo na ścianie żelbetowej – 1 szt.;
 - wewnętrzna sieć teleinformatyczna: w budynku są min. dwa punkty przewodowej sieci komputerowej wraz z punktem zasilania 230V, które umożliwią korzystanie z sieci bezprzewodowej w obrębie pomieszczeń;
- c) Charakterystyka pomieszczenia nr 2.1 MAGAZYN STUDYJNY (P.PIĘTRA):
- oznaczenie pomieszczenia w dokumentacji projektowej : 2.1
 - powierzchnia pomieszczenia w rzucie: 169,44m² – w tym powierzchnia dla stanowisk interaktywnych: 10-20m² (przy Sali Wykładowej) oraz 2-3m² (przy schodach) oraz 6 – 10m² (w części za regałami przesuwными, nad pracownią konserwatorską);
 - strop pomieszczenia: przestrzeń otwarta, zadaszenie obiektu na wys. ~5m od poziomu posadzki piętra, konstrukcja stalowa dachu składa się z dźwigarów i kratownic stalowych na których została oparta płyta dachowa;
 - ściany pomieszczenia: żelbetowe monolityczne, wylewane na mokro, gr. 24cm oraz okno w ścianie zewnętrznej na wys. 2,58m (system fasadowy, szyby zespolone, wym. 8,03 x2,48m), powłoka malarska RAL 7035;
 - oświetlenie: przyjęto podwójny system oświetlenia – podstawowy i oświetlenia miejscowego – rozmieszczenie i dobór opraw według dokumentacji projektowej;
 - wentylacja: kanały wentylacji mechanicznej nawiewno – wywiewnej (kanały wywiewne zamocowane do konstrukcji stalowej dachowej), klimatyzatory sterowane indywidualnie za pomocą sterowników punktowych;
 - zasilanie elektryczne: gniazda wtyczkowe podwójne (p/t, 250V, 10A, 2P+Z) zamontowane natynkowo na ścianie żelbetowej – 9 szt.;
 - wewnętrzna sieć teleinformatyczna: w budynku są min. dwa punkty przewodowej sieci komputerowej wraz z punktem zasilania 230V, które umożliwią korzystanie z sieci bezprzewodowej w obrębie pomieszczenia;
- d) Charakterystyka stanowiska zewnętrznego pn. TARAS (P.PIĘTRA):
- oznaczenie pomieszczenia w dokumentacji projektowej : Taras
 - powierzchnia w rzucie: 51,37m² – w tym powierzchnia dla stanowiska interaktywnego: 10-12m²;
 - strop pomieszczenia: zewnętrzna przestrzeń otwarta, zadaszenie obiektu na wys. ~5,30m od poziomu posadzki tarasu, konstrukcja stalowa dachu składa się z dźwigarów i kratownic stalowych na których została oparta płyta dachowa;
 - ściany pomieszczenia: żelbetowe monolityczne, wylewane na mokro, gr. 20cm oraz okno w ścianie zewnętrznej na wys. 2,58m (system fasadowy, szyby zespolone, wym. 8,03 x2,48m), wykończenie: żaluzje zewnętrzne elewacyjne RAL 7016, blacha

elewacyjna systemowa RAL 9023, przeszklenie zewnętrzne w systemie fasadowym, ściana żelbetowa o powierzchni betonu architektonicznego;

- oświetlenie: naścienne oprawy oświetlenia zewnętrznego – 2 szt. – rozmieszczenie i dobór opraw według dokumentacji projektowej;
- wentylacja: powierzchnia znajduje się na tarasie zewnętrznym;
- zasilanie elektryczne: bez zewnętrznych gniazd wtyczkowych;
- wewnętrzna sieć teleinformatyczna: w budynku są min. dwa punkty przewodowej sieci komputerowej wraz z punktem zasilania 230V, które umożliwią korzystanie z sieci bezprzewodowej;

- Wejście i wyjście z budynku
Główne wejście i wyjście ogólnodostępne w budynku CKWS znajduje się na poziomie piwnicy, od strony ul. 30 Stycznia.
- Komunikacja
Główny ciąg komunikacyjny między kondygnacjami przebiegać będzie schodami oraz windą osobową dostosowaną do potrzeb osób niepełnosprawnych.

3.5. Typy stanowisk

Jest jeden rodzaj stanowisk interaktywnych: stanowiska „wbudowane” w przestrzeń obiektu.

3.6. Części składowe stanowisk

- elementy scenograficzno-konstrukcyjne
- sprzęt elektroniczny wraz z oprogramowaniem
- elementy oświetleniowe
- informacje merytoryczne dotyczące stanowiska wraz z opisem zasad działania
- instrukcje dla użytkowników

3.7. Interaktywność stanowisk

- manualna – wymagająca wykorzystania rąk w manipulowaniu przedmiotami na stanowisku
- ruchowa - wymagająca ruchu całego ciała
- zmysłowa – wymagająca wykorzystania zmysłu słuchu, wzroku, dotyku
- intelektualna – wykorzystująca wiedzę uczestnika, posiadaną lub zdobytą na wystawie, do rozwiązania zadania

3.8. Charakter stanowisk

Stanowiska są powiązane merytorycznie z zabytkami prezentowanymi na danym poziomie budynku. Zasugerowana trasa zwiedzania nie ogranicza jednak zwiedzającemu swobodnego wyboru własnej trasy.

3.9. Komunikaty ekspozycyjne

- Nazwy stanowisk
Nazwy stanowisk powinny zostać umieszczone w sposób powiązany z danym stanowiskiem.
- Opisy stanowisk

Opis stanowiska zawiera podstawową informację o prezentowanym zjawisku, urządzeniu lub wyposażeniu. Znajduje się w miejscu widocznym i dostępnym.

- Instrukcje
Instrukcja informuje zwiedzającego o sposobie działania i możliwościach wykorzystania urządzeń stanowiących elementy składowe stanowiska.

3.10. Elementy narracyjne

- Języki
Wszystkie teksty informacyjne będą opracowane w dwóch językach – polskim i angielskim.

4. ZADANIE 2 - WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO WOBEC PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

4.1. Wymagania dotyczące stylizacji stanowisk

Stylizacja stanowisk powinna nawiązywać do architektury obiektu. Każdy poziom powinien charakteryzować się odrębną kolorystyką lub stylizacją, ułatwiającą ich identyfikację.

4.2. Wymagania techniczne i eksploatacyjne

a) Stanowiska

- Stanowiska powinny mieć swobodny dostęp i być bezpieczne w użytkowaniu. Poszczególne stanowiska powinny mieć możliwość demontażu i wymiany niezależnie od innych elementów ekspozycji, co pozwoli na modyfikacje bez zamykania całego poziomu. Zastosowane rozwiązania techniczne powinny ułatwiać korzystanie osobom niepełnosprawnym (różnicowanie faktur, wielkość liter, oświetlenie, dźwięk, kontrast kolorystyczny).
- Między stanowiskami i innymi obiektami powinna zostać zachowana przestrzeń pozwalająca na swobodny dostęp i poruszanie się zwiedzających w różnym wieku i niepełnosprawnych na wózkach inwalidzkich.

b) Materiały

- Wykonane stanowiska muszą być bezpieczne i muszą spełniać wymagania o których mowa w Rozporządzeniu Ministra Gospodarki z dnia 5 kwietnia 2011 r. w sprawie zasadniczych wymagań dla zabawek (Dz. U. Nr 83 poz. 454 ze zm.). Materiały zastosowane do wykonania stanowisk muszą posiadać atesty bezpieczeństwa i spełniać normy europejskie dla tego typu obiektów, być odporne na zużycie, zmywalne i łatwe w konserwacji. Materiały i rozwiązania techniczne zastosowane do wykonania stanowisk powinny być ekologiczne i energooszczędne. Stanowiska „akwaria”, zawierające wodę, powinny być szczelne, mieć możliwość wymiany wody i oczyszczania pojemnika.

c) Części zapasowe

- Stanowiska powinny mieć części zapasowe na wypadek zagubienia lub zużycia. Wykaz części zapasowych zawarty jest w punkcie 8 poniżej.

