

Rozbudowa i przebudowa obiektu amfiteatru wraz ze zmianą sposobu jego użytkowania na Park Dziedzictwa Gór Świętokrzyskich

Nr	Nazwa przestrzeni	Legendy i podania
1	Strefa wejścia i portal	
2	Nowa Słupia - początek	Pielgrzym
3	Łysa Góra - Cyklopi	Cyklopi
4	Łysa Góra - czasy przedchrześcijańskie	Podanie o trzech bożkach. Stado, Legendy o czarownicach
5	Łysa Góra - czasy chrześcijańskie	Dąbrówka, Emeryk, Powstanie Gołoborza
6	Łysica	Źródełko Św. Franciszka, Wacławek
		Portal - krotki
7	Zbój Kak	Legenda o zbój Kaku
8	Nurek	Legenda o źródle Nurek
9	Kielce	Założenie Kielc
		Portal - krotki
10	Zamki	Chęciny, Krzyżtopór, Sandomierz
11	Piekło	Legenda o zbój Madeju
		Portal
12	Nowa Słupia - koniec	Pielgrzym
		Portal
13	Strefa edukacyjna	
14	Strefa zabaw	
15	Kino	
	koszty wykończeniowe i innych pomieszczeń	
	koszty wewnętrzne	
	AV koszty dodatkowe	
	koszty ogólnobudowlane	
	SUMA ŁĄCZNIE	

Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Typ AV	Branża	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań filmu, animacji lub audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka
1 Strefa wejścia										
Portal	1.S.4	Portal - długi	-	Scenografia / oświetlenie	Portal przechodzący w korytarz prowadzący do pierwszej przestrzeni ekspozycyjnej, korytarz ze sklepieniem łukowym. Elewacja portalu i wewnątrz korytarza zdobione wyciętymi w powierzchni symbolami słowiańskimi. Elewacja 10 - 15 symboli, Wnętrze - kompozycja graficzna z symboli pod wycięcia w powierzchni na całej długości korytarza (ściany + sklepienie), tworząca wraz z podświetleniem ażurową formę. Wbudowane oświetlenie, rozproszone, sterowane przez SZE.	forma: Brama wschodnia - Św. Krzyż, symbole słowiańskie: Świat dawnych Słowian - Zdenek Vana - Artia - 1985, B.A. Rybakov - Jazycestvo drevnej Rusi - 1987, Kultura Ludowa Słowian - Kazimierz Moszyński - 1929	-		1,00	kpl.
	1.M.1.A		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				5,00	kpl
	1.M.1.B		Oświetlenie Typ04	AV	Lightbox / taśmy LED z zasilaczem 150W				3,00	szt.
	1.M.2.A	System audio	Głośnik Typ01	AV	Wzбудnik akustyczny				4,00	szt.
	1.M.2.B		Głośnik Typ02	AV	Głośnik wpuszczany / instalacyjny				3,00	szt.
	1.M.2.C		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				2,00	szt.
	1.M.2.D		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				4,00	szt.
	1.K.1	Tło efektowe audio	-	Kontent - audio	Krótkie cytaty z materiałów źródłowych, szmery, trzaski, szelest, kroki, podmuch wiatru, odtwarzane losowo z różnych głośników lub wyzwalane za pomocą czujnika ruchu, stopniowo zwiększana głośność.	fragment Baśni o Łysej Górze - Jan Gajzler / Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz; fragment opisu Łysej Góry - Chorografia - Jan Długosz	2 minuty	-	1,00	kpl.

Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Typ AV	Branża	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań filmu, animacji lub audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka
2 Nowa Słupia - początek										
Pielgrzym	2.S.1	Rzeźba Pielgrzyma	-	Scenografia	Rzeźba / wydruk 3D postaci humanoidalnej w pozycji stojącej, 1,8 m wysokości, pokryta farbą projekcyjną. Stanowi bazę pod animację. Postument/podwyższenie dla rzeźby/wydruku, wysokość zależna od umiejscowienia projektorów, aby uzyskać pełne pokrycie animacją.	Statua Pielgrzyma w Nowej Słupi	-	1.8 m wysokości, postać humanoidalna stojąca	1,00	szt.
	2.M.1.A	System audio - narracja	Głośnik Typ01	AV	Wzбудnik akustyczny				1,00	szt.
	2.M.1.B		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				1,00	szt.
	2.M.1.C		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	2.M.2.A	System projekcji na rzeźbę	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	2.M.2.B		Projektor Typ01	AV	Projektor krótkiego rzutu				1,00	szt.
	2.M.2.C		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				1,00	kpl.
	2.M.2.D		Dodatek Typ 01	AV	Przeziarna tkanina projekcyjna w ramie				2,00	mb
	2.K.1	Projekcja Pielgrzym	-	Kontent - video	Projekcja postaci Pielgrzyma (kompozycja animacji i materiału filmowego - aktor) połączona z wprowadzającą narracją. Pielgrzym materializuje się w przestrzeni ekspozycyjnej i przyjmuje rolę przewodnika / narratora prowadzącego Zwiedzających przez miejsca, czas i historię. Narracja (lektor) dotyczy będzie historii samego Pielgrzyma, jego rycerskich dokonań, wejścia na drogę pobożności, podróży, spotkania ze Zwiedzającymi w Nowej Słupi i rozpoczęciem wspólnej wędrówki.	Legenda o Pielgrzymie - cz.1 do dotarcia do Nowej Słupi - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	4 minuty (po 30 sekund animacji wprowadzającej i zamykającej, 3 min kompozycji animacji z materiałem filmowym)	-	1,00	kpl.
	2.K.2	Narracja - Pielgrzym - 1	-	Kontent - audio	przewodnika / narratora prowadzącego Zwiedzających przez miejsca, czas i historię. Narracja (lektor) dotyczy będzie historii samego Pielgrzyma, jego rycerskich dokonań, wejścia na drogę pobożności, podróży, spotkania ze Zwiedzającymi w Nowej Słupi i rozpoczęciem wspólnej wędrówki.		3 minuty (nagranie ok. strony maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)	-	1,00	kpl.

Otoczenie	2.M.3.A	System audio - efekt	Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				2,00	szt.
	2.M.3.B		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	2.M.3.C		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				1,00	szt.
	2.K.3	Tło efektowe audio	-	Kontent - audio	Odgłosy puszczy, płynącego strumienia, szelest wiatru w koronach drzew, odtwarzane losowo, subtelnie wypełniające przestrzeń + audio materializacji Pielgrzyma.	Puszcza Jodłowa	3 minuty	-	1,00	kpl.
	2.S.2	Przyścienna konstrukcja warstwowa (przestrzenna)	-	Scenografia / oświetlenie	1 konstrukcja przestrzenna, symbolicznie nawiązująca do otoczenia posągu Pielgrzyma w Nowej Słupi z początku XX wieku - Pasma Jeleniowskiego oraz wzniesienia Łysej Góry (minimalna forma, podświetlenia linii kształtujących widoczne elementy krajobrazu, warstwy umiejscawiające elementy w przestrzeni, ostatni widoczny element staje się pierwszą warstwą od ściany), warstwy wykonane z nieprzezroczystych materiałów, podświetlenie decyduje o widoczności elementu w przestrzeni - sterowanie przez SZE, osobne podświetlenie warstw, wraz z grafikami płaskimi tworzą symboliczne odzwierciedlenie widoku 360.	Widok z Nowej Słupi w kierunku Pasma Jeleniowskiego i Wzniesienia Łysej Góry z początku XX wieku.	-		29,00	szt.
2.M.4.	Oświetlenie Typ04		AV	Lightbox / taśmy LED z zasilaczem 150W				1,00	szt.	
2.S.3	Grafiki płaskie naścienne	-	Scenografia	3 kompozycje graficzne (minimalistyczne) na pozostałych ścianach pomieszczenia, odnoszące się do niepokazywanych przez konstrukcje warstwowe kierunków otoczenia posągu Pielgrzyma. Wraz z konstrukcjami warstwowymi tworzą symboliczne odzwierciedlenie widoku 360.	Widok z Nowej Słupi w kierunku Pasma Jeleniowskiego i Wzniesienia Łysej Góry z początku XX wieku.	-		52,50	szt.	

Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Branża	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań filmu, animacji lub audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka
3 Łysa Góra - Cyklopi									
Cyklopi A	3.K.1	Animacja - Cyklopi	-	Kontent - AV	Animacja przedstawiająca Cyklopów w trakcie pracy. Ogromne postacie w formie cieni, przemieszczają się, przenoszą i rzucają kwarcytowe głązy, tworząc uzupełnienie elementu scenograficznego - Skalna Budowla. Wydają przy tym przedziwne odgłosy obrazujące zmęczenie, wysiłek i trud czy ból. Rzucaniu głazów towarzyszy iskrzenie oraz dźwięki tła otaczającej przestrzeni.	Jan Długosz - Chorografia, Wizerunek cyklopów/olbrzymów zaczerpnięty z mitologii greckiej	3 minuty	-	1,00 kpl.
	3.M.1.A	System multimedialny do prezentacji animacji	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem			1,00	szt.
	3.M.1.B		Projektor Typ01	AV	Projektor krótkiego rzutu			2,00	szt.
	3.M.1.C		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa			2,00	kpl.
	3.M.2	System audio - narracja + animacja		AV	Źródło - komputer 3.M.1 Osobne zestawienie AV:				
	3.M.2.A		Głośnik Typ02	AV	Głośnik wpuszczany / instalacyjny			2,00	szt.
	3.M.2.B		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny			2,00	szt.
	3.M.2.C		Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy			2,00	szt.
	3.M.2.D		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem			1,00	szt.
	3.K.2	Narracja - Pielgrzym - 2	-	Kontent - audio	Krótkie narracyjne wprowadzenie do pradawnych dziejów Łysej Góry. Pielgrzym przedstawia Zwiedzającym mityczną historię obecności Cyklopów jako komentarz do animacji i elementów scenograficznych. Zachęca również w wyniku zdarzeń w przestrzeni do jej opuszczenia, lektor.	Jan Długosz - Chorografia	3 minuty (nagranie ok. strony maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)	-	1,00 kpl.

Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Typ AV	Branża	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań filmu, animacji lub audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka	
4 Łysa Góra - Czasy Przedchrześcijańskie											
Świątynia 3 bóstw - Lada, Boda, Leli	4.S.1	Fragment Wału Kultowego Zewnętrznego	-		Scenografia	Wał otaczający Świątynię, kamienna budowla ze skał kwarcytowych, wyrwa w wale - naturalne przejście do świątyni, element nawiązuje formą przestrzenną do Wału Kultowego Zewnętrznego z Łysej Góry, w miejscach przeznaczonych do projekcji wielkoformatowej niski (ekran, projekcja tylna)	Wał Kultowy Zewnętrzny - Łysa Góra, wg aktualnego stanu badań archeologicznych prof. E. Gąssowskiej.	-		1,00 kpl.	
	4.S.2	Fragment Wału Kultowego Wewnętrznego	-		Scenografia	Wał otaczający Świątynię, kamienna budowla ze skał kwarcytowych, wyrwa w wale - naturalne przejście do świątyni, nawiązuje formą przestrzenną do Wału Kultowego Wewnętrznego z Łysej Góry, w miejscach przeznaczonych do projekcji wielkoformatowej niski (ekran, projekcja tylna)	Wał Kultowy Wewnętrzny - Łysa Góra, wg aktualnego stanu badań archeologicznych prof. E. Gąssowskiej.	-		1,00 kpl.	
	4.S.3	Posągi bóstw - Lada, Boda, Leli	-		Scenografia	Centralny element świątyni, kamienne artefakty. Każdy z 3 posągów odpowiada jednej pełnej postaci (front i tył). Wysokość 4 m. Ustawione w linii.	Artefakty słowiańskich bóstw, Świat dawnych Słowian - Zdenek Vana - Artia - 1985, B.A. Rybakov - Jazycestvo drevnej Rusi - 1987, Kultura Ludowa Słowian - Kazimierz Moszyński - 1929	-	4 m	3,00 szt.	
	4.S.4	Kamień Ofiarny	-		Scenografia	Rekonstrukcja pogańskiej mensy ołtarzowej, głaz główny z miseczkowatymi zagłębieniami (wzniesienie ognia), otoczony 10 kamieniami, wolna przestrzeń wypełniona mniejszymi kamieniami.	Mensa ołtarzowa - Góra Dobrzeszowska, kamień ofiarny z Borisowa (b. Kraussen na Półwyspie Sambijskim), Uwagi o przestrzeni sakralnej północno-zachodniej słowiańszczyzny i Prus we wczesnym średniowieczu - Paweł Szczepanik, Sławomir Wadył - Pruthenia - Tom 7 - 2012	-		Kamień główny Kamienie otaczające Kamienie wypełniające	1,00 kpl.
	4.S.5	Wota	-		Scenografia	Słowiańska ceramika użytkowa, zróżnicowana wielkość i forma.	-	-			7,00 szt.
	4.M.1.A	Paleniska	Ogień	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem	szt.			4,00 szt.	
	4.M.1.B			Projektor Typ03	AV	Projektor instalacyjny ze zmienną optyką	szt.			4,00 szt.	
	4.M.1.C			Dodatek Typ01	AV	Folia do projekcji HOLO XT / tkanina projekcyjna	m.b.			12,00 m.b.	
	4.M.1.D			Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa	kpl			12,00 kpl	

	4.M.1.E		Obiektów Typ02	AV	Obiektów TELE	szt.			4,00	szt.
	4.K.1			Kontent - AV	Realistyczna animacja płomieni paleniska wraz ze stosowną warstwą efektową audio, trzaski etc. 4 stadia / fragmenty - rozniecanie płomienia, płonący ogień, ogień buchający, ogień przygasający.	-	4 x 0,5 minuty	-	1,00	kpl.
	4.S.5	Drewno		Scenografia	Drewno w palenisku, ułożone w charakterystyczny stożkowy kształt, dzięki któremu płomienie i dym wskazują niebo.	-		Wysokość 1 m	4,00	kpl.
	4.M.2		Dym	AV	Dym	-			4,00	szt.
	4.M.3.A	System audio	Głośnik Typ02	AV	Głośnik wpuszczany / instalacyjny				4,00	szt.
	4.M.3.B		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				2,00	szt.
	4.M.3.C		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				2,00	szt.
	4.M.4		Dodatek Typ05	AV	Dyspenser zapachów	-			4,00	szt.
Stado / Sabat	4.M.5.A	System do projekcji wielkoformatowych	Komputer Typ02	AV	Komputer o podwyższonej wydajności (wielomonitorowy) z oprogramowaniem				3,00	szt.
	4.M.5.B		Projektor Typ01	AV	Projektor krótkiego rzutu				12,00	szt.
	4.M.5.C		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				12,00	kpl.
	4.M.5.D		Dodatek Typ02	AV	Powierzchnia projekcyjna, projekcja wsteczna				40,00	m.b.
	4.M.5.E		Głośnik Typ02	AV	Głośnik wpuszczany / instalacyjny				10,00	szt.
	4.M.5.F		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				6,00	szt.
	4.K.2	Materiał filmowy - łyśiec - Stado - Sabat		Kontent - AV	Widok z łyśca w ciągu dnia (lasy, polany, zbocza) połączony z filmowa rekonstrukcja słowiańskiego obrzędu Stado i jego transformacji w Sabat w projekcji wielkoformatowej (3 ekrany).	m.in. Jan Długosz - Roczniki, Powieść Rzeczy Istey, K.Bracha - Słowiańskie święto wiosenne "Stado", Legendy o czarownicach i sabatach na łyścu - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988, wizerunek czarownic zaczerpnięty z ikonografii średniowiecznej	5 minut	-	1,00	kpl.
Lot czarownic	4.M.6.A	System do projekcji	Komputer Typ02	AV	Komputer o podwyższonej wydajności (wielomonitorowy) z oprogramowaniem				3,00	szt.
	4.M.6.B		Projektor Typ01	AV	Projektor krótkiego rzutu				3,00	szt.
	4.M.6.C		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				3,00	kpl.

	4.M.6.D			Głośnik Typ02	AV	Głośnik wpuszczany / instalacyjny				3,00	szt.
	4.M.6.E			Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				3,00	szt.
	4.K.3	Lot czarownic	-		Kontent - AV	Animacja przedstawiająca cienie postaci czarownic zlatujących na miotłach na sabat podczas burzy, zsynchronizowana i spójna z filmem Łysiec - Stado - Sabat, przedstawiająca burzę z błyskawicami, stosowne audio (3 ekrany ponad ekranami do projekcji wielkoformatowej).	Legends o czarownicach i sabatach na Łyscu - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988 wizerunek czarownic zaczerpnięty ze średniowiecznej ikonografii	0,5 minuty	-	1,00	szt.
Chmury deszczowe i błyskawice	4.K.4	Chmury deszczowe i błyskawice	-		Kontent - AV	Film lub animacja realistyczna, zsynchronizowana i spójna z formą filmu Łysiec - Stado - Sabat i Lotem Czarownic, przedstawiająca burzę z błyskawicami, stosowne audio (ekrany do Lotu czarownic)	-	0,5 minuty	-	1,00	kpl.
Otoczenie	4.K.5	Narracja - Pielgrzym - 3	-		Kontent - audio	Wprowadzenie narracyjne do przestrzeni Świątyni, komentarz wydarzeń - Stado, Sabat, podsumowanie wydarzeń, przejście do kolejnej przestrzeni, lektor.	m.in. Jan Długosz - Roczniki, Powieść Rzeczy Istey, K.Bracha - "Podanie o 3 bożkach na Łyscu", Słowiańskie święto wiosenne "Stado", Legendy o czarownicach i sabatach na Łyscu - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988, wizerunek czarownic zaczerpnięty z ikonografii średniowiecznej	3 minuty (nagranie ok. 3 strony maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)	-	1,00	kpl.
	4.M.7.A	System audio - ogólny		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	4.M.7.B			Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				4,00	szt.
	4.M.7.C			Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				4,00	szt.
	4.M.7.D			Głośnik Typ04	AV	Głośnik niskotonowy, wpuszczany / instalacyjny				4,00	szt.
	4.M.8.A	Wytwornica mgły		Dodatek Typ10	AV	Wytwornica mgły	-	-	-	1,00	szt.
	4.M.8.B			Dodatek Typ11	AV	Płyn i gaz do wytwornicy - komplet na 1 rok				1,00	kpl
Wyjście	4.M.9.A	Lampy UV		Oświetlenie Typ06	AV	Lampa UV DMX				8,00	szt.
	4.M.9.B			Oświetlenie Typ07	AV	Sterownik DMX				1,00	szt.

	4.S.6	Grafiki płaskie naścienne UV - symbole słowiańskie	-		Scenografia	Kompozycja graficzna naścienna, złożona z symboli słowiańskich.	Symbole słowiańskie: Świat dawnych Słowian - Zdenek Vana - Artia - 1985, B.A. Rybakov - Jazycestvo drevnej Rusi - 1987, Kultura Ludowa Słowian - Kazimierz Moszyński - 1929	-		12,00	m2
--	--------------	---	---	--	-------------	--	---	---	--	-------	----

Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Typ AV	Branża	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań filmu, animacji lub audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka
5 Łysa Góra - Czasy Chrześcijańskie										
Otoczenie	5.S.1	Fragment Wału Kultowego Zewnętrznego	-	Scenografia	Wał, kamienna budowla ze skał kwarcytowych, nawiązuje formą przestrzenną do Wału Kultowego Zewnętrznego z Łysej Góry.	Wał Kultowy Zewnętrzny - Łysa Góra, wg aktualnego stanu badań archeologicznych prof. E. Gąssowskiej.	-	zróżnicowana wysokość, w najwyższym punkcie maksymalnie 2 m	1,00	kpl.
	5.M.1.A	System audio - efekt	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				4,00	szt.
	5.M.1.B		Głośnik Typ01	AV	Wzбудnik akustyczny				4,00	szt.
	5.M.1.C		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				4,00	szt.
	5.K.1	Tło efektowe audio	-	Kontent - audio	Odgłosy puszczy, płynącego strumienia, szelest wiatru w koronach drzew, odtwarzane losowo, subtelnie wypełniające przestrzeń	Puszcza Jodłowa	3 minuty		1,00	kpl.
	5.K.2	Narracja - Pielgrzym i Czarownica	-	Kontent - audio	Krótkie wprowadzenie do przestrzeni - Pielgrzym oraz narracyjne uzupełnienie treści legend przedstawionych w formie instalacji świetlnej - paper cut lightbox - Czarownica	Dąbrówka – Św. Trójca - Powieść Rzeczy Istey, Emeryk i Św. Jeleń - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988, O sabatach czarownic i powstaniu gołoborza - Legendy świętokrzyskie. Przewodnik rodzinny Tatiana Banaś , Ryszard Garus	6 minut (nagranie ok. 2 stron maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)		1,00	kpl.
	5.M.2.A	System audio - ogólny	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	5.M.2.B		Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				4,00	szt.
	5.M.2.C		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				2,00	szt.
Dąbrówka	5.S.2	Na Łysej Górze	-	Scenografia / oświetlenie	Konstrukcja warstwowej wycinanki, wizualnie bazująca na świetle i cieniach, przedstawiająca kluczową, statyczną scenę legendy / podania. Obramowanie, szkło. Podświetlenie sterowalne przez SZE, włączanie i wyłączenie podświetlenia zsynchronizowane z narracją.	Tekst: Powieść Rzeczy Istey; wygląd: papercut lightbox	-		1,00	kpl.
	5.M.3		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				2,00	kpl.

