

Koncepcja wystawy stałej
Żółty Folwark
w Kochanowicach

PRZEDMIOT	4
ZAMAWIAJĄCY	4
PROJEKTANT	4
OBIEKT	4
WYSTAWA	4
ORGANIZACJA RUCHU TURYSTYCZNEGO	5
SCENARIUSZE ZWIEDZANIA	5
WERSJE JĘZYKOWE	6
DOSTĘP DLA NIEPEŁNOSPRAWNYCH	6
ARANŻACJA WYSTAWY, WYTYCZNE BUDOWLANE	7
SYSTEM ZARZĄDZANIA WYSTAWĄ	8
WYSTAWA	9
A1 RECEPCJA	9
A2 LOGO	10
A3 i A6 GABLOTY SKLEPIKU, MAGAZYNEK	10
A4 GRAFIKA WIELKOFORMATOWA, PODPISY GWARĄ	10
A5 LUBIMY ŻÓŁTY	10
B1 STARE–NOWE	11
C1 MAKIETA FOLWARKU	11
C2 MASZYNA PAROWA – ZASADA DZIAŁANIA	13
C3, C4, C5 MASZYNY PAROWE W FOLWARKU	15
C6 GOSPODARKA DREWNIEM	16
C7 MASZYNISTA KOLEJKI WĄSKOTOROWEJ – PRACE W FOLWARKU	17
C8 KUŹNIA – PRACE W FOLWARKU	17
C9 TABLICA MEMO – PRACE W FOLWARKU	18
C10 PRODUKCJA FOLWARKU	18
C11 MŁYN	18
C12 TARTAK	19
C13 PAMIĄTKI	19
C14 KOLEJKA WĄSKOTOROWA	19
C15 ŻYCIE W STAWIE	20
C16 PIEKARNIA	20
D1 JARMARK	21
D2 SZKOŁA	22
D3 CO JADANO W CZWORAKACH	23
D4 PIEC – UGOTUJ CIAPKAPUSTĘ	24
D5 STUDNIA	25
D6 STAWY	25
D7 PRZESŁONA	25
D8 CO JADANO W PAŁACU	26
D9 OKNO NA OGRÓD	27

D10 ARCHITEKTURA	28
D11 HISTORIA RODU BALLESTREMÓW	29
D12 NOSIMY WODĘ	30
D13 WIEŚ	30
D14 HISTORIA	30
D15 GABLOTY	31
D16 WIDOK NA OKOLICĘ	31
F1 FILM – SALA KINOWA	31
SALE WARSZTATOWE	31
BAR	31

PRZEDMIOT

Opracowanie koncepcji wystawy stałej w ramach zadania „Projekt koncepcji wystawy stałej w budynku dawnej Gorzelni w Kochanowicach”.

ZAMAWIAJĄCY

Gmina Kochanowice
ul. Wolności 5
42-713 Kochanowice

PROJEKTANT

MTMA Sp. z o.o.
ul. Drzymały 9/4
40-059 Katowice

OBIEKT

Miejszem realizacji wystawy jest budynek Gorzelni zlokalizowany w dawnym zespole pałacowym w Kochanowicach, gm. Kochanowice. Obiekt znajduje się na działkach ewidencyjnych nr 6/49, 6/54, 6/55 wpisanych do rejestru zabytków pod numerem A/499 jako zespół pałacowo-parkowy, w tym m.in. pkt. 4.5 – gorzelnia.

WYSTAWA

Wystawa będzie miała charakter interaktywnego edukatorium poświęconego zagadnieniom: historii dóbr kochanowskich i ich właścicieli, w tym rodu Ballestremów, organizacji folwarku, produkcji rolnej, maszynom i urządzeniom wykorzystywanych w folwarku na początku XX w. W dawnej hali produkcyjnej gorzelni przedstawiono proces produkcji spirytusu oraz zasadę działania i różnorodne wykorzystanie maszyn parowych szeroko stosowanych w folwarku hrabiego Ludwika Ballestrema. Pokazano zasadę działania młyna wodnego, tartaku, piekarni i cegielni. Zaplanowano symulator życia w stawie hodowlanym oraz interaktywną makietę folwarku. W kolejnej sali pokazano obraz dawnych czasów, kultury, zwyczajów, języka, kuchni, strojów, dawnych zawodów czy zabaw dziecięcych.



ORGANIZACJA RUCHU TURYSTYCZNEGO

Ścieżkę zwiedzania Żółtego Folwarku zaplanowano tak, aby odpowiadała zapotrzebowaniu dwóch głównych grup wiekowych:

- dzieciom w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym do 8 lat,
- młodzieży i dorosłym.

SCENARIUSZE ZWIEDZANIA

Planowany czas zwiedzania obiektu dla grup zorganizowanych wynosi około 90 minut, natomiast turyści indywidualni zwiedzają obiekt we własnym tempie.

Rola przewodnika w obiekcie zależy od wieku uczestników wycieczki. W przypadku osób dorosłych oraz grup młodzieży szkolnej rola przewodnika sprowadza się do informowania o charakterze wystawy oraz kierowania ruchem. W trakcie zwiedzania przewodnik nie prowadzi narracji, a jego interakcja ze zwiedzającymi ogranicza się do pomocy w uruchomieniu/obsłudze stanowisk. Rolą przewodnika jest również nadzorowanie czasu zwiedzania grup oraz kierowanie ruchem pomiędzy salami wystawowymi a wieżą widokową i salą kinową.

W przypadku grup przedszkolnych oraz wczesnoszkolnych zwiedzanie odbywa się pod stałym nadzorem przewodnika i przy współpracy z opiekunami grupy. W przypadku takich grup przewodnik wskazuje odpowiednie stanowiska z programem dla młodszej grupy wiekowej, jednocześnie prowadzi narrację mającą na celu wyjaśnienie trudnych pojęć i procesów prezentowanych na wystawie.

W przypadku turystów indywidualnych bądź małych grup zorganizowanych (np. rodzin) udział przewodnika nie jest konieczny, może ograniczyć się jedynie do wprowadzenia do sal.

Przewodnik winien także pełnić funkcję nadzoru nad poprawnością obsługi poszczególnych stanowisk, aby zminimalizować ryzyko ewentualnych aktów wandalizmu.

WERSJE JĘZYKOWE

Z myślą o turystach zagranicznych treści na wystawie zostaną przetłumaczone na język angielski. Tłumaczenia zostaną przedstawione analogicznie jak w wersji polskojęzycznej.

DOSTĘP DLA NIEPEŁNOSPRAWNYCH

Na podstawie ogólnie przyjętych wytycznych „standardów dostępności” (zbiór wytycznych określających warunki dostępności przestrzeni miejskiej, wydarzeń i usług, w tym także cyfrowych, z uwzględnieniem potrzeb osób starszych i niepełnosprawnych) przygotowano wskazania udogodnień dla osób z różnymi dysfunkcjami, które należy uwzględnić przy tworzeniu projektu wykonawczego wystawy. Aranżacja wystawy nie stwarza barier utrudniających poruszanie się po budynku. Przy wejściu zostanie umieszczona tablica tyflograficzna na wysokości dostosowanej do osób poruszających się na wózkach z oznaczeniem planu budynku w alfabecie Braille’a. Projekt wykonawczy wystawy uwzględni m.in. udogodnienia dla osób niedowidzących w formie opracowań lektorskich treści aplikacji, możliwości zmiany kontrastu aplikacji i możliwości powiększenia tekstu. Wszystkie udogodnienia zostaną oznaczone wymaganymi piktogramami w obrębie stanowiska lub w treści multimedialnej.