5. ZADANIE 2 - WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO WOBEC PROJEKTÓW

5.1. Projekty

Projekt Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie - budowa infrastruktury kultury
Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku

Wsparcie udzielone z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych

Zamawiający wymaga, aby Wykonawca wykonał następujące projekty:

- Projekt wykonawczy stanowisk, ,
- Projekt wykonawczy opisów i instrukcji do stanowisk.

5.2. Projekt wykonawczy stanowisk winien dotyczyć wszystkich stanowisk i zawierać co najmniej:

- 1) Szczegółowy plan lokalizacji stanowisk,
- 2) Opis każdego stanowiska:
 - a) rysunek/ki techniczny/e zawierający przedstawienie stanowiska, wymiary stanowiska i wymiary poszczególnych jego części;
 - b) informację o materiałach, jakie będą wykorzystane przy produkcji stanowiska,
 - c) w przypadku stanowisk zawierających elementy komputerowe – informacje o zastosowanych podzespołach komputerowych oraz zastosowanym oprogramowaniu,
 - d) zastosowane środki bezpieczeństwa

Zamawiający, w celu sprawnej i szybkiej realizacji przedmiotu zamówienia dopuszcza możliwość przekazywania przez Wykonawcę projektu częściami, tj.: poszczególnymi stanowiskami.

5.3. Projekt wykonawczy opisów i instrukcji do stanowisk winien dotyczyć wszystkich stanowisk i wszelkich informacji, jakie Wykonawca planuje zamieścić na stanowiskach i zawierać co najmniej:

- rysunki przedstawiające wszystkie komunikaty ekspozycyjne w odniesieniu do każdego stanowiska (w tym ich treść),
- informację o materiałach, jakie będą wykorzystane przy produkcji komunikatów ekspozycyjnych.

Zamawiający, w celu sprawnej i szybkiej realizacji przedmiotu zamówienia dopuszcza możliwość przekazywania przez Wykonawcę projektu częściami, tj.: poszczególnymi stanowiskami.

5.4. Wykonanie stanowisk

Wykonawca, po uzyskaniu akceptacji Zamawiającego na w/w projekty, zobowiązany jest do wykonania na ich podstawie wszystkich elementów wystawy (scenografia, stanowiska oraz komunikaty ekspozycyjne), dostawy i instalacji w CKWS.

5.5. Prawa autorskie

W ramach niniejszego zamówienia Zamawiający nabędzie prawa autorskie do wszelkich utworów stworzonych przez Wykonawcę w wyniku wykonywania obowiązków wynikających z realizacji niniejszego zamówienia i własności przedmiotu, na którym utwór utrwalono z chwilą przyjęcia utworu. Wykonawca zobowiązany jest do przeniesienia na Zamawiającego licencji do oprogramowania niezbędnego do korzystania z elementów wystawy.

6. ZADANIE 2 – SZKOLENIE

Projekt Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie - budowa infrastruktury kultury
Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku

Wsparcie udzielone z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych

Wykonawca, po zainstalowaniu przedmiotu zamówienia w CKWS i przed dokonaniem odbioru tej części przedmiotu zamówienia, zobowiązany jest do przeprowadzenia jednego szkolenia wybranych przez Zamawiającego 8 (ośmiu) pracowników Zamawiającego w zakresie obsługi dostarczonych stanowisk, ich konserwacji i serwisu.

7. ZADANIE 2 - DOKUMENTACJA

Przed dokonaniem odbioru przedmiotu Zamówienia Wykonawca zobowiązany jest do wydania:

- 1) Dokumentacji wykonawczej – wszystkich projektów, o których mowa powyżej z uwzględnieniem zmian jakie zaszły na etapie wykonawczym,
- 2) Instrukcji obsługi w języku polskim każdego stanowiska – w 2 egzemplarzach oraz w wersji elektronicznej, oraz zasad kontroli i konserwacji,
- 3) Kodów źródłowych powstałego w ramach realizacji przedmiotu zamówienia oprogramowania,
- 4) Dokumentów licencyjnych,
- 5) Oświadczenia o zgodności przedmiotu zamówienia z obowiązującymi przepisami oraz normami.

8. ZADANIE 2 – OPIS STANOWISK

Nr stanowiska	1
Nazwa stanowiska	REJS STATKIEM RZECZNYM PO WIŚLE
Poziom budynku	Piwnica
Grupa wiekowa	8-12 lat
Cel	Poznanie wyglądu i ładunku dawnych statków wiślanych.
Rozmiary	Długość: 2 m, szerokość: 0,7 m.
Budowa	<ul style="list-style-type: none"> • monitor dotykowy 42 cale • głośniki • komputer • obudowa nawiązująca do architektury obiektu • dostęp do monitora dostosowany do wzrostu 8-letniego dziecka • zawartość programu komputerowego: <ul style="list-style-type: none"> - gra zręcznościowa nawiązująca stylistyką do znanej w latach 80. XX w. gry typu „River Raid lub równoważnej“ na komputery 8-bitowe (widok z lotu ptaka) - na rzece przypominającej wyglądem Wisłę (roślinność, brzeg) porusza się XVII-wieczny statek wiślany z ładunkiem zboża - statek omija po drodze różne przeszkody (mielizny, kamienie, kępy trawy, fragmenty przewróconych

	<p>mostów)</p> <ul style="list-style-type: none"> - w grze przedstawione symbolicznie najważniejsze porty rzeczne nad Wisłą oraz Gdańsk – jako port docelowy (dawne charakterystyczne budynki) - trasa rejsu zgodna z kształtem koryta Wisły na odcinku Sandomierz – Gdańsk <ul style="list-style-type: none"> • aplikacje graficzne programu wzbogacone o efekty dźwiękowe, np. szum wody, trzaski drewnianego kadłuba statku, odgłosy ptaków, szczekanie psów • menu programu obsługiwane za pomocą panelu dotykowego lub dżoystika • możliwość wyboru poziomu trudności i języka (polski lub angielski) oraz typów statków wiślanych • Wykonawca opracuje i przekaże Zamawiającemu drugą wersję programu na urządzenia mobilne w powszechnie dostępnych systemach Android, iOS i Windows Phone lub równoważnych.
Opis interakcji	<ul style="list-style-type: none"> • zwiedzający wybiera: język i poziom trudności gry (normalny lub trudny) oraz statek, którym chce płynąć (np. szkuta, byk, koza, galar) • poziom normalny: od razu zaczyna się rejs • poziom trudny: przed wyruszeniem w rejs gracz musi załadować swój statek – spośród różnych towarów wybiera te, które spławiano w dawnej Polsce Wisłą do Gdańska (zboże, smoła, popiół drzewny, itp.) • rejs zaczyna się w Sandomierzu, a kończy w Gdańsku • po drodze statek mijają kolejne porty rzeczne (Kazimierz Dolny, Puławy, Warszawa, Płock, Włocławek, Toruń, Bydgoszcz, Grudziądz, Tczew) • zadaniem gracza jest takie manewrowanie statkiem, żeby nie zderzył się z przeszkodami pojawiającymi się na torze wodnym (zob. powyżej) i w jak najkrótszym czasie dopłynął do Gdańska • za uderzenie w przeszkodę naliczane są karne sekundy • na końcu pojawia się komunikat informujący o czasie, w jakim ukończono grę oraz miejscu w tabeli najlepszych wyników danego dnia
Wymagania Zamawiającego	<ul style="list-style-type: none"> • średni czas ukończenia gry – ok. 3 minuty • dogodny dostęp do komputera na wypadek serwisu • w porozumieniu z Zamawiającym Wykonawca może zaproponować dodatkową treść stanowiska • dostęp dla osób na wózku inwalidzkim • obudowa i powierzchnia odporne na zniszczenia mechaniczne (tarcie, uderzenia, pęknięcia) • ostateczny projekt stanowiska po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym

Nr stanowiska	2
Nazwa stanowiska	REKONSTRUKCJA WRAKA
Poziom budynku	Piwnica
Grupa wiekowa	8-12 lat

Projekt Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie - budowa infrastruktury kultury
Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku

Wsparcie udzielone z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych

Cel	Przedstawienie wyglądu drewnianego wraka żaglowca i sposobu jego rekonstrukcji.
Rozmiary	Długość: 2 m, szerokość: 0,7 m.
Budowa	<ul style="list-style-type: none"> • monitor dotykowy 42 calowy • komputer • głośniki • obudowa nawiązująca do architektury obiektu • dostęp do monitora dostosowany do wzrostu 8-letniego dziecka • zawartość programu komputerowego: <ul style="list-style-type: none"> - plansza 1: szczegółowa instrukcja - plansza 2: prezentacja (animacja) - na monitorze widać płynący XVIII-wieczny statek bałtycki, który tonie w wyniku sztormu - statek zanurza się i opada na dno - plansza 3: prezentacja (animacja) - wraz z upływającym czasem zmienia się wygląd wraka (drewno ciemnieje, kadłub pokrywa roślinność oraz małże i pąkle, niektóre elementy wraka zmieniają swoje położenie) - plansza 4: gra - nad wrakiem pojawia się statek, z którego nurkuje archeolog podwodny – trwają badania archeologiczne wraka - gracz steruje sylwetką nurka - plansza 5: prezentacja (animacja) działań konserwatorskich – krótkie przedstawienie (ok. 20 s) najważniejszych etapów konserwacji drewna: 1) namaczanie (np. płetwy sterowej) w wannie, dodanie substancji konserwującej – na osi czasu upływa 6 miesięcy; 2) przemieszczenie obiektu suwnicą; 3) umieszczenie w liofilizatorze i poddanie procesowi liofilizacji – na osi czasu upływa kolejne 6 miesięcy - plansza 6: gra - rekonstrukcja wraka - przeciągając poszczególne elementy gracz rekonstruuje wygląd dawnego żaglowca • rekonstruowana jednostka przedstawiona jest w postaci 3D lub 2,5D z możliwością jej obrotu za pomocą panelu dotykowego • możliwość wyboru poziomu trudności i języka (polski lub angielski) • Wykonawca opracuje i przekaże Zamawiającemu drugą wersję programu na urządzenia mobilne w powszechnie dostępnych systemach Android, iOS i Windows Phone lub równoważnych.
Opis interakcji	<ul style="list-style-type: none"> • gracz wybiera język i poziom trudności (normalny lub trudny) • ogląda wprowadzenie (zob. powyżej: plansze 1-2) • gracz steruje nurkiem, który podnosi z wraka mniejsze przedmioty (np. bloki, kule armatnie, deski, koło sterowe, dzwon okrętowy) i umieszcza je w koszu podczepionym pod balonem • po wypełnieniu kosza balon automatycznie napęlnia się powietrzem i unosi wydobyte przedmioty na powierzchnię • gracz przechodzi następnie do etapu rekonstrukcji żaglowca • zadaniem gracza jest prawidłowe dopasowanie różnych fragmentów wraka i ułożenie ich we właściwym miejscu tak, aby powstała zrekonstruowana sylwetka żaglowca (także: w furtach działowych umieszcza działa, zawiesza dzwon okrętowy, montuje koło sterowe) • jeżeli gracz popełni błąd, program automatycznie „zmusza” go do wykonania ponownej próby • jeżeli gracz ułoży prawidłowo wszystkie elementy, program automatycznie dodaje do sylwetki żaglowca olinowanie i ożaglowanie, polską banderę, działa strzelają na wiwat i żaglowiec odpływa – zadanie zakończone sukcesem

	<ul style="list-style-type: none"> na końcu pojawia się komunikat informujący o czasie, w jakim ukończono grę oraz miejscu w tabeli najlepszych wyników danego dnia poziom normalny: mniej elementów do ułożenia, fragmenty wraka są uproszczone, nie mają oznak zniszczenia, podczas rekonstrukcji w górnym rogu jako podpowiedź ukazany jest wygląd rekonstruowanego żagłowca, na tym poziomie nie ma informacji (planszy) o konserwacji poziom trudny: więcej elementów do ułożenia, fragmenty wraka są bardziej zniszczone (pokryte roślinnością, małżami i pąklami), dodatkowo dodana jest plansza nr 5 o konserwacji ; podczas rekonstrukcji możliwość przywołania (jako odnośnik) sylwetki żagłowca (domyślnie jest ukryta)
Wymagania Zamawiającego	<ul style="list-style-type: none"> średni czas ukończenia gry nie powinien przekraczać: na poziomie normalnym 3 minut, trudnym – 5 minut dogodny dostęp do komputera na wypadek serwisu w porozumieniu z Zamawiającym Wykonawca może zaproponować dodatkową treść stanowiska dostęp dla osób na wózku inwalidzkim obudowa i powierzchnia odporne na zniszczenia mechaniczne (tarcie, uderzenia, pęknięcia) ostateczny projekt stanowiska po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym

Nr stanowiska	3
Nazwa stanowiska	WIELOKRĄŻKI
Poziom budynku	Piwnica
Grupa wiekowa	8-12 lat
Cel	Poznanie zasady przełożenia siły na przykładzie wielokrążków.
Rozmiary	Długość: 2,5 m, wysokość: 2 m
Budowa	<p>W skład stanowiska wchodzi następujące elementy:</p> <ul style="list-style-type: none"> stelaż, z którego zwisają 3 liny z wielokrążkami (bloki pojedyncze, podwójne i potrójne) na końcu każdej z lin znajduje się 5 kilogramowy worek (lub inny miękki ładunek) wypełniony piaskiem na każdym worku (ładunek) znajduje się czytelny napis „5 kg“ w pozycji neutralnej worki (ładunki) spoczywają na podłodze krótka instrukcja obsługi stanowiska w języku polskim i angielskim krótki tekst merytoryczny dotyczący danego tematu w języku polskim i angielskim
Opis interakcji	<ul style="list-style-type: none"> zwiedzający podchodzi do stanowiska, wybiera linę i ciągnąc za jej koniec podnosi worek (ładunek) następnie podchodzi do kolejnej liny i powtarza tę samą czynność, porównując siłę potrzebną do podniesienia kolejnych worków (ładunków) o tej samej wadze
Wymagania Zamawiającego	<ul style="list-style-type: none"> należy ograniczyć wysokość podnoszenia worków (ładunków) do ok. 1 m worki (ładunki) szczelne i wykonane z odpornego na uszkodzenia materiału

	<ul style="list-style-type: none"> • stanowisko wieloosobowe – należy tak rozmieścić jego poszczególne elementy, żeby mogły z niego korzystać jednocześnie 3 osoby • dostęp dla osób na wózku inwalidzkim • ostateczny projekt stanowiska po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym • informacja graficzna o zakazie siadania i podciągania się na workach (ładunkach) • bariera odgradzająca dostęp do worków (ładunków)
--	--