	5.S.3	Założenie Św. Trójcy	-	Scenografia / oświetlenie	Konstrukcja warstwowej wycinanki, wizualnie bazująca na świetle i cieniach, przedstawiająca kluczową, statyczną scenę legendy / podania. Obramowanie, szkło. Podświetlenie sterowane przez SZE, włączanie i wyłączenie podświetlenia zsynchronizowane z narracją.	Tekst: Powieść Rzeczy Istey; wygląd: papercut lightbox	-		1,00	kpl.
	5.M.4		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				2,00	kpl
Emeryk - Las	5.S.4	Jeleń		Scenografia / oświetlenie	Konstrukcja warstwowej wycinanki, wizualnie bazująca na świetle i cieniach, przedstawiająca kluczową, statyczną scenę legendy / podania. Obramowanie, szkło. Podświetlenie sterowane przez SZE, włączanie i wyłączenie podświetlenia zsynchronizowane z narracją.	Tekst: Emeryk i Św. Jeleń - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988; wygląd: paper cut lightbox	-		1,00	kpl.
	5.M.5		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				2,00	kpl
	5.S.5	Anioł - wizja		Scenografia / oświetlenie	Konstrukcja warstwowej wycinanki, wizualnie bazująca na świetle i cieniach, przedstawiająca kluczową, statyczną scenę legendy / podania. Obramowanie, szkło. Podświetlenie sterowane przez SZE, włączanie i wyłączenie podświetlenia zsynchronizowane z narracją.	Tekst: Emeryk i Św. Jeleń - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988; wygląd: paper cut lightbox	-		1,00	kpl.
	5.M.6		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				2,00	kpl
Emeryk - Łysa Góra	5.S.6	Przekazanie relikwii w św. Trójcy	-	Scenografia / oświetlenie	Konstrukcja warstwowej wycinanki, wizualnie bazująca na świetle i cieniach, przedstawiająca kluczową, statyczną scenę legendy / podania. Obramowanie, szkło. Podświetlenie sterowane przez SZE, włączanie i wyłączenie podświetlenia zsynchronizowane z narracją.	Tekst: Emeryk i Św. Jeleń - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988, wygląd: paper cut lightbox	-		1,00	kpl.
	5.M.7		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				2,00	kpl

	5.S.7	Powstanie św. Krzyża	-	Scenografia / oświetlenie	Konstrukcja warstwowej wycinanki, wizualnie bazująca na świetle i cieniach, przedstawiająca kluczową, statyczną scenę legendy / podania. Obrazowanie, szkło. Podświetlenie sterowane przez SZE, włączanie i wyłączenie podświetlenia zsynchronizowane z narracją.	Tekst: Emeryk i Św. Jeleń - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988; wygląd: paper cut lightbox	-		1,00	kpl.
	5.M.8		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				2,00	kpl
Atak diabłów i gołoborza	5.S.8	Atak I	-	Scenografia / oświetlenie	Konstrukcja warstwowej wycinanki, wizualnie bazująca na świetle i cieniach, przedstawiająca kluczową, statyczną scenę legendy / podania. Obrazowanie, szkło. Podświetlenie sterowane przez SZE, włączanie i wyłączenie podświetlenia zsynchronizowane z narracją.	O sabatach czarownic i powstaniu gołoborza - Legendy świętokrzyskie. Przewodnik rodzinny Tatiana Banaś, Ryszard Garus, paper cut lightbox	-		1,00	kpl.
	5.M.9		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				2,00	kpl
	5.S.9	Atak II i Powstanie Gołoborza	-	Scenografia / oświetlenie	Konstrukcja warstwowej wycinanki, wizualnie bazująca na świetle i cieniach, przedstawiająca kluczową, statyczną scenę legendy / podania. Obrazowanie, szkło. Podświetlenie sterowane przez SZE, włączanie i wyłączenie podświetlenia zsynchronizowane z narracją.	O sabatach czarownic i powstaniu gołoborza - Legendy świętokrzyskie. Przewodnik rodzinny Tatiana Banaś, Ryszard Garus, paper cut lightbox	-		1,00	kpl.
	5.M.10		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				2,00	kpl
Czarownica	5.M.11.A	System do projekcji	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	5.M.11.B		Projektor Typ01	AV	Projektor krótkiego rzutu				1,00	szt.
	5.M.11.C		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				1,00	kpl
	5.M.11.D		Głośnik Typ02	AV	Głośnik wpuszczany / instalacyjny				1,00	szt.
	5.M.11.E		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				1,00	szt.

	5.K.3	Rozczarowana czarownica	-	Kontent - AV	Animacja pojawienia się czarownicy oraz materiał filmowy (aktor, efekt przezroczystości, projekcja na szkło). Opowiadająca wcześniej historię chrystianizacji Łysej Góry Czarownica komentuje triumf nowej dla niej religii i zachęca zwiedzających do przeniesienia na łysicę.	-	1 minuta	-	1,00	kpl.
Otoczenie - wyjście z sali	5.K.4	Pieśń Czarownic o Łysicy	-	Kontent - Audio	Nagranie audio pieśni czarownic o Łysicy, chór.	Sabat Czarownic - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	1 minuta	-	1,00	kpl.

Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Typ AV	Branża	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań filmu, animacji lub audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka
6 Łysica										
Puszczza	6.S.1	Jodły	-	Scenografia / oświetlenie	Las jodłowy, grube pnie, nieregularne konary, igły, mało prawdopodobne formy spotykane w naturalnych warunkach, przy założeniu że powierzchnia - kora oddana jest realistycznie, "tajemniczy mroczny las".	Puszczza jodłowa, bonsai	-		8,00	kpl.
	6.S.2	Jodły		Scenografia / oświetlenie	Las jodłowy, grube pnie, nieregularne konary, mało prawdopodobne formy spotykane w rzeczywistości przy założeniu że powierzchnia - kora oddana jest realistycznie, "tajemniczy mroczny las"	grafika las jodłowy		df. 7m wys. 3,5	24,50	m2
	6.M.1.A		Oświetlenie Typ01	AV	Reflektor na szynoprzewód DALI				8,00	szt.
	6.M.1.B		Oświetlenie Typ02	AV	Szynoprzewód trójfazowy do opraw DALI				8,00	m.b.
	6.M.2.A	System audio - efekt	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	6.M.2.B		Głośnik Typ01	AV	Wzбудnik akustyczny				2,00	szt.
	6.M.2.C		Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				2,00	szt.
	6.M.2.D		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				2,00	szt.
	6.K.1	Tło efektowe audio	-	Kontent - audio	Odgłosy puszczy, płynącego strumienia, szelest wiatru w koronach drzew, odtwarzane losowo, subtelnie wypełniające przestrzeń.	Puszczza Jodłowa	3 minuty	-	1,00	kpl.
Źródło	6.S.3	Obudowa	-	Scenografia	Kamienne kręgi ułożone w formie odwróconego stożka. Pierwszy krąg ponad poziomem posadzki, kolejne na równi i poniżej. Stanowią obudowę urządzeń AV do prezentacji animacji legend i czarownicy. Stanowisko podświetlane, sterowanie przez SZE.	Źródło Św. Franciszka - współczesna forma	-		1,00	kpl.

Tafla wody	6.M.3.A	Monitory	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	6.M.3.B		Monitor Typ01	AV	Monitor 55"				2,00	szt.
	6.M.3.C		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				2,00	kpl
	6.S.4	Lustro wody	-	Scenografia	Lustra, umieszczone w podłodze lub na ścianie	-	-	8m2	8,00	m2
	6.M.4.A		rzutnik DMX	AV	rzutnik				2,00	szt.
	6.M.5.A	System audio	Głośnik Typ01	AV	Wzбудnik akustyczny				2,00	szt.
	6.M.5.B		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				1,00	szt.
	6.K.2	Czarownica	-	Kontent - AV	Animacja pojawienia się czarownicy oraz materiał filmowy (aktorka, efekt przezroczystości). Wprowadzenie zwiedzających do animacji wyświetlanych na tej samej powierzchni, a dotyczących legend. [założenie, że jest to ta sama postać czarownicy co w strefie 4]		1 minuta	-	1,00	kpl.
	6.K.3	Animacja - Źródło Św. Franciszka	-	Kontent - AV	Animacja prezentująca legendę o powstaniu źródła Św. Franciszka.	Źródło Św. Franciszka - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	2 minuty	-	1,00	kpl.
6.K.4	Animacja - Wacławek	-	Kontent - AV	Animacja prezentująca legendę o rycerzu Wacławku i założeniu miejscowości Św. Katarzyna.	Wacławek - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	2 minuty	-	1,00	kpl.	
Otoczenie	6.K.5	Narracja - Pielgrzym - 5	-	Kontent - audio	Wskazanie portalu (podświetlenie zsynchronizowane z narracją), zachęta do opuszczenia pasma łysogórskiego. (lektor)		1,5 minuty (nagranie ok. 0,5 stron maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)	-	1,00	kpl.
	6.M.6.A	System audio	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	6.M.6.B		Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				4,00	szt.
	6.M.6.C		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				2,00	szt.

Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Typ AV	Branża	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań filmu, animacji lub audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka
7 Zbój Kak										
Portal	7.S.1	Portal - krótki	-	Scenografia / oświetlenie	Wygląd identyczny do 1.S.4 - forma krótka, brama bez korytarza	forma: Brama wschodnia - Św. Krzyż, symbole słowiańskie: Świat dawnych Słowian - Zdenek Vana - Artia - 1985, B.A. Rybakov - Jazycestvo drevnej Rusi - 1987, Kultura Ludowa Słowian - Kazimierz Moszyński - 1929	-	2 m długości	1,00	kpl.
	7.M.1.A		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				3,00	kpl
	7.M.1.B		Oświetlenie Typ04	AV	Lightbox / taśmy LED z zasilaczem 150W				2,00	szt.
	7.M.2.A	System audio	Głośnik Typ01	AV	Wzбудnik akustyczny				2,00	szt.
	7.M.2.B		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	7.M.2.C		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				1,00	szt.
	7.K.1	Tło efektowe	-	Kontent - audio	Szmary, trzaski, szelest, kroki, podmuch wiatru, odtwarzane losowo z różnych głośników lub wyzwalane za pomocą czujnika ruchu.	-	1 minuta	-	1,00	kpl.
Pepper's Ghost	7.M.3.A	Instalacja AV	Projektor Typ02	AV	Projektor instalacyjny ze stałą optyką				6,00	szt.
	7.M.3.B		Komputer Typ02	AV	Komputer o podwyższonej wydajności (wielomonitorowy) z oprogramowaniem				2,00	szt.
	7.M.3.C		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				6,00	kpl
	7.M.3.D		Dodatek Typ06	AV	Ekran do projekcji holograficznej, 3mx1,5m				1,00	szt.
	7.M.3.E		Dodatek Typ02	AV	Powierzchnia projekcyjna, projekcja wsteczna				13,00	m.b.
	7.M.3.F		Dodatek Typ04	AV	Uchwyt / podkonstrukcja ekranów niestandardowa (pepper's ghost)				1,00	kpl
	7.M.3.G		Dodatek Typ07	AV	Oprogramowanie do Edge Blending, licencja 3-stanowiskowa				1,00	szt.
	7.M.3.H		Oświetlenie Typ01	AV	Reflektor na szynoprzewód DALI				9,00	szt.
	7.M.3.I		Oświetlenie Typ02	AV	Szynoprzewód trójfazowy do opraw DALI				9,00	m.b.