Wykorzystane zostaną takie rozwiązania, jak:

1. Plan obiektu w formie tyflografiki z poddrukami i podpisami w alfabecie Braille’a.
2. Odciecie cokołu w stanowiskach wolnostojących wystawy oraz recepcji ułatwiające podjazd wózka oraz zastosowanie wysokości blatu 90 cm.

3. Dostosowanie aplikacji do potrzeb osób niedowidzących i niesłyszących: m.in. zachowanie dużej kontrastowości layoutu, możliwość powiększenia zawartości, filmy z napisami lub lektorem w języku migowym.
4. Wszystkie przyciski sterujące stanowiskami zostaną umieszczone w zasięgu ręki osób poruszających się na wózkach w zakresie 80-110 cm od posadzki.

ARANŻACJA WYSTAWY, WYTYCZNE BUDOWLANE

Wszystkie stanowiska wystawy zaprojektowano jako samonośne konstrukcje nawiązujące charakterem do miejsca. Trasę zwiedzania wytyczono z wykorzystaniem całego budynku, w tym: sal wystawowych, sal warsztatowych, sali kinowej oraz wieży widokowej. Salę C wyciemniono oraz wprowadzono „cienie urządzeń” gorzelni w postaci płyt mocowanych na dystansach. Płytom nadano kształty elementów linii technologicznej gorzelni, co pozwala przywołać dawny charakter miejsca. „Cienie” przedstawiono na wizualizacjach 04 GORZELNIA oraz 05 MAKIETA FOLWARKU. Zasilanie i sieć LAN w sali C przeprowadzono do planowanych stanowisk z wykorzystaniem rurek malowanych w odcieniu metalicznym. Przebieg rurek ponad głowami zwiedzających pokazują wizualizacje 04 GORZELNIA i 05 MAKIETA FOLWARKU. Wyposażenie i umeblowanie baru i kawiarni przedstawiają wizualizacje BAR. Pozostałe wizualizacje należy traktować wrażeniowo, wrażenie przestrzenności obiektów zostanie osiągnięte grafiką na wydrukach wielkoformatowych.



Stan przed rewitalizacją

SYSTEM ZARZĄDZANIA WYSTAWĄ

Sterowanie wystawą będzie się odbywać poprzez przeznaczony do tego celu serwis dostępny z przeglądarki internetowej. Oprogramowanie sterujące umożliwia podgląd poszczególnych stanowisk, pozwala na włączanie i wyłączanie każdego z nich z osobna lub łącznie całej wystawy. Funkcjonalność tą udostępniona system zarządzania wystawą opracowany na zlecenie Zamawiającego w ramach osobnego postępowania połączonego z dostawą części sprzętu. Sprzęt będący własnością Zamawiającego został oznaczony w PRZEDMIARZE WYSTAWY.

Specyfikacja serwera będącego w posiadaniu Zamawiającego:

- procesor 64-bitowy minimum 32 core o wydajności 60000 punktów wg testu PassMark,
- 256 GB RAM,
- dysk SSD 3TB o żywotności MTBF 2.000.000 godzin,
- karta graficzna z wyjściem HDMI i/ DP 16 wyjść rozdzielczości 4K o wydajności 21000 pkt.,
- ekstender 4K na każde wyjście,
- 5 końcówek klienckich FHD pozwalających na uruchomienie treści interaktywnych na ekranach dotykowych lub na emisję treści liniowych 4K,
- okablowanie pozwalające na uruchomienie testowe systemu,

Funkcjonalność Systemu Zarządzania będącego w posiadaniu Zamawiającego:

1. Manager treści:
 - dodawanie i kasowanie treści,
 - aktualizacja treści,
 - nadawanie i zmiana nazwy treści.
2. Konfiguracja stanowisk:
 - dodawanie i usuwanie stanowisk,
 - nadawanie i zmiana nazwy stanowiska.
3. Sygnał:
 - przypisywanie i kasowanie przypisania sygnału do stanowiska,
 - aktualizacja aplikacji i kontentów liniowych. Zarządzanie sterowaniem urządzeń wyświetlających kontent (z pomocą kalendarza, harmonogram dla poszczególnych treści lub ręczne). Monitorowanie stanowisk i logowanie stanu urządzeń, powiadamianie o błędach. Mapa rozmieszczenia stanowisk oraz sygnalizacja aktualnego stanu. Podgląd aktualnie prezentowanej treści,
 - Moduł CMS do zarządzania treścią wyświetlaną na stanowiskach. Możliwość tworzenia treści wg szablonów z opcją dodawania filmów i zdjęć. Komponent do Edge Blendingu: bezszwowe łączenie

w dowolny sposób dwóch lub więcej projekcji w celu uzyskania dużych obrazów. Możliwość nakładania filmów i aplikacji w celu wyświetlania aplikacji na tle filmu.

Opis oprogramowania:

Oprogramowanie Administracyjne służy do konfiguracji stanowisk aktualizacji aplikacji, aktualizacji kontentów liniowych. Zarządzanie sterowaniem urządzeń wyświetlających kontent oraz zarządzanie oświetleniem i innymi urządzeniami wymagającymi wyłączenia i załączenia. Sterowanie automatycznie za pomocą kalendarza i harmonogramu poszczególnych treści lub ręcznie. Monitorowanie stanowisk i logowanie stanu urządzeń, powiadamianie o błędach. Mapa rozmieszczenia stanowisk oraz sygnalizacja aktualnego stanu. Podgląd aktualnie prezentowanej treści.

Oprogramowanie CMS służy do zarządzania treścią wyświetlaną na stanowiskach. Możliwość tworzenia treści wg szablonów z możliwością dodawania filmów/zdjęć.

Oprogramowanie do Edge Blendingu służy do bezszwowego łączenia w dowolny sposób dwóch lub więcej projekcji w celu uzyskania dużych obrazów. Możliwość nakładania filmów i aplikacji w celu wyświetlania aplikacji na tle filmu.

WYSTAWA

A1 RECEPCJA

Recepcja to wolnostojące stanowisko pozwalające na swobodną pracę dwóch osób z obsługi. W recepcji przewidziano stanowisko do uruchomienia wystawy oraz projekcji w sali kinowej. System zarządzania wystawą jest własnością Zamawiającego. Jego funkcjonalność opisano w rozdziale „System Zarządzania Wystawą”.

Wyposażenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 22”.

A2 LOGO

W ramach projektu wykonawczego zostanie opracowany logotyp edukatorium „Żółty Folwark”. Znak w formie szyldu zostanie umieszczony na ścianie przy schodach prowadzących na piętro.

A3 i A6 GABLOTY SKLEPIKU, MAGAZYNEK

Sprzedaż pamiątek będzie prowadzona na stanowisku Recepcji, którą uzupełniono o komplet gablot do ekspozycji pamiątek oraz magazynek pod schodami. Rozmieszczenie gablot pokazuje wizualizacja 02 RECEPCJA.