Nr stanowiska	4
Nazwa stanowiska	LINY I WĘZŁY
Poziom budynku	Piwnica
Grupa wiekowa	8-12 lat
Cel	Nauka wiązania węzłów żeglarskich.
Rozmiary	Długość: 300 cm; wysokość: 200 cm
Budowa	<p>W skład stanowiska wchodzi następujące elementy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tablica z wybranymi węzłami żeglarskimi przymocowanymi na stałe do podłoża • propozycje węzłów: zwykły, ósemka, płaski, ratowniczy, knagowy, cumowniczy • poniżej każdego węzła zwisają po dwie liny o długości ok. 50 cm każda, służące do wiązania węzłów (w przypadku węzła płaskiego będą to 4 liny, w przypadku węzła ratowniczego liny muszą mieć ok. 1,5 m długości) • węzeł knagowy (wzór) osadzony na knadze, poniżej dwie knagi do samodzielnego zawiązania węzła
Opis interakcji	<ul style="list-style-type: none"> • zwiedzający podchodzi do tablicy, zapoznaje się z instrukcją i wiąże wybrany przez siebie węzeł • następnie przechodzi do coraz trudniejszych węzłów
Wymagania Zamawiającego	<ul style="list-style-type: none"> • węzły powinny być rozmieszczone na tablicy w układzie od najprostszego do najtrudniejszego • stanowisko wieloosobowe – należy tak rozmieścić jego poszczególne elementy, żeby mogło z niego korzystać jednocześnie więcej osób • dostęp dla osób na wózku inwalidzkim • ostateczny projekt stanowiska po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym

Nr stanowiska	5
Nazwa stanowiska	BADANIA PODWODNE Z ROV

Poziom budynku	Parter
Grupa wiekowa	Powyżej 12 lat
Cel	Symulacja pracy robota podwodnego. Pokazanie wyglądu drewna leżącego długi czas w wodzie (kolor, struktura).
Rozmiary	Akwarium 5 x 1,20 x 0,8 m, postument pod akwarium o wysokości 0,8 m. Pojemność akwarium 5400 litrów.
Budowa	<ul style="list-style-type: none"> • akwarium o pojemności 5400 litrów wypełnione wodą, od góry zakryte (w sposób umożliwiający dokonywanie serwisu wewnątrz akwarium) • system filtrujący • możliwość wymiany wody i oczyszczenia akwarium • obudowa nawiązująca do architektury obiektu • na dnie akwarium: piasek, drobne kamienie, muszle i sztuczna roślinność (wygląd dna Morza Bałtyckiego) • na dnie leżą (częściowo zasypane) pomniejszone kopie drewnianych elementów konstrukcyjnych dawnych jednostek pływających, wydobytych w trakcie badań podwodnych prowadzonych przez NMM oraz kopie różnych mniejszych artefaktów • na wodzie (w pozycji startowej) unoszą się dwa małe roboty podwodne (20 x 40 cm) wyposażone w kamerę, manipulator (chwytnak) i kosz na wydobyte przedmioty • zwiedzający nie ma możliwości dotykania robotów • przed akwarium dwa pulpity sterujące z monitorami, na których wyświetlane są „na żywo” obrazy z kamer zainstalowanych na robotach podwodnych • Wykonawca zaproponuje system bezkolizyjnej pracy dwóch robotów jednocześnie • na ścianie – instrukcja obsługi oraz schemat konstrukcyjny ROV
Opis interakcji	<ul style="list-style-type: none"> • zwiedzający podchodzi do pulpitu sterującego i uruchamia robota • manewruje nim pod wodą, obserwując ruchy pojazdu zarówno w akwarium, jak i na monitorze • próbuje za pomocą chwytnaka podnieść z dna artefakty, umieścić je w koszu i wynurzyć robota • opróżnia zawartość kosza
Wymagania Zamawiającego	<ul style="list-style-type: none"> • prosty i niezawodny mechanizm sterujący pojazdem podwodnym • prosty system ładowania baterii robota • Wykonawca zaproponuje sposób ponownego rozłożenia na dnie wydobytych przedmiotów • w porozumieniu z Zamawiającym Wykonawca może zaproponować dodatkową treść stanowiska • dostęp dla osób na wózku inwalidzkim • obudowa i powierzchnia odporne na zniszczenia mechaniczne (tarcie, uderzenia, pęknięcia) • ostateczny projekt stanowiska po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym
Nr stanowiska	6

Nazwa stanowiska	KONSERWACJA METALU
Poziom budynku	Piętro I
Grupa wiekowa	powyżej 12 lat
Cel	Symulacja różnych metod konserwacji przedmiotów metalowych.
Rozmiary	Długość: 1,5 m, szerokość 1 m
Budowa	<ul style="list-style-type: none"> • monitor dotykowy 42 calowy • głośniki • obudowa nawiązująca do architektury obiektu • zawartość programu komputerowego: <ul style="list-style-type: none"> - plansza 1: szczegółowa instrukcja - plansza 2: gra wykorzystująca elementy typu „Incredible Machines lub równoważne“ - pracownia konserwacji - na podłodze i stole leżą przedmioty wydobyte z wraków (wykonane z różnych materiałów – drewna, metalu, szkła, skóry, ceramiki), np. klepki poszycia, płetwa sterowa, koło sterowe, kotwica, czajnik, działa, kule armatnie, monety, butelka, lina, rapier, skórzany but - pod sufitem pracowni znajduje się suwnica z hakiem, za pomocą której duże przedmioty są przenoszone do innej części pracowni - małe przedmioty przesuwane są za pomocą panelu dotykowego - plansza 3: (widok z góry) - na podłodze lub stole (w zależności od wielkości przedmiotu) leżą (przeniesione) przedmioty wykonane z metalu (np. kotwica, czajnik, działa, kule armatnie, monety, rapier) – obok wydzielone miejsca (skrzynie) z podpisami: mosiądz, brąz, miedź, srebro, złoto, ołów, żeliwo) - plansza 4: prezentacja (animacja) procesu dokumentowania przedmiotów metalowych w pracowni konserwacji - plansza 5: gra wykorzystująca elementy typu „Incredible Machines lub równoważne“, ukazująca różne metody czyszczenia przedmiotów metalowych - plansza 6: gra wykorzystująca elementy typu „Incredible Machines lub równoważne“, ukazująca różne metody konserwacji przedmiotów metalowych (np. działanie różnych substancji chemicznych) - przedmioty zmieniają się w dobrze zakonserwowane eksponaty (działanie pozytywne) lub ulegają degradacji (działanie negatywne) - efekty dźwiękowe nawiązujące do różnych sposobów czyszczenia i konserwacji metalu - możliwość wyboru języka (polski lub angielski) • dostęp dla osób na wózku inwalidzkim • obudowa i powierzchnia odporne na zniszczenia mechaniczne (tarcie, uderzenia, pęknięcia) • Wykonawca opracuje i przekaże Zamawiającemu drugą wersję programu z wykorzystaniem „rozszerzonej rzeczywistości“, która będzie stosowana na komputerach przenośnych w sali edukacyjnej • aplikacja „rozszerzonej rzeczywistości“ może wykorzystywać specjalne znaczniki (markery) imitujące różne procesy chemiczno-fizyczne