	7.K.2	Gapie		Kontent - AV	Materiał filmowy do zaprezentowania w Pepper's Ghost, tłum gapiów przed szubienicą, scena zbiorowa, okrzyki, tłum na większość czasu zamiera w bezruchu, ożywia się na sam koniec, gdy Kak ma zostać stracony, wtedy rozplywa się w powietrzu.	-	5 minut	-	1,00	kpl.
	7.K.3	Szubienica		Kontent - AV	Materiał filmowy do zaprezentowania w Pepper's Ghost, 3 postacie na szubienicy, Kak, kat, ksiądz. Postacie księdza i kata przez większość czasu nieruchome. Kak prowadzi dialog wewnętrzny i przywołuje wspomnienia (materiał filmowy Kak i dziewczyna).	Kak - Zbóje świętokrzyskie - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	5 minut	-	1,00	kpl.
	7.K.4	Kak i dziewczyna		Kontent - AV	Materiał filmowy do zaprezentowania w Pepper's Ghost, Wspomnienia skazańca: uprowadzenie niewiasty, uczucie ich łączące, jej poświęcenie przyplacone życiu, schwytywanie zbója. Maksymalnie do 10 aktorów, poszczególne fragmenty prezentują wspomnienia Kaka stojącego na szubienicy.	Kak - Zbóje świętokrzyskie - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	3 minuty	-	1,00	kpl.
Drzewo	7.S.2	Lipa	-	Scenografia / oświetlenie	Lipa - drzewo, gruby pień, nieregularne konary, mało prawdopodobne formy spotykane w naturze, przy założeniu że powierzchnia - kora, gałęzie, liście są oddane jest realistycznie, dziupla.	Bonsai	-	-	1,00	szt.
	7.M.4.A		Oświetlenie Typ01	AV	Reflektor na szynoprzewód DALI				3,00	szt.
	7.M.4.B		Oświetlenie Typ02	AV	Szynoprzewód trójfazowy do opraw DALI				3,00	m.b.
	7.S.3	Skarb Kaka	-	Scenografia	Kosztowności wysypujące się z dziupli drzewa, w formie kopca.	-	-	1 m wysokości	1,00	kpl.
Otoczenie	7.M.5.A	System audio	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	7.M.5.B		Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				4,00	szt.
	7.M.5.C		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				2,00	szt.

	7.K.5	Narracja - Pielgrzym - 6	-	Kontent - audio	Dokończenie legendy o Kaku, część odnośnie szklarza z Kakonina. (lektor)	Kak - Zbóje świętokrzyscy - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	1,5 minuty (nagranie ok. - 0,5 stron maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)		1,00	kpl.
--	-------	-----------------------------	---	--------------------	---	---	---	--	------	------

Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Typ AV	Branża	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań filmu, animacji lub audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka
8 Nurek										
Otoczenie	8.K.1	Narracja - Pielgrzym - 7	-	Kontent - audio	Wprowadzenie do przestrzeni oraz narracyjne uzupełnienie treści legend przedstawionych w formie instalacji scenograficznych (lektor).	Legenda o źródle Nurek - Fran	6 minut (nagranie ok. 2 stron maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)	-	1,00	kpl.
	8.K.2	Smok		Kontent - audio	Odgłos ciężkiego stąpania ogromnego zwierzęcia, wolne tempo.	-	30 sekund, w pętli	-	1,00	kpl.
	8.M.1.A	System audio	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	8.M.1.B		Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				4,00	szt.
	8.M.1.C		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				2,00	szt.
	8.M.1.D	Dyfuzor zapachu	Dodatek Typ05	AV	Dyfuzor zapachu				1,00	szt.
Grota Nurka	8.S.1	Grota	-	Scenografia	Wejście do grota potwora, twórkasowy, zaciemnione wnętrze, jedynym widocznym elementem są Oczy Bestii w głębi.	Karabosy - groty / mosty krasowe - wejście	-		1,00	kpl.
	8.M.2.A	Oczy Bestii	Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				1,00	kpl.
Siarkowe bagno / źródło	8.S.2	Otoczenie	-	Scenografia / oświetlenie	Nawiązanie do wyglądu terenów rezerwatu Owczary, podmokła łąka pokryta flora halofilna, z tworami krasowymi.	Owczary - rezerwat przyrody, roślinność halofilna, murawa kserotermiczna, twory krasowe	-		1,00	kpl.
	8.M.3.A		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				3,00	kpl.
	8.M.3.B		Oświetlenie Typ04	AV	Lightbox / taśmy LED z zasilaczem 150W				2,00	szt.
	8.M.3.C		Oświetlenie Typ01	AV	Reflektor na szynoprzewód DALI				4,00	szt.
	8.M.3.D		Oświetlenie Typ02	AV	Szynoprzewód trójfazowy do opraw DALI				8,00	m.b.
	8.S.3	Ogon bestii	-	Scenografia / oświetlenie	Ogon smoka Nurka, wystający ponad powierzchnię bagna.	-	-	1 m wysokości	1,00	
	8.M.4		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				2,00	kpl.
	8.S.4	Powierzchnia	-	Scenografia / oświetlenie	Obraz 3D, pokryty żywicą epoksydową.	Owczary - rezerwat przyrody, siarkowo solne źródła	-		8,00	m2
	8.M.5.A		Oświetlenie Typ04	AV	Lightbox / taśmy LED z zasilaczem 150W				2,00	szt.
	8.M.5.B		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				1,00	kpl.

Polowanie	8.M.6.A	System do projekcji	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	8.M.6.B		Projektor Typ01	AV	Projektor krótkiego rzutu				1,00	szt.
	8.M.6.C		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				1,00	kpl
	8.K.3	Animacja - Polowanie na Nurka	-	Kontent - AV	Animacja przedstawiająca fragment legendy, związany z polowaniem na Nurka oraz jego uzdrowieniem przez wody siarkowo-solne.	Legenda o źródle Nurek - Franciszek Rusak	2 minuty	-	1,00	kpl.

Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Typ AV	Branża	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań filmu, animacji lub audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka
9 Kielce										
Wejście	9.M.1.A	System audio - efekt	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	9.M.1.B		Głośnik Typ02	AV	Głośnik wpuszczany / instalacyjny				2,00	szt.
	9.M.1.C		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				1,00	szt.
	9.K.1	Tło efektowe audio	-	Kontent - audio	Odgłosy puszczy, płynącego strumienia, szelest wiatru w koronach drzew, odtwarzane losowo, subtelnie wypełniające przestrzeń.	Puszcza Jodłowa	3 minuty	-	1,00	kpl.
	9.K.2	Narracja - Pielgrzym - 8	-	Kontent - audio	Narracyjne wprowadzenie do przestrzeni, rozpoczęcie opowieści o założeniu Kielc (lektor).		1,5 minuty (nagranie ok. 0,5 strony maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)	-	1,00	kpl.
	9.S.1	Lustra	-	Scenografia	Lustra na ścianach pomieszczenia w wejściu, odbicia projekcji i zwiedzających.	-	-	-	23,00	m2
Ekran	9.M.2.A		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy				2,00	szt.
	9.M.2.B		Projektor Typ01	AV	Projektor krótkiego rzutu				4,00	szt.
	9.M.2.C		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				4,00	kpl.
	9.M.2.D		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy				1,00	szt.
	9.M.2.E		Projektor Typ03	AV	Projektor instalacyjny ze zmienną optyką				1,00	szt.
	9.M.2.F		Obiektyw Typ01	AV	Obiektyw Short				1,00	szt.
	9.M.2.G		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				1,00	kpl.
	9.M.3.A	System audio	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				3,00	szt.
	9.M.3.B		Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				6,00	szt.
9.M.3.C	Wzmacniacz Typ01		AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				3,00	szt.	

	9.K.3	Narracja - Pielgrzym - 9	-	Kontent - audio	Komentarz narracyjny do obserwowanych materiałów filmowych.	Legenda o powstaniu Kielc - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	3,5 minuty (nagranie ok. 1 stron maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)	-	1,00	kpl.
	9.S.2	Grafika na szkle	Las	Scenografia	Grafika na szkle przedstawiająca las, forma wizualna spójna z materiałem filmowym.				2,00	kpl
	9.K.4	Materiał filmowy	Sen cz.1	Kontent - AV	Materiał filmowy przedstawiający ujęcia odpowiadające wybranym wydarzeniom legendy. Napad, walka. Perspektywa pierwszej osoby, 4 aktorów, bez dialogów. Stylistyka snu. Audio naturalne, stosowne do wykonywanych czynności przez bohatera. Odgłosy walki.		30 sekund	-	1,00	kpl.
	9.K.5		Sen cz.2	Kontent - AV	Materiał filmowy przedstawiający ujęcia odpowiadające wybranym wydarzeniom legendy. Otrucie, agonia. Perspektywa pierwszej osoby, 2 aktorów, bez dialogów. Stylistyka snu. Audio naturalne, stosowne do wykonywanych czynności.		30 sekund	-	1,00	kpl.
	9.K.6		Św. Wojciech	Kontent - AV	Materiał filmowy i animacja przedstawiające objawienie Św. Wojciecha. Perspektywa pierwszej osoby, 2 aktorów. Stylistyka snu. Audio naturalne, stosowne do wykonywanych czynności. Połączony z <i>Efektami wody</i>		1 minuta	-	1,00	kpl.
Wyjście	9.S.3	Efekt wody	Strumień	Scenografia / Oświetlenie	Siatka zatopionej w posadzce żywicy zabarwiona na jasnoniebieski kolor. Podświetlona, nieregularny kształt, nawiązujący do formy rzek spotykanych na mapach Zsynchronizowana z filmem Św. Wojciech i łącząca się z ekranem, na którym wyświetlony jest materiał, sterowane przez SZE.	-	-		32,00	m2
	9.S.4	Grafika UV - Kielce - budowa	-	Scenografia / grafika naścienna	Kompozycja graficzna naścienna, przedstawiająca budowę osady Kielce, jeden kolor, spójny z otoczeniem.	-	-		19,00	m2

9.M.4.A	Lampy UV	Oświetlenie Typ06	AV	Lampa UV DMX				2,00	szt.
9.M.4.B		Oświetlenie Typ07	AV	Sterownik DMX				1,00	szt.

Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Typ AV	Branża	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań filmu, animacji lub audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka
10 Zamki										
Portal	10.S.1	Portal - krótki	-	Scenografia / oświetlenie	Wygląd identyczny z 1.S.4 - forma krótka brama bez korytarza, element dodatkowy: stalowa furta.	forma: Brama wschodnia - Św. Krzyż, symbole słowiańskie: Świat dawnych Słowian - Zdenek Vana - Artia - 1985, B.A. Rybakov - Jazycestvo drevnej Rusi - 1987, Kultura Ludowa Słowian - Kazimierz Moszyński - 1929	-		1,00	kpl.
	10.M.1.A		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				3,00	kpl
	10.M.1.B		Oświetlenie Typ04	AV	Lightbox / taśmy LED z zasilaczem 150W				2,00	szt.
	10.M.2.A	System audio	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	10.M.2.B		Głośnik Typ01	AV	Wzbudnik akustyczny				2,00	szt.
	10.M.2.C		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				1,00	szt.
	10.K.1	Tło efektowe	-	Kontent - audio	Szmery, trzaski, szelest, kroki, podmuch wiatru, odtwarzane losowo z różnych głośników lub wyzwalane za pomocą czujnika ruchu.	-	2 minuty	-	1,00	kpl.
10.S.2	Furta zamkowa	-	Scenografia	Wyjście z portalu z formie uchylonych na stałe skrzydeł furty zamkowej, nieprzezroczysty materiał.	Architektura romańska	-		1,00	szt.	
Chęciny	10.S.3	Ruiny zamku	-	Scenografia	Rekonstrukcja fragmentu elewacji ruin Zamku w Chęcinach.	-	-	maksymalna możliwa wysokość	1,00	kpl.
	10.K.2	Duch Bony	-	Kontent - AV	Animacja pojawienia się królowej Bony oraz materiał filmowy (aktor, efekt przezroczystości, projekcja na szkło). Bona chodzi po murach zamku, gestykuluje, prowadzi dialog z Husarzem. Animacja cieni przy pojawieniu się ducha Haliny.	Legends Chęcińskie - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	5 minut	-	1,00	kpl.
	10.M.3.A	Projekcja na szkło	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	10.M.3.B		Projektor Typ01	AV	Projektor krótkiego rzutu				2,00	szt.
	10.M.3.C		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				2,00	kpl
10.M.3.D	Dodatek Typ01		AV	Folia do projekcji HOLO XT / tkanina projekcyjna				8,00	m.b.	