A4 GRAFIKA WIELKOFORMATOWA, PODPISY GWARĄ

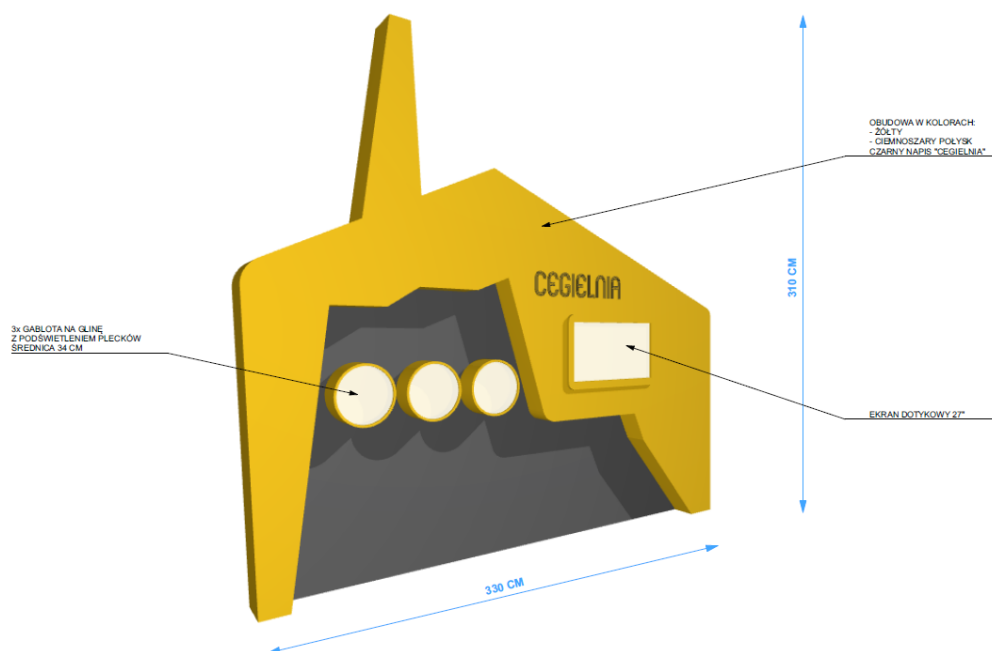
W ramach projektu wykonawczego powstanie grafika artystyczna nawiązująca tematyką do zabudowań folwarku i okolicznego krajobrazu. Grafika zostanie wykonana na dwóch ścianach holu jako wydruk wielkoformatowy lub bezpośredni malunek na ścianach. W przestrzeni holu zostaną również umieszczone tabliczki z podpisami wybranych elementów wnętrza w języku śląskim oraz polskim i angielskim. Rozmieszczenie grafiki pokazano na wizualizacjach 01-03 RECEPCJA.

A5 LUBIMY ŻÓŁTY

Stanowisko Lubimy żółty zaplanowano w holu wejściowym. Nawiązuje ono do zabudowy cegielni i opowieści o powstaniu przydomku ŻÓŁTY nadanego przed laty mieszkańcom Kochanowic, który miał związek z gliną wydobywaną do produkcji cegieł. Obecnie mieszkańcy chętnie identyfikują się z tą opowieścią i wskazują szerzej na nawiązania do koloru żółtego w najbliższej okolicy: wiosną liczne pola rzepaku, zaś latem duża liczba motyli bielinka kapustnika.

Stanowisko wyposażono w monitor dotykowy, na którym przedstawiono opowieść „Lubimy żółty” wraz ze zdjęciem wozu strażackiego „Żółty”. Na stanowisku przedstawiono również informacje na temat cegielni. Dla młodszej grupy wiekowej udostępniono grę memo z rysunkami m.in.: cegieł, bielinka kapustnika, oleju z rzepaku i bułek pszennych.

W zabudowie stanowiska umieszczono trzy gabloty z eksponatami widocznymi/podświetlanymi po naciśnięciu przycisku. W gablotach przedstawiono scenograficznie opracowaną: bryłę gliny, motyla bielinka kapustnika i kwiat rzepaku wraz z karafką oleju.



Wyposażenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 27",
- słuchawka,
- przyciski wandaloodporne,
- podświetlenie gablot.

B1 STARE-NOWE

W holu umieszczono zdjęcia przedstawiające obiekt przed rewitalizacją. Zaplanowano pięć plansz ze zdjęciami pochodzącymi z zasobów Zamawiającego.

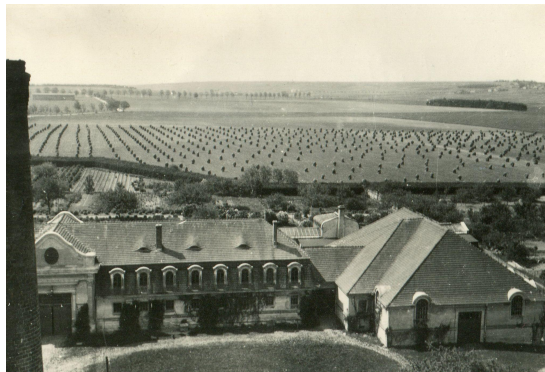
C1 MAKIETA FOLWARKU

Stanowisko z interaktywną mapą folwarku i okolic wykorzystuje dwie projekcje: jedną na stół, drugą na ścianę projekcyjną. Na stole prezentowany jest widok folwarku z lotu ptaka. Projekcja przedstawia życie w folwarku: przejeżdżające wozy konne, jadącą kolejkę wąskotorową, dymiące maszyny parowe, szklarnię i ogród folwarczny, a także zabudowania pałacowe i wiejskie. Projekcja na ścianie wyświetla informacje o budynkach wchodzących w skład folwarku, o wielkości produkcji rolnej, o gospodarce drewnem, itp.

Obsługa stanowiska odbywa się poprzez ułożenie klocków o kształcie odpowiadającym obiektom na mapie folwarku. Klocki wyposażono w kody Aruco zczytywane przez kamerę. Po właściwym ułożeniu klocków wyświetlane są informacje, zdjęcia i dokumenty historyczne.



Źródła:



Zdjęcia folwarku, lata 40. XX w.