	<ul style="list-style-type: none"> Wykonawca opracuje i przekaże Zamawiającemu drugą wersję programu na urządzenia mobilne w powszechnie dostępnych systemach Android, iOS i Windows Phone lub równoważnych.
Opis interakcji	<ul style="list-style-type: none"> zwiedzający podchodzi do monitora i uruchamia program zostaje poinformowany, że jego zadaniem jest przeprowadzenie konserwacji przedmiotów metalowych wydobytych z wraka XVIII – wiecznego żaglowca następnie wybiera, czy chce konserwować małe czy duże przedmioty sterując suwnicą podnosi i przenosi do innej części pracowni duże przedmioty wykonane z metalu małe przedmioty przenosi przesuwając je palcem po monitorze po zakończeniu zadania program automatycznie przenosi gracza w miejsce, gdzie leżą wybrane przez niego przedmioty kolejnym zadaniem jest podział przedmiotów wg rodzaju metalu, z którego są wykonane – gracz umieszcza je w podpisanych skrzyniach po zakończeniu zadania gracz ogląda krótką (ok. 20 s) animację ukazującą proces dokumentowania przedmiotów metalowych (mierzenie, ważenie, fotografowanie) następnym zadaniem gracza jest dobór metody czyszczenia metalu w zależności od jego rodzaju (np. uderzanie młotkiem, czyszczenie szczotką, piaskowanie) - jeżeli zastosuje złą metodę przedmiot ulega destrukcji po oczyszczeniu następuje konserwacja – gracz dobiera metodę konserwacji w zależności od rodzaju metalu (działanie różnych substancji chemicznych) - jeżeli zastosuje złą metodę przedmiot ulega destrukcji gra kończy się wraz z poprawnym zakonserwowaniem wszystkich przedmiotów
Wymagania Zamawiającego	<ul style="list-style-type: none"> średni czas ukończenia całości gry nie powinien przekraczać 5 minut dogodny dostęp do komputera na wypadek serwisu treść merytoryczna stanowiska zostanie przygotowana na podstawie materiałów przekazanych Wykonawcy przez Zamawiającego w porozumieniu z Zamawiającym Wykonawca może zaproponować dodatkową treść stanowiska dostęp dla osób na wózku inwalidzkim obudowa i powierzchnia odporne na zniszczenia mechaniczne (tarcie, uderzenia, pęknięcia) ostateczny projekt stanowiska po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym

Nr stanowiska	7
Nazwa stanowiska	KONSERWACJA DREWNA
Poziom budynku	Piętro I
Grupa wiekowa	powyżej 12 lat
Cel	Symulacja różnych metod konserwacji przedmiotów drewnianych.
Rozmiary	Długość: 1,5 m, szerokość 1 m

Projekt Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie - budowa infrastruktury kultury
Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku

Wsparcie udzielone z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych

<p>Budowa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • monitor dotykowy 42 calowy • głośniki • obudowa nawiązująca do architektury obiektu • zawartość programu komputerowego <ul style="list-style-type: none"> - plansza 1: szczegółowa instrukcja - plansza 2: gra wykorzystująca elementy typu „Incredible Machines lub równoważne” - pracownia konserwacji - na podłodze lub stole (w zależności od wielkości przedmiotu) leżą różne przedmioty wydobyte z wraków (wykonane z różnych materiałów – drewna, metalu, szkła, skóry, ceramiki), np. klepki poszycia, ster, koło sterowe, wręgi, stewy, stępka, laweta działa, beczki, kotwica, czajnik, działa, kule armatnie, monety, butelka, lina, rapier, skórzany but - pod sufitem pracowni znajduje się suwnica z hakiem, za pomocą której duże przedmioty są przenoszone do innej części pracowni - małe przedmioty przesuwane są za pomocą panelu dotykowego - plansza 3: pytanie – jak prawidłowo zabezpieczyć przedmiot drewniany wyjęty z wody? (animacja z możliwością wyboru właściwej odpowiedzi) - plansza 4: prezentacja (animacja) procesu dokumentowania przedmiotów drewnianych w pracowni konserwacji - plansza 5: gra wykorzystująca elementy typu „Incredible Machines lub równoważne”, ukazująca różne metody czyszczenia przedmiotów drewnianych - plansza 6: pytanie – jak myślisz, co jest najważniejsze w konserwacji drewna? (animacja z możliwością wyboru właściwej odpowiedzi) - plansza 7: gra wykorzystująca elementy typu „Incredible Machines lub równoważne” – symulacja procesu namaczania drewna w wannie (animacja, przekrój, opis) - plansza 8: gra wykorzystująca elementy typu „Incredible Machines lub równoważne” – symulacja procesu liofilizacji (animacja, przekrój, opis) - efekty dźwiękowe nawiązujące do różnych sposobów czyszczenia i konserwacji metalu - możliwość wyboru języka (polski lub angielski) • Wykonawca opracuje i prześle Zamawiającemu drugą wersję programu z wykorzystaniem „rozszerzonej rzeczywistości”, która będzie stosowana na komputerach przenośnych w sali edukacyjnej • aplikacja „rozszerzonej rzeczywistości” może wykorzystywać specjalne znaczniki (markery) imitujące różne procesy chemiczno-fizyczne • Wykonawca opracuje i prześle Zamawiającemu drugą wersję programu na urządzenia mobilne w powszechnie dostępnych systemie Android oraz iOS lub równoważnych.
<p>Opis interakcji</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zwiedzający podchodzi do monitora i uruchamia program • zostaje poinformowany, że jego zadaniem jest przeprowadzenie konserwacji przedmiotów drewnianych wydobytych z wraka XVIII – wiecznego żaglowca • następnie wybiera, czy chce konserwować małe czy duże przedmioty • sterując suwnicą podnosi i przenosi do innej części pracowni duże przedmioty wykonane z drewna • małe przedmioty przenosi przesuwając je palcem po monitorze • następnie pojawia się pytanie: jak prawidłowo zabezpieczyć przedmiot drewniany wyjęty z wody?

	<ul style="list-style-type: none"> • możliwe odpowiedzi: spryskać wodą i przykryć folią; zanurzyć w wodzie; położyć na słońcu, umieścić w wilgotnym pomieszczeniu (np. piwnicy) – gracz zaznacza dobre odpowiedzi (dwie) • po zakończeniu zadania gracz ogląda krótką (ok. 20 s) animację ukazującą proces dokumentowania przedmiotów drewnianych (mierzenie, ważenie, fotografowanie) • następnym zadaniem gracza jest dobór prawidłowej metody czyszczenia drewna (metody mechaniczne i chemiczne) • następnie pojawia się pytanie: jak myślisz, co jest najważniejsze w konserwacji drewna? • możliwe odpowiedzi: wysuszenie obiektu; wymiana wody na substancję konserwującą; usunięcie wody – gracz zaznacza dobrą odpowiedź • następnie gracz symuluje dwie metody konserwacji drewna: • metoda 1: namaczanie drewna w wannie – (właściwa kolejność: umieścić przedmiot w wannie, dolać wodę, dolać substancję konserwującą, podgrzać (do temp 60° C) • metoda 2: liofilizacja – (właściwa kolejność: umieścić przedmiot w wannie z substancją konserwującą, przenieść przedmiot do liofilizatora, zamrozić (do temp - 60° C), odpompować powietrze (próżnia) • na końcu pojawia się informacja, że w rzeczywistości proces konserwacji drewna jest długotrwały (liczony jest w miesiącach lub latach)
Wymagania Zamawiającego	<ul style="list-style-type: none"> • średni czas ukończenia całości gry nie powinien przekraczać 5 minut • dogodny dostęp do komputera na wypadek serwisu • treść merytoryczna stanowiska zostanie przygotowana na podstawie materiałów przekazanych Wykonawcy przez Zamawiającego • w porozumieniu z Zamawiającym Wykonawca może zaproponować dodatkową treść stanowiska • dostęp dla osób na wózku inwalidzkim • obudowa i powierzchnia odporne na zniszczenia mechaniczne (tarcie, uderzenia, pęknięcia) • ostateczny projekt stanowiska po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym

Nr stanowiska	8
Nazwa stanowiska	BUDOWA STATKU
Poziom budynku	Piętro I, taras
Grupa wiekowa	6-8 lat
Cel	Poznanie wyglądu tradycyjnego statku wiślanego.
Rozmiary	Długość: 3 m; szerokość: 3 m
Budowa	<ul style="list-style-type: none"> • zestaw uproszczonych klocków - modułów z lekkich tworzyw sztucznych imitujących drewno, przygotowanych do budowy tradycyjnego statku wiślanego z XVII wieku • moduły zaprojektowane do łatwego i szybkiego montażu (demontażu) bez używania dodatkowych narzędzi

Projekt Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie - budowa infrastruktury kultury
Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku

Wsparcie udzielone z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych

	<ul style="list-style-type: none"> pojemniki (lub inny zaproponowany przez Wykonawcę system) do przechowywania ww. elementów tablica z rysunkiem ukazującym wygląd budowanego statku kadłub budowanego statku może być osadzony na lekkim rusztowaniu imitacje różnych towarów splawianych Wisłą w dawnych czasach – jako jednorodne obiekty: towar + pojemnik (zboże, beczki, ryby, skóry, miedź)
Opis interakcji	<ul style="list-style-type: none"> dzieci przenoszą i ustawiają we właściwym miejscu kolejne moduły, budując w ten sposób tradycyjny statek wiślany po zakończeniu pracy szkutnicy stają się flisakami – ładują na swój statek towary i bawią się wspólnie na pokładzie statku
Wymagania Zamawiającego	<ul style="list-style-type: none"> czas budowy statku przez kilkunastoosobową grupę dzieci nie powinien przekraczać ok. 20 minut budowana replika statku wiślanego musi być przede wszystkim łatwa i bezpieczna w montażu, nawet kosztem uproszczenia jej niektórych szczegółów konstrukcyjnych wszystkie elementy odporne na zmienne warunki atmosferyczne (stanowisko na tarasie) dostęp dla osób na wózku inwalidzkim elementy odporne na zniszczenia mechaniczne (tarcie, uderzenia, pęknięcia) w porozumieniu z Zamawiającym Wykonawca może zaproponować dodatkową treść stanowiska ostateczny projekt stanowiska po szczegółowych konsultacjach z Zamawiającym

8. ZADANIE 2 – WYKAZ CZĘŚCI ZAPASOWYCH

STANOWISKA INTERAKTYWNE CKWS - WYKAZ CZĘŚCI ZAPASOWYCH			
L.P.	NAZWA STANOWISKA	CZĘŚCI ZAPASOWE	ILOŚĆ
			/SZT/
PIWNICA			
1.	REJS STATKIEM RZECZNYM PO WIŚLE	dżojstik	1
		przyciski z diodami	3 komplety
2.	REKONSTRUKCJA WRAKA		0
3.	WIELOKRAŻKI	worki	1 komplet
4.	LINY I WĘZŁY	liny	1 komplet
PARTER			
5.	BADANIA PODWODNE Z ROV	ROV	1
		kopie zabytków	1 komplet
		pulpit sterujący	1
I PIĘTRO			
6.	KONSERWACJA METALU	zestaw edu-kart	2 komplety
7.	KONSERWACJA DREWNA	zestaw edu-kart	2 komplety
I PIĘTRO TARAS			
8.	BUDOWA STATKU		0

Zadanie 3 Kioski multimedialne wraz z treścią

1. ZADANIE 3 - OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

1.1. Przedmiotem zamówienia jest wykonanie na rzecz Zamawiającego:

- a) projektu czterech kiosków (określanych zamiennie jako infokioski)
- b) dostawa czterech kiosków (określanych zamiennie jako infokioski) wraz z treścią (w tym krótkie filmy o konserwacji) i ich instalacja;
- c) przeprowadzenie szkolenia dla pracowników Zamawiającego.

Trzy kioski zostaną zlokalizowane w budynku CKWS, podczas gdy jeden przeznaczony będzie do Muzeum Wisły w celu promocji projektu.

2. ZADANIE 3 – TERMIN WYKONANIA

Termin wykonania niniejszego zamówienia – do dnia 28.02.2016 r., w tym:

- a) Etap I – wykonanie i dostarczenie Zamawiającemu przez Wykonawcę projektu, o którym mowa w punkcie 1.1. powyżej. Realizacja Etapu I zostanie zakończona w ciągu 2 (dwóch) miesięcy od dnia zawarcia Umowy.
- b) Część I Etapu II - wykonanie na podstawie projektu ustalonego w Etapie I, a następnie dostawa i instalacja kiosku multimedialnego nr 2 (Kiosk tzw. „Promocja”) wraz z treścią w Muzeum Wisły w Tczewie oraz przeprowadzenie szkolenia. Realizacja Części I Etapu II zostanie zakończona w ciągu 1 miesiąca od dnia zaakceptowania projektu, o którym mowa w lit a) powyżej.
- c) Część II Etapu II – wykonanie na podstawie projektu ustalonego w Etapie I, a następnie dostawa i instalacja pozostałych kiosków multimedialnych wraz z treścią w CKWS oraz przeprowadzenie szkolenia. Realizacja Części II Etapu II zostanie zakończona do dnia 28.02.2016 r.

37

3. ZADANIE 3 – WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO WOBEC PROJEKTU

Zamawiający wymaga, aby Wykonawca wykonał projekt 4 infokiosków. Projekt winien określać wygląd zewnętrzny infokiosków, ich wymiary oraz materiały, z których będą wykonane, jak również specyfikację zastosowanego sprzętu.

4. ZADANIE 3 – SZKOLENIE

Wykonawca, po zainstalowaniu przedmiotu zamówienia w CKWS i przed dokonaniem odbioru tej części przedmiotu zamówienia, zobowiązany jest do przeprowadzenia jednego szkolenia wybranych przez Zamawiającego dziesięciu pracowników Zamawiającego w zakresie obsługi i administracji infokioskami.

Przewiduje się realizację 2 szkoleń, obejmujących odpowiednio poszczególne części Etapu II.

Projekt Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie - budowa infrastruktury kultury
Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku

Wsparcie udzielone z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych

5. ZADANIE 3 – WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO W STOSUNKU DO KIOSKÓW I ICH UŻYTKOWANIA

- 5.1.** Infokioski budowa: typu totem z dużym pionowym wyświetlaczem dotykowym – co najmniej 40 cali w pozycji pionowej, dostosowane do obsługi z dwóch wysokości – osób o wzroście 160 cm i więcej oraz osób na wózkach inwalidzkich i dzieci. Oznacza to, że przyciski nawigacji menu dostępne są na dwóch wysokościach (u dołu i u góry ekranu).
- 5.2.** Infokioski zapewniają możliwość zarządzania/administrowania bezpośrednio ze stanowiska oraz zdalnie poprzez wifi oraz po kablu poprzez panel administracyjny.
- 5.3.** Kolorystyka kiosków: matowa stal, szarość.
- 5.4.** Identyfikacja: wykonawca zaproponuje identyfikację graficzną kiosków zgodnie z księgą identyfikacji NMM.
- 5.5.** Konstrukcja: kioski są produktami wytwarzanymi seryjnie, a nie budowanymi specjalnie na potrzeby zamówienia jako jednorazowa dedykowana konstrukcja. Kioski mają konstrukcję zapewniającą odpowiednie chłodzenie, wytrzymałość materiałów konstrukcyjnych i bezpieczeństwo pod względem dostępu do urządzeń (zapewniające brak dostępu dla osób nieupoważnionych). Kiosk może być przesuwany, tzn. nie będzie montowany do podłoża na stałe za pomocą połączeń mechanicznych. Kioski mogą być wyłączone zdalnie (poprzez ustawienia w panelu administracyjnym) lub przez dyskretnie zlokalizowany wyłącznik w obudowie. Kioski posiadają głośniki stereo zapewniające możliwość odstuchu narracji głosowej towarzyszącej np. nagraniom video.
- 5.6.** Użytkowanie: Przejście pomiędzy stronami treści nie może trwać dłużej niż 2 sekundy. W przypadku, gdy kiosk nie jest użytkowany przez dłużej niż 2 minuty następuje powrót do strony startowej kiosku. Kioski umożliwiają prezentowanie plików graficznych, odtwarzanie filmów i nagrań dźwiękowych oraz prezentowanie treści 3D. Kioski 2 i 3 mogą pracować w trybie offline.