	10.M.4.A	System audio	Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				2,00	szt.
	10.M.4.B		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				1,00	szt.
Zamek Krzyżtopór	10.S.4	Ruiny zamku	-	Scenografia	Rekonstrukcja fragmentu elewacji ruin Zamku Krzyżtopór.	-	-	maksymalna możliwa wysokość	1,00	szt
	10.K.3	Duch Husarza	-	Kontent - AV	Animacja pojawienia się Husarza oraz materiał filmowy (aktor, efekt przezroczystości, projekcja na szkło). Husarz chodzi korytarzem za oknami zamku, pojawia się w 3-4 oknach, prowadzi dialog z Boną. Animacja cieni przy pojawieniu się ducha Haliny.	Legenda o Widmie Husarza na zamkowych murach - Legendy świętokrzyskie. Przewodnik rodzinny Tatiana Banaś, Ryszard Garus	4 minuty	-	1,00	kpl.
	10.M.5.A	Projekcja na szkło	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	10.M.5.B		Projektor Typ01	AV	Projektor krótkiego rzutu				2,00	szt.
	10.M.5.C		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				2,00	kpl
	10.M.5.D		Dodatek Typ01	AV	Folia do projekcji HOLO XT / tkanina projekcyjna				8,00	m.b.
	10.M.6.A	System audio	Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				2,00	szt.
	10.M.6.B		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				1,00	szt.
Otoczenie Chęciny - Krzyżtopór	10.S.5	Kamienna podłoga	-	Scenografia	Kamienna posadzka, z imitacją uskoku skalnego wzdłuż pomieszczenia	Powierzchnia mostu prowadzącego do głównego wejścia - Krzyżtopór	-		41,00	m2
	10.K.4	Narracja - Pielgrzym - 10	-	Kontent - audio	Narracyjne wprowadzenie do przestrzeni, przedstawienie zamków (lektor).	-	3 minuty (nagranie ok. 1 strony maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)	-	1,00	kpl.
	10.M.7.A	System audio	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	10.M.7.B		Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				4,00	szt.
	10.M.7.C		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				2,00	szt.
	10.M.8.A	System audio	Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				2,00	szt.
	10.M.8.B		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				1,00	szt.
	10.M.9.A	Generator dymu	Dodatek Typ 12	AV	Generator mgły	-	-	-	1,00	szt
	10.M.9.B		Dodatek Typ11	AV	Płyn i gaz do wytornicy - komplet na 1 rok				1,00	kpl

	10.S.6	Wejście do lochów sandomierskich	-	Scenografia	Wejście do lochu w formie uchylonych na stałe skrzydeł furty zamkowej.	Architektura romańska	-		1,00	szt
Sandomierz	10.S.7	Fragment lochów sandomierskich	-	Scenografia	Odtworzony fragment lochów sandomierskich, sklepienie łukowe, posadzka, cegła.	Lochy - Sandomierz	-	sklepienie na 2,2m	1,00	szt
	10.M.10.A	System audio - efekt	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	10.M.10.B		Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				2,00	szt.
	10.M.10.C		Głośnik Typ04	AV	Głośnik niskotonowy, wpuszczany / instalacyjny				2,00	szt.
	10.M.10.D		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				2,00	szt.
	10.K.5	Efekt zasypywanego wejścia	-	Kontent - audio	Odgłos lawiny spadających kamieni.	-	15 sekund	-	1,00	kpl.
	10.K.6	Duch Haliny	-	Kontent - AV	Materiał filmowy (aktor, efekt przezroczystości, projekcja na szkło), Halina przedstawia swoją opowieść, z każdą chwilą słabnie i umiera.	Legenda o Halinie Krępianie	3 minuty		1,00	kpl.
	10.S.8	Tatarzy - szczątki, ubrania, broń	-	Scenografia	Szczątki zamkniętych przed wiekami w lochach Tatarów - broń, skrawki ubrań, szkielety, rozrzucone nieregularnie w przestrzeni lochów.	-	-	-	20,00	szt
	10.M.11.A	Projekcja na szkło	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	10.M.11.B		Dodatek Typ01	AV	Folia do projekcji HOLO XT / tkanina projekcyjna				8,00	m.b.
	10.M.11.C		Projektor Typ01	AV	Projektor krótkiego rzutu				1,00	szt.
	10.M.11.D		Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				2,00	kpl
	10.M.12.A	System audio	Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				1,00	szt.
	10.M.12.B		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				1,00	szt.
	10.K.7	Narracja - Pielgrzym - 11	-	Kontent - audio	Zakończenie historii Haliny, wskazanie dalszej drogi (lektor).	Legenda o Halinie Krępianie	1,5 minuty (nagranie ok. 0,5 strony maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)	-	1,00	kpl.
	10.S.9	Łańcuchy	-	Scenografia / Mechatronika	Kurtyna z grubych łańcuchów, rozsuwana, sterowanie przez SZE, przysłaniająca Bramę Piekielną.	Łańcuch stalowy do kotwic dużych okrętów	-		175,00	mb
	10.M.13.A		Oświetlenie Typ04	AV	Lightbox / taśmy LED z zasilaczem 150W				3,00	szt.

	10.M.13.B	Oświetlenie Typ05	AV	WallWasher DMX				8,00	szt.
	10.M.13.C	Oświetlenie Typ07	AV	Sterownik DMX				1,00	szt.

Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Typ AV	Branża	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań filmu, animacji lub audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka
11 Piekło										
Wejście	11.K.1	Nadzieja	-		Kontent - audio	„Lasciate ogne speranza, voi ch'intrate” "Wchodzący we mnie, zostawcie nadzieję" nagranie audio, szept, w 10 językach, odtwarzane losowo, nakładające się na siebie.	Dante Alighieri - Piekło	10 x 3 sekundy	-	1,00 kpl.
	11.K.2	Narracja - Pielgrzym - 12	-		Kontent - audio	Narracyjne wprowadzenie do przestrzeni Piekła na bazie historii o Zbój Madeju, instrukcja otwarcia bram (lektor).	Zbój Madej - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	1,5 minuty (nagranie ok. 0,5 strony maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)	-	1,00 kpl.
	11.M.1.A	System audio		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy				1,00 szt.
	11.M.1.B			Głośnik Typ02	AV	Głośnik wpuszczany / instalacyjny				2,00 szt.
	11.M.1.C			Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				1,00 szt.
	11.S.1	Brama piekielna	-		Scenografia / Mechatronika	Drzwi do przestrzeni Piekła. Otwierane po interakcji ze zwiedzającymi (kołatanie do drzwi - 3 razy). Zamykane po wejściu całej grupy. Sterowanie poprzez SZE.	A Rodin - Brama Piekła	-		1,00 szt.
	11.M.2			Dodatek Typ09	AV	Mechatronika bramy				1,00 kpl.
	11.M.3	Nagrzewnica			Dodatek Typ08	AV	Nagrzewnica z wentylatorem i kontrolerem			4,00 szt.
	11.M.4	Dyspenser zapachów			Dodatek Typ05	AV	Dyspenser zapachów			1,00 szt.
		11.S.2	Nieskończone Piekło /	Lustra		Scenografia	Równoległe powierzchnie lustrzane na ścianach pomieszczenia.	-		
	11.S.3	Posadzka	Kamienna ścieżka		Scenografia	Obraz 3D pokryta żywicą epoksydową, kamienie z przebijającą się z pomiędzy nich lawą.	-			24,00 m2

11.S.4		Głazy / Grzesznicy		Scenografia	Rzeźby / wydruki 3D osmolonych głazów, form antropomorficznych łączonych ze skałami i samych form antropomorficznych. Położenie zależne od odległości od tronu Lucyfera. Im bliżej, tym głazy przybierają bardziej ludzkie formy.	A. Rodin - Danaida, Las Tres Sombras, Ręka pianisty	-			30,00	szt
11.M.5.A		Lawa	Monitor Typ02	AV	Monitor 65"					6,00	szt.
11.M.5.B			Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy					3,00	szt.
11.M.5.C			Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa					6,00	kpl
11.M.5.D			Głośnik Typ02	AV	Głośnik wpuszczany / instalacyjny					6,00	szt.
11.M.5.E			Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny					3,00	szt.
11.K.3				Kontent - AV	Realistyczna animacja przemieszczającej się w jednym kierunku lawy.		30 sekund, w pętli	-		1,00	kpl.
11.M.6		Dym	Dodatek Typ 13	AV	Generator Dymu			-		1,00	szt
11.M.7			Dodatek Typ11	AV	Płyn i gaz do wytownicy - komplet na 1 rok					1,00	kpl
11.K.4	Gromy			Kontent - audio	Różne odgłosy gromów burzowych, odtwarzanie zaprogramowane w scenariuszu SZE.		7 x 2 sekund	-		1,00	kpl.
11.K.5	Grzesznicy			Kontent - audio	Różne odgłosy jęków torturowanych grzeszników, odtwarzanie zaprogramowane w scenariuszu SZE.		15 x 3 sekund	-		1,00	kpl.
11.K.6	Narracja - Pielgrzym - 13			Kontent - audio	Narracja uzupełniająca do elementów scenograficznych przestrzeni Piekla na bazie historii o Zbój Madeju (lektor).	Zbój Madej - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	3 minuty	-		1,00	kpl.
11.M.8.A	Ogień		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy					2,00	szt.
11.M.8.B			Projektor Typ01	AV	Projektor krótkiego rzutu					2,00	szt.
11.M.8.C			Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa					2,00	kpl
11.M.8.D			Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy					4,00	szt.
11.M.8.E			Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny					2,00	szt.
11.K.7				Kontent - AV	Realistyczna animacja płomieni wraz ze stosowną warstwą efektową audio, ogień buchający.		30 sekund, pętla	-		1,00	kpl.
11.S.5	Lucyfer	Tron Lucyfera		Scenografia	Masywny, zdobiony tron królewski.	A. Rodin - rzeźby, David Knight - Satan rising	-			1,00	szt