- https://www.youtube.com/watch?v=X0vTuwFL_sU
- https://www.youtube.com/watch?v=wU7EySs_ILE
- <https://www.youtube.com/watch?v=1wDC2MlnxUs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=m9hDP4ymSCq&t=42s>



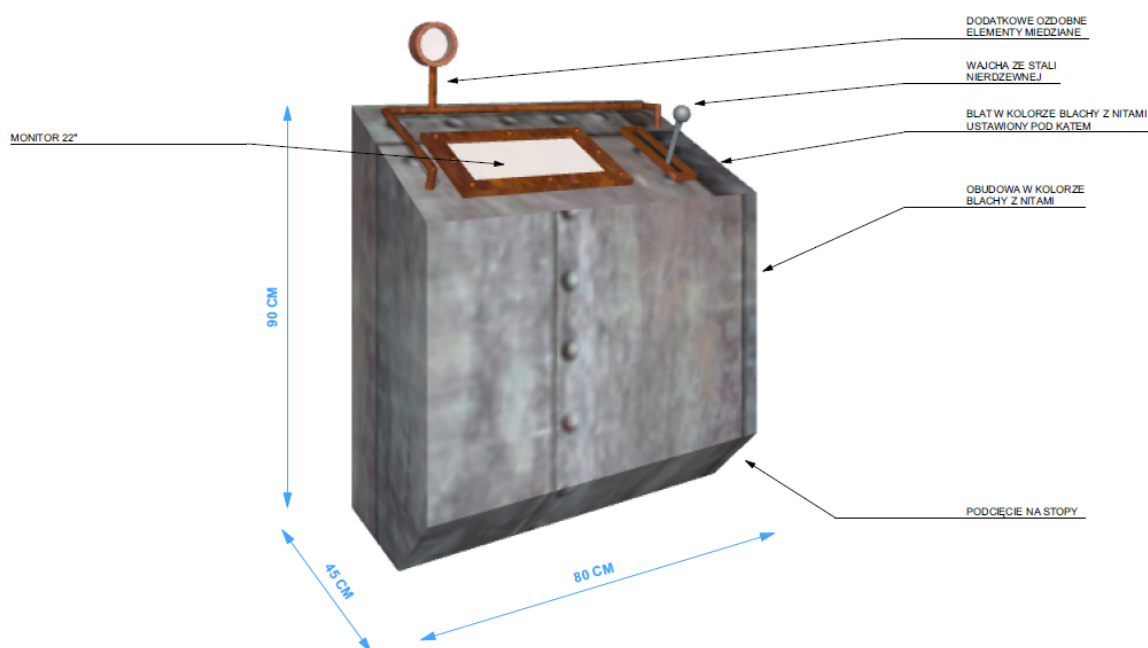
Reklama „Majętność Kochcice”, „Powstaniec” 1937, nr 19

Wyposażenie AV:

- komputer,
- projektor – 2 szt.,
- kamera,
- głośnik.

C2 MASZYNA PAROWA – ZASADA DZIAŁANIA

Do obsługi gorzelni wykorzystano jedną z czterech maszyn parowych działających w folwarku. Aplikacja wyświetlana na monitorze dotykowym 22", podobnie jak inne aplikacje, posiada odmienne treści dla różnych grup wiekowych. Wersja dla młodzieży omawia historię i zasadę działania maszyn parowych. Z kolei wersja dla najmłodszych to interaktywna animacja zasady działania parowozu, której towarzyszy piosenka o lokomotywie. Odegranie kolejnych fragmentów animacji wymaga interakcji.



W ramach projektu rewitalizacji obiektu odnowiono koła i pasy napędowe maszyny parowej oraz zainstalowano silnik wprowadzający je w ruch. Wajcha umieszczona w stanowisku umożliwia uruchomienie silnika oraz słuchowiska z odgłosami uzupełniającymi dźwięki maszyny parowej. Projekt wykonawczy stanowiska powinien uwzględniać montaż dymiarki. Ze względu na bliskie sąsiedztwo czujki ppoż. zastosowanie dymiarki zostanie potwierdzone testami na etapie realizacji wystawy.



Wyposażenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 22",
- głośnik,
- dymiarka,
- elektronika do sterowania wajchą.

C3, C4, C5 MASZYNY PAROWE W FOLWARKU

Kolejne stanowiska prezentują wykorzystanie poszczególnych maszyn parowych w folwarku.

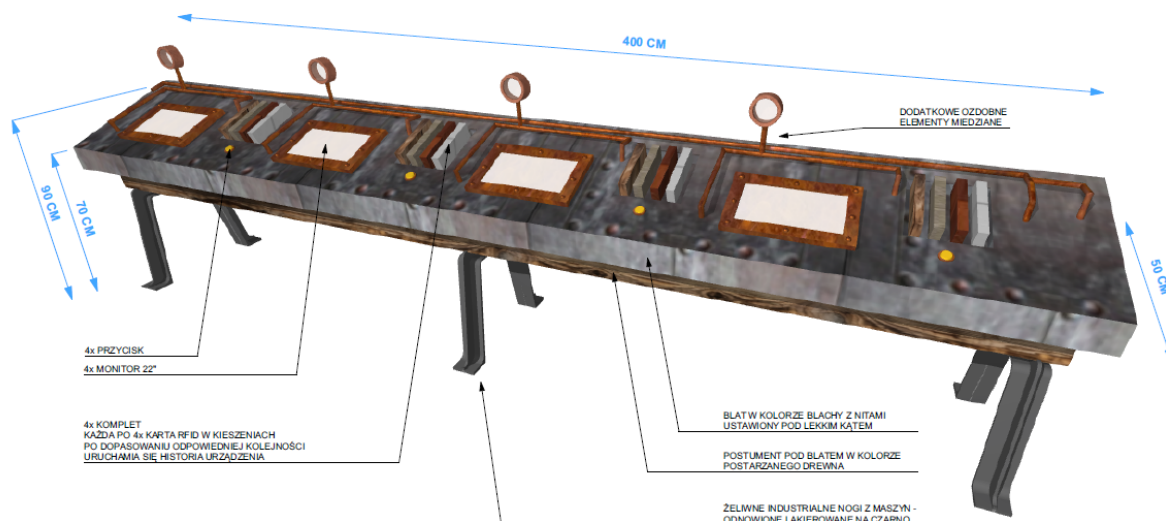
Stanowisko C3 omawia działanie maszyny w budynku gorzelni. Prezentuje linię technologiczną napędzaną maszyną. Podaje informacje na temat produkcji i realizowanych dostaw. Spirytus w zależności od okresu produkowano z ziemniaków, żyta oraz z jęczmienia. Produkcja odbywała się na dolnym poziomie, natomiast na

górnym ważyły się ziemniaki i zboże. Gorzelnia, zwana również palarnią, działała do roku 1994 roku.

Stanowisko C4 prezentuje wykorzystanie maszyny parowej w tartaku.

Stanowiska C5 omawia wykorzystanie maszyny na polach uprawnych.

Uruchomienie kolejnych informacji odbywa się przez włożenie do czytników tagów RFID klocków ze znacznikami o odpowiednich symbolach. Maszyny parowe działały w trzech głównych obszarach produkcji folwarku: zboża, drewna, spirytusu. Znaczniki w formie wydruków 3D z symbolami tych produktów uruchamiają kolejne etapy aplikacji.



Widok stanowisk C3, C4, C5, C6

Wyposażenie AV:

- komputer – 3 szt.,
- monitor dotykowy 22” – 3 szt.,
- czytnik RFID – 3 szt.

C6 GOSPODARKA DREWNIEM

Stanowisko analogiczne z poprzednim prezentuje zagadnienia związane z produkcją drewna – wielkość produkcji, rynki zbytu, przychody.