6. ZADANIE 3 – WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO W STOSUNKU DO TREŚCI KIOSKÓW

4.1. Kiosk 1 tzw. „Ogólny”

- Charakterystyka: info-kiosk zawierający informacje o Centrum Konserwacji Wraków Statków, aktualności, ofertę edukacyjną oraz informacje o Narodowym Muzeum Morskim w Gdańsku i jego oddziałach.
- Lokalizacja: piwnica.
- Opis sposobu prezentowania treści: dostęp online do strony NMM oraz WIK, a także (po uzgodnieniu z zamawiającym) innych stron projektów realizowanych przez NMM w Gdańsku. Blokada dostępu do wszystkich pozostałych treści w Internecie.

4.2. Kiosk 2 tzw. „Promocja”

Projekt Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie - budowa infrastruktury kultury
Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku
Wsparcie udzielone z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych

- a) Charakterystyka: info-kiosk zawierający informacje o Centrum Konserwacji Wraków Statków, aktualności, ofertę edukacyjną oraz informacje o Narodowym Muzeum Morskim w Gdańsku i jego oddziałach.
- b) Lokalizacja: Muzeum Wisły w Tczewie.
- c) Opis sposobu prezentowania treści: dostęp online do strony NMM oraz WIK, a także (po uzgodnieniu z zamawiającym) innych stron projektów realizowanych przez NMM w Gdańsku. Blokada dostępu do wszystkich pozostałych treści w Internecie.

4.3. Kiosk 3 tzw. „Konserwacja”

- a) Charakterystyka: info-kiosk - stanowisko multimedialne (ekran) zawierające materiały dotyczące konserwacji różnych materiałów w tym drewna i metalu, rekonstrukcji elementów wraków oraz dużych elementów konstrukcyjnych z wraków widocznych w przestrzeni pracowni.
- b) Lokalizacja: parter
- c) Opis sposobu prezentowania treści:
 - Treść prezentowana w info-kiosku podzielona została na 9 kategorii prezentowanych w tym samej architekturze informacji, lecz przy zmieniającej się kolorystyce oraz/i identyfikacji w sposób ułatwiający odbiorcy intuicyjne przemieszczanie się po prezentowanych treściach.

Wybór jednego z kafelków powoduje przejście do treści tematycznej prezentowanej na kolejnych podstronach.

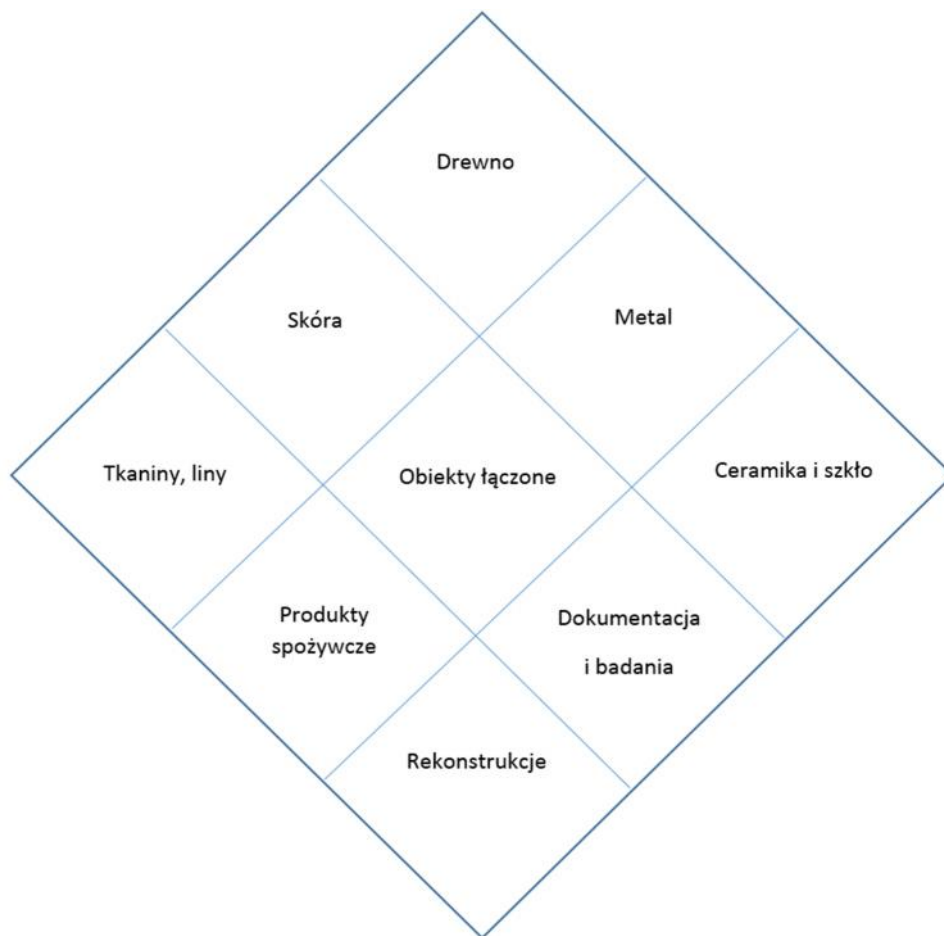


Fig. 2 Uproszczony układ ideowy treści Kiosku 2

- Prezentowane treści:
 - Konserwacja drewna – krótki opis oraz realizowane obecnie prace w tym zakresie (podstrona typu 1)
 - Konserwacja skóry - krótki opis oraz realizowane obecnie prace w tym zakresie (podstrona typu 1)
 - Konserwacja tkanin i lin - krótki opis oraz realizowane obecnie prace w tym zakresie (podstrona typu 1)
 - Konserwacja produktów spożywczych - krótki opis oraz realizowane obecnie prace w tym zakresie (podstrona typu 1)
 - Konserwacja metalu - krótki opis oraz realizowane obecnie prace w tym zakresie (podstrona typu 1)
 - Konserwacja ceramiki i szkła - krótki opis oraz realizowane obecnie prace w tym zakresie (podstrona typu 1)

Projekt Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie - budowa infrastruktury kultury
Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku

Wsparcie udzielone z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych

- Konserwacja obiektów łączonych - krótki opis oraz realizowane obecnie prace w tym zakresie (podstrona typu 1)
- Dokumentacja i badania – informacje o sposobach dokumentacji konserwatorskiej, od najprostszych do najbardziej zaawansowanych technologicznie - opis oraz realizowane obecnie prace (podstrona typu 2a i 2b)
- Rekonstrukcja - Informacja o stopniu przygotowania CKWS do rekonstrukcji; + zrealizowane rekonstrukcje (podstrona typu 2a i 2b)
- Sposób prezentowania treści:
Wymienione w podpunkcie a) powyżej treści prezentowane będą na trzech typach podstron przedstawionych poniżej w postaci modeli ideowych.