	11.S.6		Lucyfer		Scenografia	Rzeźba / wydruk 3D siedzącej postaci Lucyfera.				1,00	szt
	11.S.7		łańcuchy		Scenografia	12 łańcuchów oplatających rzeźbę / wydruk 3D Lucyfera, przymocowanych symetrycznie do ściany grotu tuż za tronem.				12,00	szt
	11.S.8	Madajowe łoże			Scenografia	Opis zaczerpnięty z materiałów źródłowych: żelazna krata, najeżona nożami, brzytwami i hakami, klamry do przytrzymywania głowy i skrępowania nóg, zmieniające długość.	Zbój Madaj - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	-		1,00	szt
	11.M.9.A	System audio narracja		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy				1,00	szt.
	11.M.9.B			Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				4,00	szt.
	11.M.9.C			Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				2,00	szt.
	11.M.10.A	System audio efekt		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy				6,00	szt.
	11.M.10.B			Głośnik Typ01	AV	Wzбудnik akustyczny				10,00	szt.
	11.M.10.C			Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				6,00	szt.
	11.M.10.D			Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				2,00	szt.
	11.M.10.E			Głośnik Typ02	AV	Głośnik wpuszczany / instalacyjny				4,00	szt.
Jabłoń	11.S.9	Wyjście			Scenografia	Naturalnie uformowane wyjście z jaskini.	Jaskinia Piekło - wejście	-		1,00	szt
	11.S.10	Polana			Scenografia	Naturalnie wyglądająca polana. Różne formy flory spotykane w okolicach Kakonina.	Wytyczne odnośnie traw: sztuczna trawa, odporna, wysokie włókna o zróżnicowanym kształcie i kolorystyce, wysokość min. 55 mm, waga m2 - min. 3225 g	-		22,00	m2
	11.S.11	Drzewo - baza pod mapping			Scenografia	Drzewo, gruby pień, kora oddana jest realistycznie. Baza pod mapping korony, forma przestrzenna, zbudowana z połączonych bokami trójkątów, wykonana z materiału odpowiedniego do wyświetlania projekcji lub pokrytego farbą projekcyjną.		-		1,00	szt
	11.K.8	Mapping korony drzewa - animacja			Kontent - AV	Animacja przedstawiająca transformację znajdujących się na drzewie owoców do postaci gołębi, które tuż po przemianie rozplývają się w powietrzu oraz ruch korony drzewa na wietrze, stosowna ścieżka audio.	Zbój Madaj - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	2 minuty	-	1,00	kpl.

	11.K.9	Narracja - Pielgrzym - 14			Kontent - audio	Zakończenie historii Zbója Madeja, zsynchronizowane z mappingiem (lektor).	Zbój Madej - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	1,5 minuty (nagranie ok. 0,5 strony maszynopisu opracowanego przez Wykonawcę)	-	1,00	kpl.
	11.M.11.A	System do mappingu		Komputer Typ02	AV	Komputer o podwyższonej wydajności (wielomonitorowy)				1,00	szt.
	11.M.11.B			Projektor Typ02	AV	Projektor instalacyjny ze stałą optyką				4,00	szt.
	11.M.11.C			Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				3,00	kpl
	11.M.12.A	System audio narracja		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy				1,00	szt.
	11.M.12.B			Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				4,00	szt.
	11.M.12.C			Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				2,00	szt.
	11.M.13.A	System audio mapping		Głośnik Typ01	AV	Wzbudnik akustyczny				2,00	szt.
	11.M.13.B			Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				1,00	szt.
Portal	11.S.12	Portal			Scenografia / oświetlenie	Wygląd identyczny do 1.S.4 - forma długa z korytarzem prowadzącym do przestrzeni Nowa Słupia - Koniec.	forma: Brama wschodnia - Św. Krzyż, symbole słowiańskie: Świat dawnych Słowian - Zdenek Vana - Artia - 1985, B.A. Rybakov - Jazycestvo drewniej Rusi - 1987, Kultura Ludowa Słowian - Kazimierz Moszyński - 1929	-		1,00	kpl.
	11.M.14.A			Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				5,00	kpl
	11.M.14.B			Oświetlenie Typ04	AV	Lightbox / taśmy LED z zasilaczem 150W				3,00	szt.
	11.M.15.A	System audio efekt		Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy				3,00	szt.
	11.M.15.B			Głośnik Typ01	AV	Wzbudnik akustyczny				4,00	szt.
	11.M.15.C			Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				4,00	szt.
	11.M.15.D			Głośnik Typ02	AV	Głośnik wpuszczany / instalacyjny				4,00	szt.
	11.K.10	Tło efektowe audio			Kontent - audio	Szmer, trzaski, szelest, kroki, podmuch wiatru, odtwarzane losowo z różnych głośników lub wyzwalone za pomocą czujnika ruchu.	np. fragment Baśni o Łysej Górze - Jan Gajzler / Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz; fragment opisu Łysej Góry - Chorografia - Jan Długosz	2 minuty	-	1,00	kpl.

Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Typ AV	Branża	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań filmu, animacji lub audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka
12 Nowa Słupia - koniec										
Pielgrzym	12.S.1	Rzeźba Pielgrzymia	-	Scenografia	Rzeźba / wydruk 3D postaci w pozycji klęczącej, inspirowana formą statuy Pielgrzymia Świętokrzyskiego, 1,4 m wysokości, pokryta farbą projekcyjną. Stanowi bazę pod projekcję. Postument / podwyższenie dla rzeźby, wysokość zależna od umiejscowienia projektorów, aby uzyskać pełne pokrycie projekcją.	Statua Pielgrzymia w Nowej Słupi	-	1.4 m wysokości, postać humanoidalna klęcząca	1,00	szt
	12.M.1.A	System audio - narracja	Głośnik Typ01	AV	Wzбудnik akustyczny				1,00	szt.
	12.M.1.B	System audio - narracja	Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				1,00	szt.
	12.M.1.C	System audio - narracja	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy				1,00	szt.
	12.M.2.A	System projekcji na rzeźbę	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy z oprogramowaniem				1,00	szt.
	12.M.2.B	System projekcji na rzeźbę	Projektor Typ01	AV	Projektor krótkiego rzutu				1,00	szt.
	12.M.2.C	System projekcji na rzeźbę	Dodatek Typ03	AV	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				1,00	kpl
	12.M.2.D	System projekcji na rzeźbę	Dodatek Typ 12	AV	Przezierna tkanina projekcyjna w ramie				1,00	kpl
	12.K.1	Projekcja Pielgrzym	-	Kontent - video	Projekcja postaci Pielgrzymia (kompozycja animacji i materiału filmowego - aktor) połączona z narracją kończącą ekspozycję.	Legenda o Pielgrzymie - cz.2 od dotarcia do Nowej Słupi do końca legendy - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	4 minuty		1,00	kpl.
	12.K.2	Narracja - Pielgrzym 15	-	Kontent - audio	Pielgrzym ponownie materializuje się w przestrzeni, kończy swą historię, opuszcza Zwiedzających, by przemienić się z powrotem w kamienny posąg. Projekcja powinna zawierać stopniowe przekształcenie "żyjącej" postaci w kamienną rzeźbę, a procesowi transformacji powinna towarzyszyć stosowna warstwa audio. Narracja (lektor) dotyczyć będzie historii samego Pielgrzymia i wydarzeń, które według legendy miały miejsce w Nowej Słupi.		3 minuty	1,00	kpl.	
Otoczenie	12.M.3.A	System audio - efekt	Głośnik Typ03	AV	Głośnik natynkowy				2,00	szt.

	12.M.3.B	System audio - efekt	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy				1,00	szt.
	12.M.3.C	System audio - efekt	Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				1,00	szt.
	12.K.3	Tło efektowe audio	-	Kontent - audio	Odgłosy puszczy, płynącego strumienia, szelest wiatru w koronach drzew, odtwarzane losowo, subtelnie wypełniające przestrzeń + materializacja Pielgrzyma.	Puszcza Jodłowa	3 minuty	-	1,00	kpl.
	12.S.2	Przyścienna konstrukcja warstwowa (przestrzenna)	-	Scenografia / oświetlenie	1 konstrukcja przestrzenna, symbolicznie nawiązująca do otoczenia posągu Pielgrzyma w Nowej Słupi z początku XX wieku - Pasma Jeleniowskiego oraz wzniesienia Łysej Góry (minimalna forma, podświetlenia linii kształtujących widoczne elementy krajobrazu, warstwy umiejscawiające elementy w przestrzeni, ostatni widoczny element staje się pierwszą warstwą od ściany), warstwy wykonane z nieprzezroczystych materiałów, podświetlenie decyduje o widoczności elementu w przestrzeni - sterowanie przez SZE, osobne podświetlenie warstw, wraz z grafikami płaskimi tworzą symboliczne odzwierciedlenie widoku 360.	Widok z Nowej Słupi w kierunku Pasma Jeleniowskiego i Wzniesienia Łysej Góry z początku XX wieku.	-		29,00	m2
	12.M.4.A		Oświetlenie Typ04	AV	Lightbox / taśmy LED z zasilaczem 150W				1,00	szt.
	12.S.3	Grafiki płaskie naścienne	-	Scenografia	3 kompozycje graficzne (minimalistyczne) na pozostałych ścianach pomieszczenia, odnoszące się do niepokazywanych przez konstrukcje warstwowe kierunków otoczenia posągu Pielgrzyma. Wraz z konstrukcjami warstwowymi tworzą symboliczne odzwierciedlenie widoku 360.	Widok z Nowej Słupi w kierunku Pasma Jeleniowskiego i Wzniesienia Łysej Góry z początku XX wieku.	-		52,50	m2
Portal	12.S.4	Portal	-	Scenografia / oświetlenie	Wygląd identyczny do 1.S.4 - forma długa z korytarzem prowadzącym do przestrzeni edukacyjnej i kinowej.	forma: Brama wschodnia - Św. Krzyż, symbole słowiańskie: Świat dawnych Słowian - Zdenek Vana - Artia - 1985, B.A. Rybakov - Jazycestvo drevnej Rusi - 1987, Kultura Ludowa Słowian - Kazimierz Moszyński - 1929	-		1,00	kpl.
	12.M.5.A		Oświetlenie Typ03	AV	Lightbox dynamiczny / taśmy LED sterowane 3m z zasilaczem 60W				5,00	kpl
	12.M.5.B		Oświetlenie Typ04	AV	Lightbox / taśmy LED z zasilaczem 150W				3,00	szt.

12.M.6.A	System audio efekt	Komputer Typ01	AV	Komputer / player sieciowy				3,00	szt.
12.M.6.B		Głośnik Typ01	AV	Wzбудnik akustyczny				4,00	szt.
12.M.6.C		Wzmacniacz Typ01	AV	Wzmacniacz 2-kanałowy instalacyjny				4,00	szt.
12.M.6.D		Głośnik Typ02	AV	Głośnik wpuszczany / instalacyjny				4,00	szt.
12.K.4	Tłó efektowe audio	-	Kontent - audio	Szmary, trzaski, szelest, kroki, podmuch wiatru, odtwarzane losowo z różnych głośników lub wyzwalane za pomocą czujnika ruchu, stopniowo zmniejszana głośność aż do uzyskania ciszy przy wyjściu.	np. fragment Baśni o Łysej Górze - Jan Gajzler / Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz; fragment opisu Łysej Góry - Chorografia - Jan Długosz	2 minuty	-	1,00	kpl.