Wyposażenie AV:

- komputer,

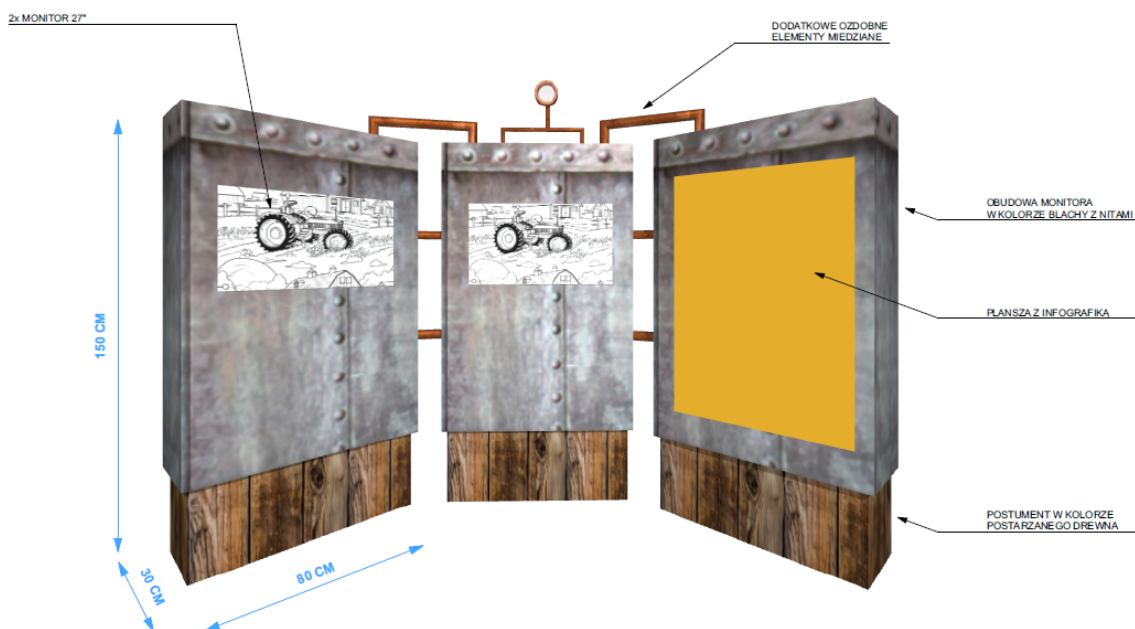
- monitor dotykowy 22",
- czytnik RFID.

C7 MASZYNISTA KOLEJKI WĄSKOTOROWEJ - PRACE W FOLWARKU

Stanowisko pozwalające na przejazd kolejką wąskotorową z transportem drewna. Aplikacja wyświetla m.in. zdjęcia i ryciny pokazujące trasę kolejki i mijane obiekty.

Wypożyczenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 27",
- głośnik kierunkowy.



Widok stanowisk C7, C8, C9

C8 KUŹNIA - PRACE W FOLWARKU

Stanowisko przedstawia zagadnienia z zakresu kowalstwa. Aplikacja prezentuje informacje dotyczące pracy folwarcznej kuźni. Kuźnia była rodzajem warsztatu remontowego, naprawiano w niej koła wozów drewnianych i elementy maszyn folwarcznych.

Wyposażenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 27",

C9 TABLICA MEMO – PRACE W FOLWARKU

Stanowisko dla najmłodszych z grą memo w postaci magnetycznych kart prezentujące wybrane, często nieistniejące już zawody.

C10 PRODUKCJA FOLWARKU

Stanowisko interaktywne poświęcone produkcji rolnej. Aplikacja dla młodzieży prezentuje informacje na temat: hodowli zwierząt gospodarskich, upraw warzyw w szklarniach oraz upraw roślin ozdobnych w pałacowym parku. Na ośmiu ścianach zamka szyfrowego umieszczono zestawy po trzy rysunki:

- miejsce, np. pole, szklarnia, las, obora,
- rodzaj płodu lub produktu, np. pszenica, pomidory, drewno, mleko w bańce,
- gotowy produkt, np. chleb, kanapka z pomidorem, chodnik kopalniany z drewnianą obudową, owsianka.

Właściwe ułożenie zestawu uruchamia treści informacyjne dla młodzieży lub obrazek do pokolorowania – dla młodszej grupy. W puli są minimum trzy różne obrazki.

Wyposażenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 27",
- elektronika zamka szyfrowego,
- głośnik.

C11 MŁYN

Stanowisko poświęcone pracy młyna zostało zabudowane jako wolnostojąca ścianka z wydrukiem wielkoformatowym. Dla młodszych dzieci zaplanowano zabawę manualną w postaci zestawu zębatek do ułożenia na trzpieniach rozmieszczonych w ścianie stanowiska. Zaś dla starszej grupy wiekowej przeznaczono aplikację pozwalającą poznać zasadę działania młynów wodnych.

Wyposażenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 27",
- głośnik.

C12 TARTAK

Stanowisko połączone ścianką ze stanowiskiem C11 MŁYN poświęcono pracy tartaku. W zabudowie zaplanowano niewielką gablotę do prezentacji eksponatu – młotka do znakowania drewna. Aplikacja przewidziana na stanowisku to gra zręcznościowa, uruchamiana jednym z trzech przycisków pozwalających wybrać gałąź gospodarki, w której wykorzystywane jest drewno: górnictwo, budownictwo, meblarstwo.

Wyposażenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 27",
- głośnik,
- przyciski wandaloodporne.

C13 PAMIĄTKI

Gablota do prezentacji pamiątek oraz faksymiliów mapy gorzelni z podpisem hrabiego Ludwika Ballestrema.



C14 KOLEJKA WĄSKOTOROWA

Zabudowa kadzi stylizująca ją na wagon kolejki wąskotorowej.

C15 ŻYCIE W STAWIE

Stanowisko zbudowane wewnątrz drugiej kadzi. Wzdłuż ściany kadzi zaplanowano zabudowę ławeczki. Podłogę, ławeczkę oraz ścianę za nią pokryto wykładziną obiektową. Zaplanowano okrągłe ekrany projekcyjne o minimalnej średnicy 100 cm. Przewidziano montaż wentylatora i przestonę drzwi wejściowych oraz tabliczkę informującą zapraszającą do środka. Projekcja to animacja pokazująca życie w stawie, rodzime gatunki ryb i roślin. Czas trwania animacji to maksymalnie 1 minuta.

Wyposażenie AV:

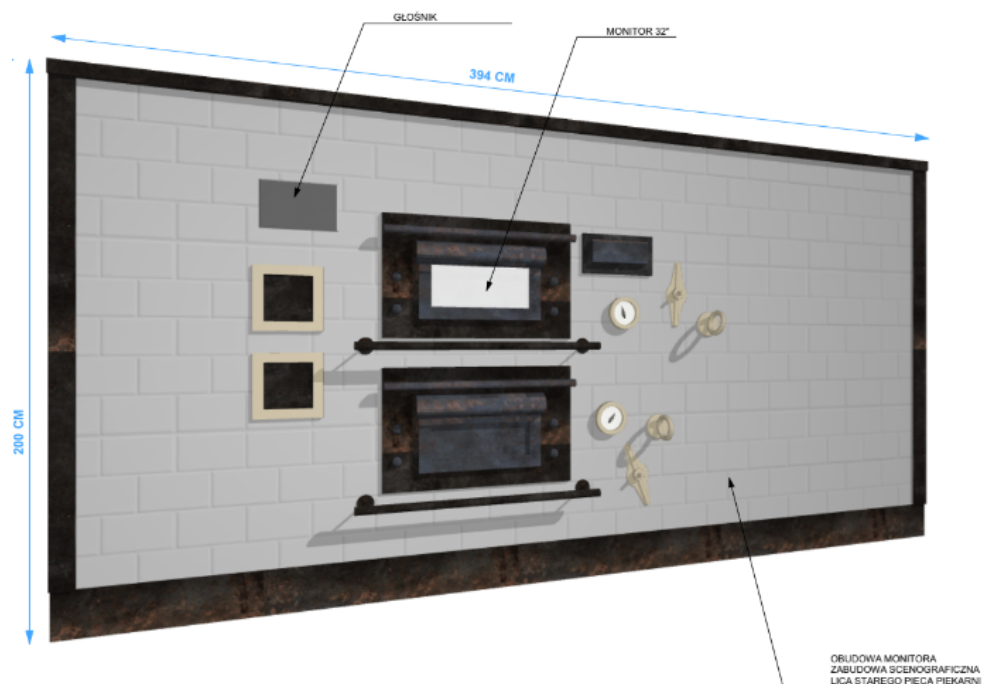
- komputer,
- projektor – 2 szt.,
- głośnik,
- wentylator.

C16 PIEKARNIA

Stanowisko zbudowane w osobnym pomieszczeniu. Monitor zabudowany w przedściance z wydrukiem wielkoformatowym pieca chlebowego i drzwiczek. Na bocznej ścianie wydruk z rysunkiem regałów. Monitor prezentuje rysunkową animację wypieku bułek wraz z opowieścią lektora. Animacja uruchamiana włącznikami przemysłowymi, po jednym dla wersji polskiej i angielskiej.

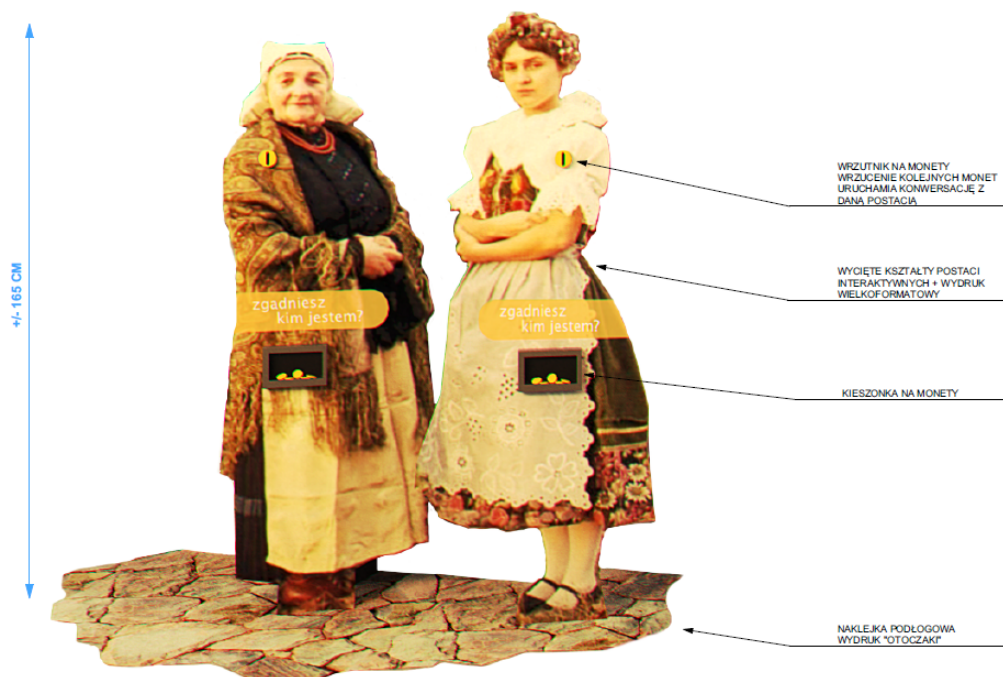
Wyposażenie AV:

- komputer,
- monitor 32",
- głośnik,
- włącznik przemysłowy – 2 szt.



D1 JARMARK

Stanowisko tworzy siedem figur postaci rozmieszczonych przy zabudowie sali. Postacie przedstawiono w strojach z lat 20. XX w. adekwatnych do odwiedzin na jarmarku. W tle odgłosy targowiska odgrywane na dwóch głośnikach. Widzimy: guwernantkę pałacową, nauczyciela, woźnicę, dwójkę dzieci, kluczniczkę z pałacu, kowala. Postacie wykonano jako obrysy z nadrukiem sylwetki w stroju. Zabudowa postaci mieści głośnik, czytnik RFID, przycisk PL/EN oraz kuwetę/koszyk na żetony. Dla każdej postaci przygotowano minimum cztery żetony wraz z kolejnymi trzema kompletami jako zapasowymi. Wrzucenie żetonu do czytnika powoduje uruchomienie wypowiedzi osoby. Postać opowiada kim jest, czym się zajmuje i co robi na jarmarku. Tylko jeden żeton uruchamia prawdziwą opowieść pasującą do stroju, pozostałe, błędne, często mają formę humorystyczną. Wypowiedzi nagrano, zachowując ówczesne sposoby posługiwania się językiem. W czasie przerwy, gdy stanowisko nie jest obsługiwane, postacie „toczą rozmowy” między sobą. Za postaciami widzimy wydruki przedstawiające dorożkę i stragany targowe.



Wyposażenie AV:

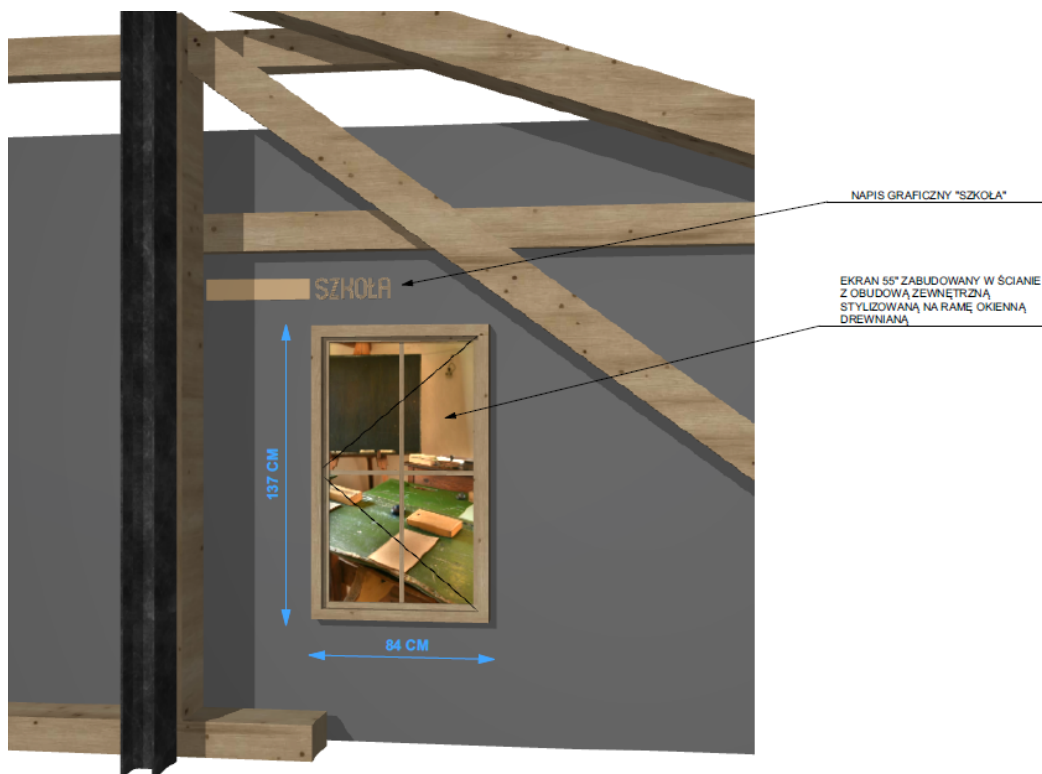
- głośnik – 7+2 szt.,
- komputer – 7+1 szt.,
- czytnik RFID – 7 szt.,
- przetwornik PL/EN – 7 szt.