Fig. 3 Model ideowy podstrony typu 1

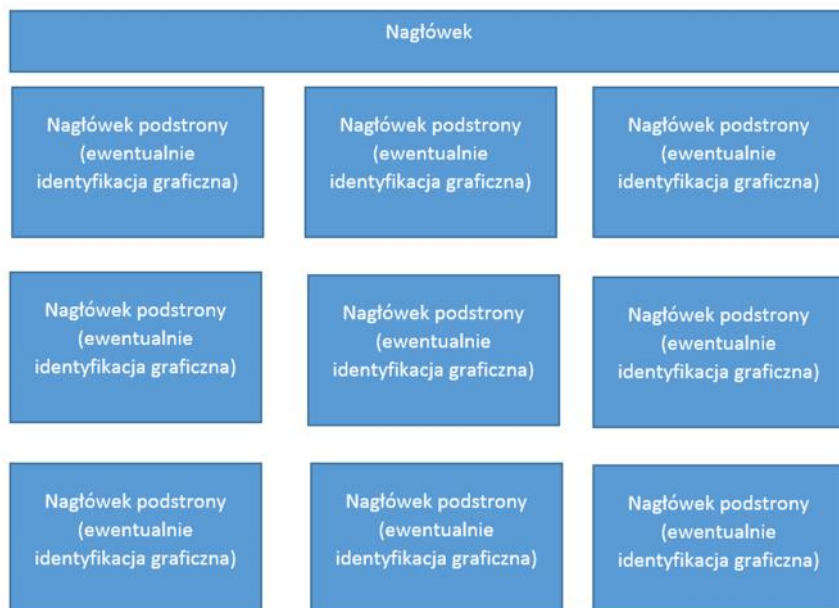


Fig. 4 Model ideowy podstrony typu 2a – umożliwiającej przejście do kolejnych podstron typu 2b



Fig. 5 Model ideowy podstrony typu 2b

4.4. Kiosk 4 tzw. Antresola

- a) Charakterystyka: info-kiosk -stanowisko multimedialne zawierające filmy z badań podwodnych NMM (w tym przykłady wraków statków rzecznych), z wypowiedziami archeologów na temat procedur prowadzenia badań podwodnych w Polsce; z przykładami dokumentacji stanowiska archeologicznego, z wyjaśnieniami konieczności zachowania procedur postępowania w przypadku znaleziska na plaży (jak oszacować wiek i atrakcyjność merytoryczną obiektu przypadkowo znalezionego przez turystę, jak go zabezpieczyć i z kim się skontaktować); filmy pokazujące różne sposoby konserwacji zabytków drewnianych i metalowych -unikatowe metody, współczesne urządzenia, długotrwałość procesów, w tym przykłady najważniejszych osiągnięć w zakresie konserwacji w Polsce i na świecie.
- b) Lokalizacja: antresola (piętro).
- c) Opis sposobu prezentowania treści:
- W info-kiosku prezentowane będą: dwie grupy treści:
 - filmy i animacje (opis poniżej) oraz treści opisujące poszczególne stanowiska rekonstrukcji i konserwacji widziane z antresoli przez użytkownika;
 - identyfikacja i opis stanowisk konserwacji i rekonstrukcji w CKWS.

Dla zapewnienia łatwości nawigacji, Wykonawca przygotuje w porozumieniu z Zamawiającym schemat blokowy rozmieszczenia wyżej wspomnianych stanowisk, gdzie wybór ikony stanowiska ze schematu blokowego będzie prowadził do treści opisującej stanowisko (treść statyczna).
 - Filmy:

Wykonawca przygotuje scenariusz i (po akceptacji przez zamawiającego) zrealizuje i dostarczy 4 filmy opisujące „cykl życia” muzealium od wydobycia do Sali wystawowej:

 - Eksploracja podwodna - dzień na morzu – uwzględniający zdjęcia z powietrza (możliwa realizacja w okresie sierpień-październik (w zależności od warunków atmosferycznych); do wykorzystania dokumentacja posiadana przez Muzeum; realizowany we współpracy z Działem Badań Podwodnych NMM; Uwaga: w przypadku braku zaplanowanych prac na morzu przez NMM w zaproponowanym przez wykonawcę okresie, wykonawca ustali z Muzeum dogodny termin realizacji i poniesie koszty wynajmu statku umożliwiającego prowadzenie prac podwodnych przez nurków na własny koszt
 - Typ: popularnonaukowy
 - Czas trwania 5 minut
 - Jakość: HD, kolor
 - Grupa docelowa: dzieci i młodzież szkolna
 - Czemu służy konserwacja / jaki jest jej cel, jak się ją przeprowadza – jak wygląda pracownia konserwacji, jacy specjaliści i jakie procesy się realizuje – aspekt związany z obiektem, który wydobyto w pierwszym filmie; realizowany we współpracy z Działem Konserwacji Muzealiów NMM

Typ: popularnonaukowy

Czas trwania 5 minut

Jakość: HD, kolor

Grupa docelowa: dzieci i młodzież szkolna

- konserwacja różnych typów obiektów/ skupienie się na wydobytym obiekcie i jakim procesom jest poddawany/ przykłady najważniejszych osiągnięć- realizowany we współpracy z Działem Konserwacji Muzealiów NMM; wykorzystanie krótkich materiałów na licencji innych muzeów prezentujące konserwacje słynnych obiektów jak Vasa w Sztokholmie, czy Koga bremeńska (wykonawca powinien uwzględnić w swoim kosztorysie ewentualne opłaty z tym związane).

Typ: popularnonaukowy

Czas trwania 5 minut

Jakość: HD, kolor

Grupa docelowa: dzieci i młodzież szkolna

- rekonstrukcja, ewidencja, dokumentacja, przygotowanie do prezentacji na wystawie

Typ: popularnonaukowy

Czas trwania 5 minut

Jakość: HD, kolor

Grupa docelowa: dzieci i młodzież szkolna

- Realizacja animacji o zbieraniu obiektów z brzegu i konserwacji przez ludzi/turystów/ in situ

Typ: edukacyjny, kształtujący właściwe postawy

Grupa docelowa: dzieci

Wstępny scenariusz: Pierwsza sytuacja: Szary ludek znajduje i zabiera obiekt wyrzucony na brzeg do domu, w domu obiekt rozpada się w krótkim czasie; Druga sytuacja: kolorowy ludek znajduje obiekt i zgłasza do muzeum – przyjeżdża ekipa ratunkowa archeologów – zabierają obiekt do muzeum – tam identyfikacja i konserwacja (ludki w strojach konserwatorów) – następnie już dorosły kolorowy ludek jest na wystawie i pokazuje swoim dzieciom zabytek na wystawie

Animacja ma charakteryzować się lekkim, łatwo przystępnym stylem prezentacji, atrakcyjnym dla dzieci.

7. ZADANIE 3 – WYMAGANIA ZAMAWIAJĄCEGO W STOSUNKU DO DOKUMENTACJI

Przed dokonaniem odbioru przedmiotu Zamówienia Wykonawca zobowiązany jest do wydania:

- 1) Dokumentacji wykonawczej – projektu, o którym mowa powyżej z uwzględnieniem zmian jakie zaszły na etapie wykonawczym,
- 2) Instrukcji obsługi w języku polskim – w 2 egzemplarzach oraz w wersji elektronicznej, oraz zasad kontroli i konserwacji,
- 3) Kodów źródłowych powstałego w ramach realizacji przedmiotu zamówienia oprogramowania,

Projekt Centrum Konserwacji Wraków Statków wraz z Magazynem Studyjnym w Tczewie - budowa infrastruktury kultury
Narodowego Muzeum Morskiego w Gdańsku

Wsparcie udzielone z funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych

- 4) Dokumentów licencyjnych,
- 5) Oświadczenia o zgodności przedmiotu zamówienia z obowiązującymi przepisami oraz normami.

Załączniki do opisu przedmiotu zamówienia:

1: Schemat metadanych

2a i 2b: tezaurus

3: LIDO XML