Nr Stanowiska	Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Branża	Typ AV	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrania audio	Wymiary elementu (dot. scenografii)	Ilość	Jednostka
13 Strefa edukacyjna											
13.1	Dlaczego ludzie tworzyli legendy i mity? - funkcje mitów	13.1.S.1	Plansza	Scenografia / Wydruki		Plansza tekstowo-graficzna, powody dla których ludzie tworzyli i tworzą nadal mity, baśnie i legendy, krótki tekst i diagram.	Tekst bazowy wraz z załączoną bibliografią: Wierciński Mateusz „O pojęciach mitu, bajki i legendy w refleksji antropologicznej” w: Legendy świętokrzyskie, red. K. Bracha, Kielce 2009	max. 2 strony maszynopisu, schemat/diagram, pozyskanie ok.5 zdjęć, projekt graficzny, wydruk		6,00	m2
13.2	Typologia mitów	13.2.S.1	Plansza	Scenografia / Wydruki		Plansza tekstowo-graficzna, rodzaje mitów, diagram i krótkie opisy.	Tekst bazowy wraz z załączoną bibliografią: Wierciński Mateusz „O pojęciach mitu, bajki i legendy w refleksji antropologicznej” w: Legendy świętokrzyskie, red. K. Bracha, Kielce 2009	max. 2 strony maszynopisu, schemat/diagram, pozyskanie ok.5 zdjęć, projekt graficzny, wydruk		6,00	m2
13.3	Myślenie magiczne - element wspólny wszystkich kultur	12.3.S.1	Plansza	Scenografia / Wydruki		Plansza tekstowo-graficzna, przedstawienie mitów jako elementu łączącego wszystkie kultury, krótki opis, diagram połączeń na bazie jednego, wybranego i powtarzającego się motywu.	Tekst bazowy wraz z załączoną bibliografią: Wierciński Mateusz „O pojęciach mitu, bajki i legendy w refleksji antropologicznej” w: Legendy świętokrzyskie, red. K. Bracha, Kielce 2009	max. 2 strony maszynopisu, schemat/diagram, pozyskanie ok.5 zdjęć, projekt graficzny, wydruk		6,00	m2
13.4	Obrzęd Stado / Sabat	13.4.S.1	Plansza	Scenografia / Wydruki		Plansza tekstowo-graficzna, przedstawiająca słowiański obrzęd stado, porównanie ze średniowiecznym wyobrażeniem o sabatach czarownic, adaptacja obrzędu w kulturze chrześcijańskiej.	Tekst bazowy wraz z załączoną bibliografią: Bracha Krzysztof, Słowiańskie święto wiosenne „stado”. Rekonstrukcja obrzędu. w: Targi, Jarmarki i Odpusty, red. M. Brzostowicz, M. Przybył, J. Wrzesiński; Bracha Krzysztof, Podanie o trzech bożkach na tyścu, w: Legendy świętokrzyskie, red. K. Bracha, Kielce 2009	max. 2 strony maszynopisu, schemat/diagram, pozyskanie ok.5 zdjęć, projekt graficzny, wydruk		6,00	m2
13.5	Wydarzenia historyczne	13.5.M.1	Stół dotykowy	AV	Multimedia Typ03	Stół dotykowy 65"				2,00	szł.

		13.5.K.1	Aplikacja - oś czasu - historia	Kontent - aplikacja		Multimedialna oś czasu przedstawiająca 50 kluczowych wydarzeń w historii województwa świętokrzyskiego (1 poziom). Każdej dacie umieszczonej na linii czasu przyporządkowany jest osobny widok w aplikacji, odpowiadający zawartości materiałów bazowych. Widok ten powinien umożliwiać pogłębienie wiedzy na temat wybranego zdarzenia. (2 poziom). Tryb wygaszacza ekranu przy braku interakcji zwiedzających. Gdy zwiedzający podchodzi do stanowiska, aplikacja podkreśla znajdujące się w jego zasięgu daty, prezentując hasłowe podpisy.	-	Pozyskanie, obróbka, ok. 50 zdjęć, stanowiących ilustrację do wybranych zdarzeń, 50 x maks. 0,5 strony maszynopisu jako opis wybranych wydarzeń. Projekty grafik i animacji obu poziomów aplikacji.	-	1,00	kpl.
		13.5.S.1	Obudowa stołu	Scenografia i obudowa AV		Obudowa stołu dotykowego.	-	-	-	1,00	szt
13.6	Chryścianizacja Tysej Góry w legendach a realia historyczne	13.6.S.1	Plansza	Scenografia / Wydruki		Plansza tekstowo-graficzna, przedstawienie naukowych koncepcji dotyczących chryścianizacji Tysej Góry.	m.in. Derwich Marek, Legenda o św. Emeryku. Geneza, autor i data powstania, w: Legendy świętokrzyskie, red. K. Bracha, Kielce 2009; Derwich Marek, Legendarne i rzeczywiste dzieje zamku łysogórskiego, w: Z dziejów opactwa świętokrzyskiego. Materiały z konferencji naukowej, Kielce, 1 czerwca 2006 r., red. M. Derwich, K. Bracha, Kielce 2007 (łysogórskie opactwo benedyktyńów źródła-monografie-materiały-studia. T. II)	max. 2 strony maszynopisu, projekt graficzny, wydruk, pozyskanie i obróbka ok. 5 zdjęć		6,00	m2
13.7	Założenie Kielc - koncepcje	13.6.S.2	Plansza	Scenografia / Wydruki		Plansza tekstowo-graficzna, przedstawienie naukowych koncepcji założenia Kielc.	m.in. Jastrzębski Cezary, Legendy o powstaniu Kielc, w: Legendy świętokrzyskie, red. K. Bracha, Kielce 2009	max. 2 strony maszynopisu, projekt graficzny, wydruk, pozyskanie i obróbka ok. 5 zdjęć		6,00	m2
13.8	Księgi - Kazania Świętokrzyskie A	13.8.M.1.A	System do projekcji	AV	Projektor Typ01	Projektor krótkiego rzutu				1,00	szt.
		13.8.M.1.B		AV	Komputer Typ01	Komputer / player sieciowy				1,00	szt.
		13.8.M.1.C		AV	Wzmacniacz Typ01	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				1,00	szt.
		13.8.M.1.D		AV	Głośnik	Głośnik natynkowy				1,00	szt.
		13.8.M.1.E		AV	Dodatek	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				1,00	kpl.
		13.8.M.2.A	Panel sterujący	AV	Multimedia Typ05	Stół dotykowy 42"				1,00	szt.
		13.8.M.2.B		AV	Komputer Typ01	Komputer / player sieciowy				1,00	szt.

		13.8.S.1	Obudowa panelu	Scenografia		Obudowa monitora dotykowego 42" (poziom), w formie stojącego panelu sterowania.	-	-		1,00	szt
		13.8.K.1	Aplikacja	Kontent - aplikacja		Aplikacja przedstawiająca cyfrową kopię Kazań Świętokrzyskich. Poza standardowym widokiem tekstu źródłowego, wyświetlanego w formie projekcji, użytkownik za pomocą pulpitu sterowania może manipulować materiałem, powiększać/zmniejszać, obracać, oraz zaznaczać fragment do wyświetlenia tłumaczenia. 3 poziomy - tekst główny - pełna forma, poszczególne kazania, tłumaczenie.	Kazania Świętokrzyskie	Pozyskanie fotokopii Kazań Świętokrzyskich - 600 dpi oraz oficjalnego tłumaczenia ze staropolskiego na współczesny język polski i angielski	-	1,00	kpl.
		13.8.S.2	Grafika przy/na powierzchni	Scenografia		Grafika na/przy ścianie do projekcji - uzupełnienie wizualne do multimediów, forma graficzna - Kazania Świętokrzyskie.	-	-		6,00	m2
13.9	Księgi - Kazania Świętokrzyskie B	13.9.S.1	Reprodukcja Kazań Świętokrzyski	Scenografia / Wydruki		Faksymile Kazań Świętokrzyskich	Faksymile Kazań Świętokrzyskich			1,00	szt
		13.9.S.2	Gablota	Scenografia / Gablota / Oświetlenie		Gablota do prezentacji reprodukcji.	-	-		1,00	szt
13.10	Księgi - Rocznik Świętokrzyski dawny	13.10.S.1	Reprodukcja Rocznika Świętokrzyskiego Dawnego	Scenografia / Wydruki		Faksymile Rocznika Świętokrzyskiego Dawnego	Faksymile Rocznika Świętokrzyskiego Dawnego			1,00	szt
		13.10.S.2	Gablota	Scenografia / Gablota / Oświetlenie		Gablota do prezentacji reprodukcji.	-	-		1,00	szt
13.11	Historia Geologiczna - era mezozoiczna i kenozoiczna	13.11.M.1	iWall	AV	Multimedia Typ 04	iWall				1,00	szt.

		13.11.K.1	Aplikacja - iWall	Kontent - aplikacja / animacja		Aplikacja powiązana z grafiką linii czasu umieszczoną na zabudowie stanowiska oraz prowadzicami umożliwiającymi przesuwanie monitora dotykowego w obrębie zabudowy i określenie jego pozycji. Materiał bazowy do opracowania aplikacji stanowią kluczowe procesy geologiczne formujące Góry Świętokrzyskie (ok.15). Każdemu procesowi w okresie geochronologicznym linii czasu przyporządkowany jest osobny widok w aplikacji poprzedzony krótką animacją. (np. jak orogeneza hercyńska wpłynęła na teren Gór Świętokrzyskich, wkroczenie lądolodu etc.) Widok powinien umożliwiać określenie wysokości i ukształtowania terenu, temperatury w poszczególnych okresach oraz pogłębienie wiedzy na temat prezentowanych treści. (2 poziom) Przesunięcie monitora przez zwiedzającego wzdłuż linii czasu skutkować będzie kontekstową do grafiki (13.13.S.2) zmianą wyświetlanych treści, przyporządkowaną do aktualnej pozycji (znacznika), Zmiany treści odpowiadające przesunięciu monitora powinny następować w sposób płynny (fade in / fade out elementów). Tryb wygaszacza ekranu przy braku interakcji zwiedzających zachęcający do podejścia do stanowiska.	Stupnicka Ewa, Geologia regionalna Polski, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego1997	15 x maks. 0,5 strony maszynopisu jako opis wybranych wydarzeń. Projekty grafik i animacji.	-	1,00	kpl.
		13.11.S.1	Grafika pod timeline	Scenografia		Grafika przedstawiająca oś czasu er geochronologicznych w dziejach świata, charakterystyczne odniesienia wizualne - zdarzenia, flora i fauna, tło do instalacji iWall.	-	3 m długości	6,00	m2	
13.12	Powstanie Góboborza	13.12.M.1.A	System do wyświetlenia animacji	AV	Monitor Typ02	Monitor 65"			1,00	szt	
		13.12.M.1.B		AV	Komputer Typ01	Komputer / player sieciowy			1,00	szt.	
		13.12.M.1.C		AV	Wzmacniacz Typ03	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny			1,00	szt.	
		13.12.M.1.D		AV	Głośnik	Głośnik natynkowy			1,00	szt.	
		13.12.M.1.E		AV	Dodatek	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa			1,00	kpl	
		13.12.K.1	Animacja	Kontent - AV		Animacja przedstawiająca proces powstania Góboborza, audio + lektor.	-	3 minuty	1,00	kpl.	
		13.12.S.1	Obudowa AV	Scenografia		Obudowa monitora 65", nieregularna, geometryczna forma przestrzenna, różne kąty nachylenia widocznej powierzchni, przypominająca skałę.	-	-	1,00	szt	
13.13	Góboborza w legendach	13.13.S.1	Plansza	Scenografia / Wydruki		Plansza tekstowo-graficzna przedstawiająca odniesienie do powstania Góboborza w wybranych legendach świętokrzyskich.	Łysa Góra (Diana), Złoto na Góboborzu, Dąbrówka na tysej Górze - Legendy Świętokrzyskie - Jerzy Stankiewicz - KAW 1988	max. 2 strony maszynopisu, projekt graficzny, wydruk, pozyskanie i obróbka ok 5	6,00	m2	
13.14	Proces zanikania Góboborzy	13.14.M.1.A	System do wyświetlenia animacji	AV	Monitor Typ02	Monitor 65"			1,00	szt	