D2 SZKOŁA

Stanowisko ma formę ekranu zabudowanego jako okno do sali szkolnej. Aplikacja prezentuje treści informacyjne na temat nauczania na początku XX w., historyczne zdjęcia szkoły w Kochanowicach, cytaty z wypowiedziami mieszkańców, informacje o liczbie dzieci w klasach itp. Dla młodszej grupy przygotowano grę zręcznościową nawiązującą do lekcji kaligrafii.

Wyposażenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 55".



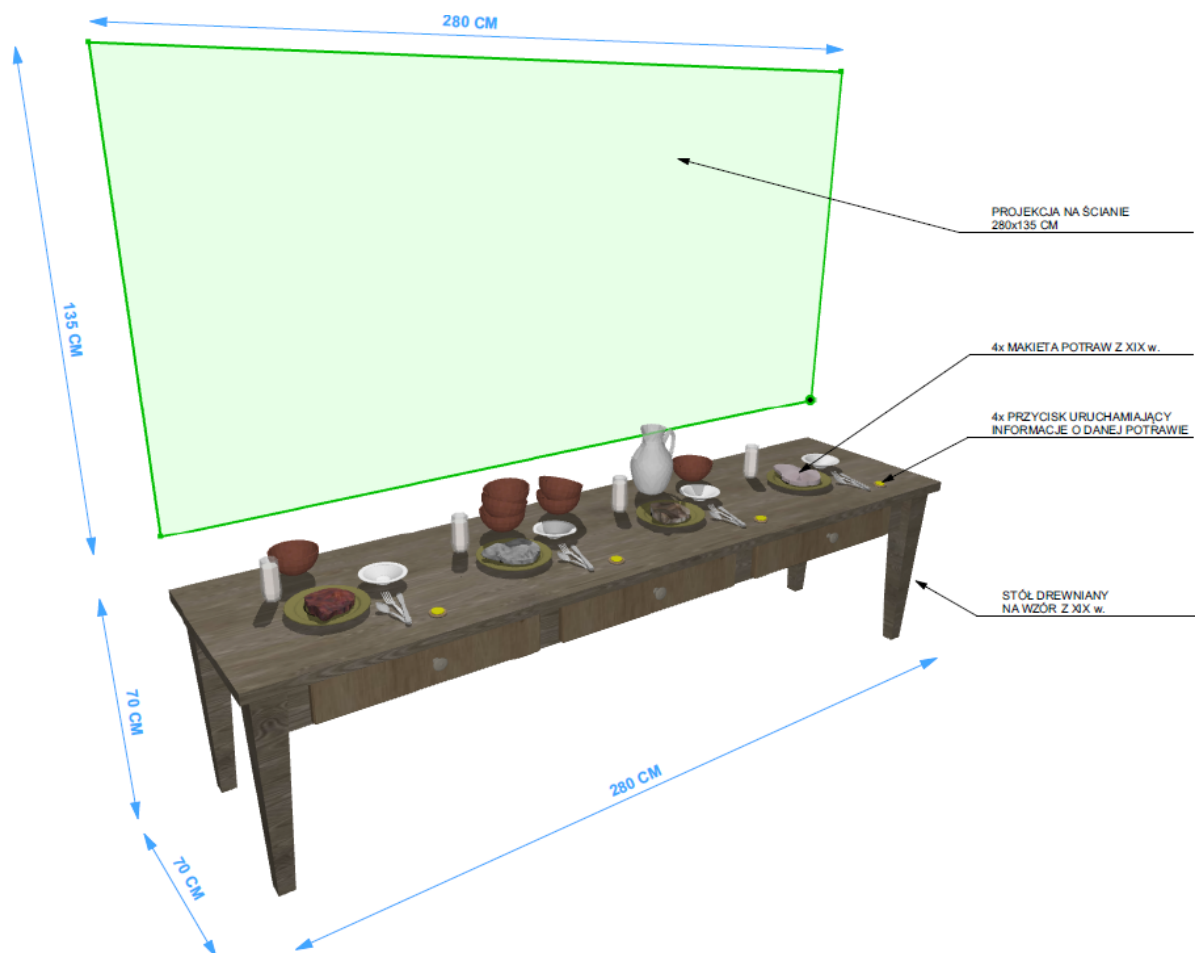
D3 CO JADANO W CZWORAKACH

Stanowisko mieści się w zabudowie nawiązującej do wnętrza domów pracowników folwarków, obejmuje stół oraz ścianę projekcyjną. Na stole ustawiono potrawy do złudzenia przypominające prawdziwe dania; minimalna liczba dań to cztery. Wybranie przycisku uruchamia informacje historyczne i kulinarne o poszczególnych potrawach.

Wybór dań do uwzględnienia w stanowisku: zalewajka, grochówka, kapuśniak, jarzynowa, kapusta z grochem, ciapkapusta, kapusta zasmażana, kluski śląskie tarte, prażuchy, placki na parze, ciasto jabłkowe, wina owocowe, ciemne piwo, landrynki. Zastawa stołu składa się z talerzy blaszanych i glinianych mis.

Wyposażenie AV:

- komputer,
- projektor,
- głośnik,
- przyciski.