		13.14.M.1.B		AV	Komputer Typ01	Komputer / player sieciowy				1,00	szt.
		13.14.M.1.C		AV	Wzmacniacz Typ01	Wzmacniacz 2-kanalowy instalacyjny				1,00	szt.
		13.14.M.1.D		AV	Głośnik	Głośnik natynkowy				1,00	szt.
		13.14.M.1.E		AV	Dodatek	Uchwyt / podkonstrukcja standardowa				1,00	kpl.
		13.14.K.1	Animacja	Kontent - AV		Animacja przedstawiająca proces zanikania Gołoborzy, , audio + lektor. Merytoryczna kontynuacja animacji 13.12.K.1	-	3 minuty	-	1,00	kpl.
		13.14.S.1	Obudowa AV	Scenografia		Obudowa monitora 65".	-	-		1,00	szt
13.15	Proces zanikania Gołoborzy	13.15.S.1	Plansza	Scenografia / Wydruki		Plansza tekstowo-graficzna przedstawiająca dodatkowy komentarz do animacji 13.14.K.1	-			1,00	szt
13.16	Proces degradacji Puszczy Jodłowej. Relacja puszcza - człowiek	13.16.S.1	Plansza	Scenografia / Wydruki		Plansza tekstowo-graficzna przedstawiająca wpływ działalności człowieka na środowisko na przykładzie Puszczy Jodłowej.	-			1,00	szt
13.17	Dziurawiec zwyczajny - ziele Św.Jana	13.17.S.1	Plansza	Scenografia / Wydruki		Plansza tekstowo-graficzna przedstawiająca kulturowy aspekt ziołarstwa w mitach i legendach, na przykładzie popularnego zioła czarownic.	-			1,00	szt
13.18	Rośliny Gór Świętokrzyskich	13.18.S.1	Grafika na szkle	Scenografia / Wydruki		Grafika na szkle przedstawiająca kompozycję 6 rysunków morfologii roślin występujących w Górach Świętokrzyskich z podpisami (nazwa, miejsce występowania).	Kolorowe rysunki morfologii roślin - XVII / XIX wiek.	6 zdjęć morfologii roślin Gór Świętokrzyskich na każdą grafikę, projekty graficzne		5,00	szt
13.19	Ławki do przysiadania	13.19.S.1				Wysokie ławki do przysiadania w pozycji stojąco-siedzącej				15,00	szt

Nr Stanowiska	Stanowisko	Numer elementu stanowiska	Element stanowiska	Branża	Typ Sprzętu AV	Opis	Materiały źródłowe / inspiracje	Ilość zdjęć/tekstu/nagrań audio	wymiany elementu (dot. scenografii)	ilość	jednostka	
14 Strefa zabaw i promocji												
14.1	Symulator lotu na miotle	14.1.M.1.A	System VR + audio	AV	Multimedia Typ01	gogle VR				9,00	szt.	
		14.1.M.1.B		AV	Multimedia Typ02	marker kalibracyjny VR				9,00	szt.	
		14.1.M.1.C		AV	Komputer Typ02	Komputer o podwyższonej wydajności (wielomonitorowy)				9,00	szt.	
		14.1.K.1	Lot czarownic	Kontent - film/animacja/aplikacja (VR + AUDIO)			Materiał filmowy (możliwe połączenie z animacją) oraz aplikacja sterująca ruchem foteli hydraulicznych i nawiewem. Film odnosi się do lotu czarownic. Zwiedzający zakładając gogle, słuchawki i przypinając się pasami doświadczają lotu nad pasmem Łysogórskim (film, dron). Uchwyt przy fotelu oraz zastosowanie czujnika podczerwieni w hełmach ma imitować trzymanie miotły. Grupa zwiedzających wirtualnie podąża za postacią czarownicy (animacja lub aktorka), która prowadzi grupę. Obracając głowy w bok, zwiedzający widzą, iż towarzyszą im inne czarownice (animacje lub aktorki), podążające wraz z nimi, w tym samym kierunku. Widok z przodu stosowny do miejsca, w którym usiadł zwiedzający (np. 3 rząd widzi czarownicę lidera i 6 innych - czarownice z przodu plus czarownice po bokach).	-	3 minuty	-	1,00	kpl.
		14.1.S.1	Fotele VR	Scenografia / Mechatronika			Podest, 9 foteli ustawionych w trzech rzędach. Fotele z siłownikami hydraulicznymi i pasami. Przechył lewo/prawo, przód/tył. Ruch góra/dół. Sprzężone z kontentem aplikacji/filmu gogli VR. Uchwyt - miotła, pomiędzy nogami zwiedzającego.	-	-		1,00	kpl 9 sztuk
		14.1.M.2	Podmuch wiatru	AV	Multimedia Typ08	Osobne zestawienie AV.	-	-	-	1,00	-	
14.2	Zaklęcia	14.2.M.1	System AR	AV	Multimedia Typ06	Osobne zestawienie AV.	-	-	-	1,00	-	
		14.2.K.1	Zaklęcia - aplikacja AR	Kontent - aplikacja		Aplikacja rozszerzonej rzeczywistości, łącząca wyświetlanie kontentu na pionowo ustawionym monitorze i sterowanie w dotykowym panelu znajdującym się przed nim. Zwiedzający poprzez panel dotykowy tworzą "zaklęcie". Poprawne ułożenie kombinacji symboli, skutkuje transformacją początkowego widoku, jakim jest, wyświetlany na monitorze, naturalny obraz z kamery w obudowie stanowiska (przestrzeń za monitorem, widok na dzieci układające wał kultowy). Widok modyfikowany jest poprzez zastąpienie postaci dzieci/rodziców przebywających w strefie zabaw. Zastąpienie i oddanie ruchu obiektu odbywa się na podstawie określenia pozycji zwiedzających w przestrzeni za monitorem, a jego forma odnosi się do wybranej kombinacji symboli. Modele rozszerzonej rzeczywistości zastępujące ludzi to żaby, myszy, drzewa (buk).	-	Modele 3D do AR - 3 rodzaje	-	1,00	kpl.	

		14.2.S.1	Obudowa stanowiska	Scenografia / Obudowa AV		Obudowa monitora do projekcji AR i obudowa monitora służącego jako panel sterowania aplikacji, połączone w jedno stanowisko.	-	-		6,00	m2
14.3	Przechytrzyć diabła	14.3.M.1	Stanowisko z monitorem dotykowym	AV	Multimedia Typ05	Stół dotykowy 42"				1,00	szt.
		14.3.K.1	Gra - Diabeł	Kontent - aplikacja		Gra 2D inspirowana legendami o diablach - 3 poziomy trudności, skierowana do dzieci.	-	-	-	1,00	kpl.
		14.3.S.1	Obudowa stanowiska	Scenografia / Obudowa AV		Obudowa monitora, wolnostojąca - pulpit.	-	-		2,50	m2
14.4	Czarownica - lustro	14.4.M.1	System multimedialnego lustra	AV	Multimedia Typ09	Osobne zestawienie AV.	-	-	-	1,00	kpl.
		14.4.K.1	Cyklus - aplikacja	Kontent - aplikacja		Aplikacja multimedialnego lustra. Transformacja obrazu użytkownika do postaci czarownicy poprzez wykorzystanie danych płynących z czujników i kamery, zainstalowanych w obudowie stanowiska. Oddanie ruchu postaci, przybliżona mimika twarzy (widoczne w cyfrowym odbiciu zmiany min zwiedzającego). Opcja zapamiętania statycznej klatki (zdjęcie zwiedzającego i jego cyfrowa czarownica) i wysłania na email zwiedzającego.	-	-	-	1,00	kpl.
		14.4.S.1	Obudowa stanowiska	Scenografia / Obudowa AV		Obudowa monitora, zlicowana z powierzchnią ściany.	-	-		1,00	szt
Promocja											
14.5	Mapa Województwa Świętokrzyskiego	14.5.M.1	System interaktywnej projekcji	AV	Multimedia Typ07	Osobne zestawienie AV.	-	-	-	1,00	kpl.
		14.5.K.1	Panoramy świętokrzyskie	Kontent - aplikacja/slideshow/panoramy		Aplikacja - pokaz zdjęć, umożliwiająca zwiedzającym poznanie 30 wybranych miejsc Województwa Świętokrzyskiego poprzez projekcję materiałów fotograficznych. Wyświetlanych konkretnych treści następuje poprzez uruchamianie, poprzez ruch zwiedzających, znajdujących się w podłodze czujników. Do zdjęć z każdego z miejsca przewidziany jest stosowny podpis określający podstawowe dane prezentowanego materiału - miejsce, rejon, odległość od Nowej Słupii. W momencie, gdy stanowisko użytkowane jest przez więcej niż jedną osobę (więcej niż jeden aktywny czujnik) ekran projekcyjny jest automatycznie dzielony pomiędzy odpowiednią ilość zdjęć (1-3), nadal jednak kontent pokrywa pełny ekran projekcyjny. Tryb wygaszcza ekranu przy braku interakcji zwiedzających zachęcający do podejścia do stanowiska. Maksymalnie 3 osoby mogą korzystać ze stanowiska jednocześnie.	Wybór miejsc na etapie wykonawstwa	30 zdjęć panoramicznych	-	1,00	kpl.

		14.5.S.1	Mapa województwa (posadzka)	Scenografia		Grafika minimalistyczna w podłodze w kształcie mapy województwa świętokrzyskiego, obrysy, sieć rzeczna, z zaznaczonymi 30 kluczowymi miejscami, do przedstawienia poprzez projekcję. W podłodze zainstalowane czujniki zawarte w zestawieniu AV.	-	-	-	35,00	m2
14.6	Polecane miejsca	14.6.S.1	Plansza	Scenografia / Wydruki		Plansza tekstowo-graficzna przedstawiająca polecane do odwiedzenia miejsca w rejonie województwa świętokrzyskiego.	-	max. 2 strony maszynopisu, projekt graficzny, wydruk, pozyskanie i		25,00	m2
14.7		14.7.S.1	Siedziska kanapy wypożyczkowe	Scenografia						4,00	szt

elementy wykończeniowe innych pomieszczeń, wyposażenie	jednostka	ilość
wejście/kasa	kpl	1
szatnia	kpl	1
garderoba	kpl	1
biuro	kpl	1
salka konferencyjna	kpl	1
sklepik	kpl	
elementy na zewnątrz		
wały kamienne - zbcze kamienne przed budynkiem i "wał kultowy" na drodze do osady hutniczej (murowany, z kamienia naturalnego, elementów ala kwarcytowych, pusty w środku)	m2	22
stoliki	szt	5
pieńki	szt	14
kamienie	szt	9

AV wyposażenie biura

Lp.	Urządzenie	J.M.	Ilość
1	Komputer AllInOne	szt.	10
2	Urządzenie drukujące	szt.	1
3	Kasa fiskalna	szt.	2
4	Telefon przewodowy z rejestracją połączeń	szt.	10