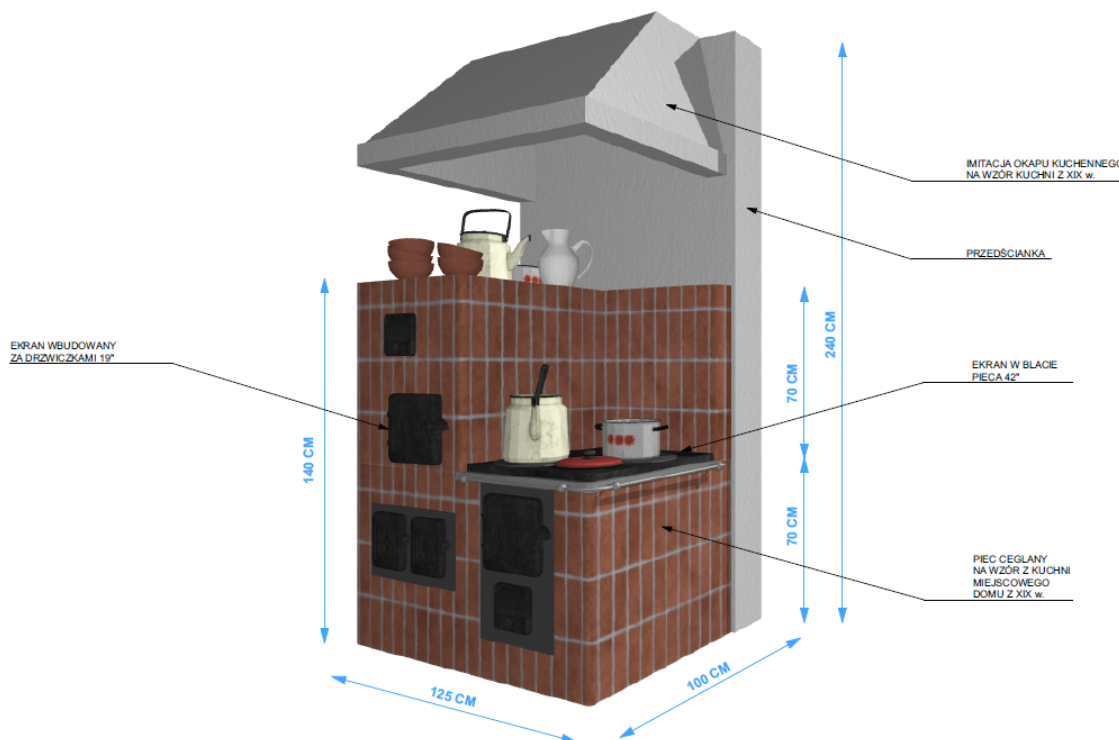


D4 PIEC - UGOTUJ CIAPKAPUSTĘ

Stanowisko w formie ceglanego pieca, analogicznego z występującymi w domach pracowników folwarku. W blacie oraz parowniku zabudowano monitory, w okapie umieszczono kamerę. Zwiedzający dostaje zadanie ugotowania ciapkapusty. Na ekranie zabudowanym w ścianie pieca wybiera składniki oraz realizuje kolejne kroki pokazujące sposób gotowania na piecu węglowym. Monitor zabudowany w blacie pokazuje zdejmowanie i układania fajerek oraz stopień rozgrzania płyty pieca. Kamera odczytuje kody Aruco umieszczone na garnkach i informuje gracza o złym lub dobrym ruchu.

Wypożyczenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 19",
- monitor 42",
- kamerę,
- głośnik.



D5 STUDNIA

Stanowisko ma formę ekranu zabudowanego jako okno z widokiem na plac pomiędzy czworakami. Prezentowane na nim informacje omawiają prace gospodarcze, które wykonywały dzieci w zależności od wieku, oraz ówczesne zabawy. Dla młodszej grupy zaplanowano grę zręcznościową „Studnia”.

Wyposażenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 32",
- głośnik.

D6 STAWY

Infografika poświęcona tematyce kochanowickich stawów hodowlanych w formie wydruku wielkoformatowego.

D7 PRZESŁONA

Przesłona korytarza w postaci tkaniny z nadrukiem.

D8 CO JADANO W PAŁACU

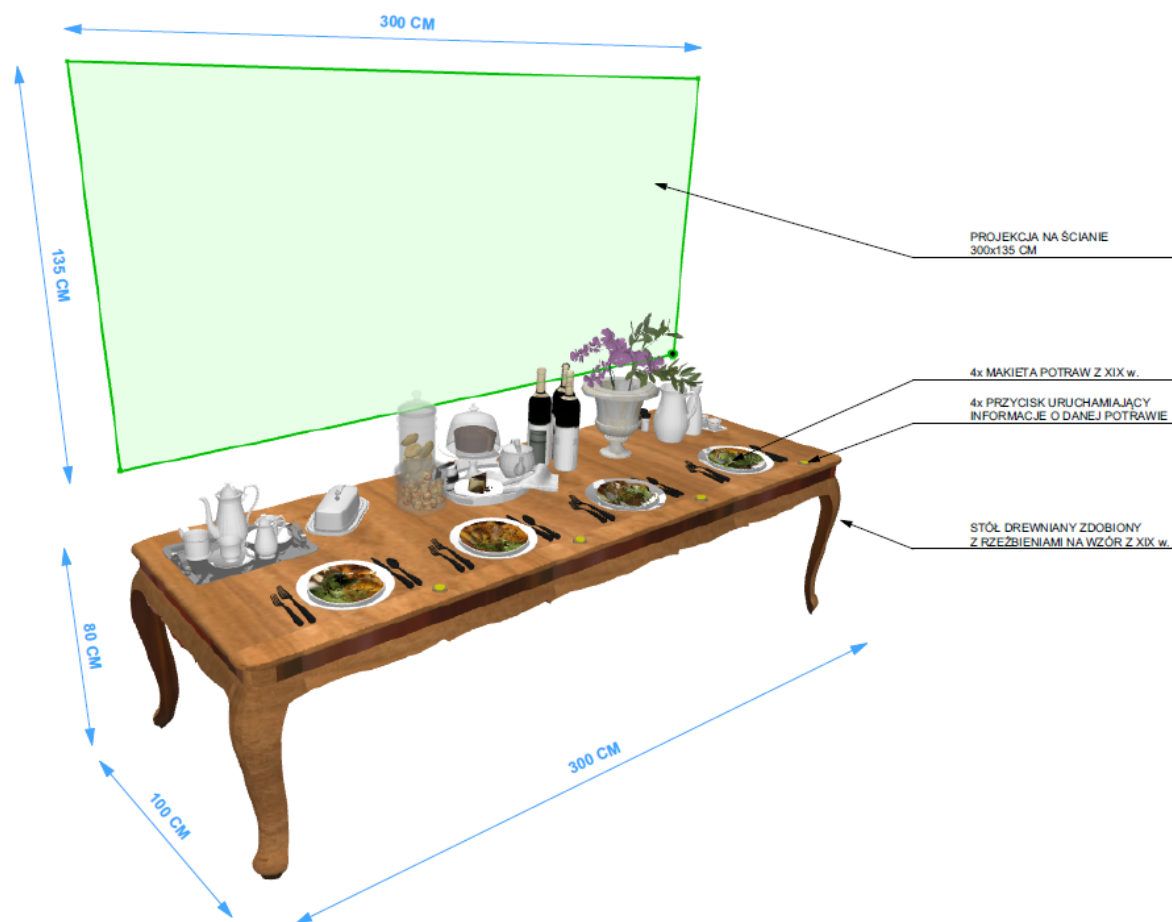
Stanowisko mieści się w zabudowie nawiązującej do wnętrza pałacu, obejmuje ozdobny stół oraz ścianę projekcyjną. Na stole ustawiono minimum cztery potrawy do złudzenia przypominające prawdziwe dania. Wybranie przycisku przy daniu uruchamia informacje historyczne i kulinarne na jego temat. Wybór potraw uwzględnionych w stanowisku: mięsa pieczone (np. sarna, dzikie ptactwo), przetwory z pomidorów, ciasta, wina. Potrawy prezentowane na ceramicznej zastawie.

W gablocie obok stanowiska wyeksponowano elementy zastawy pałacowej.



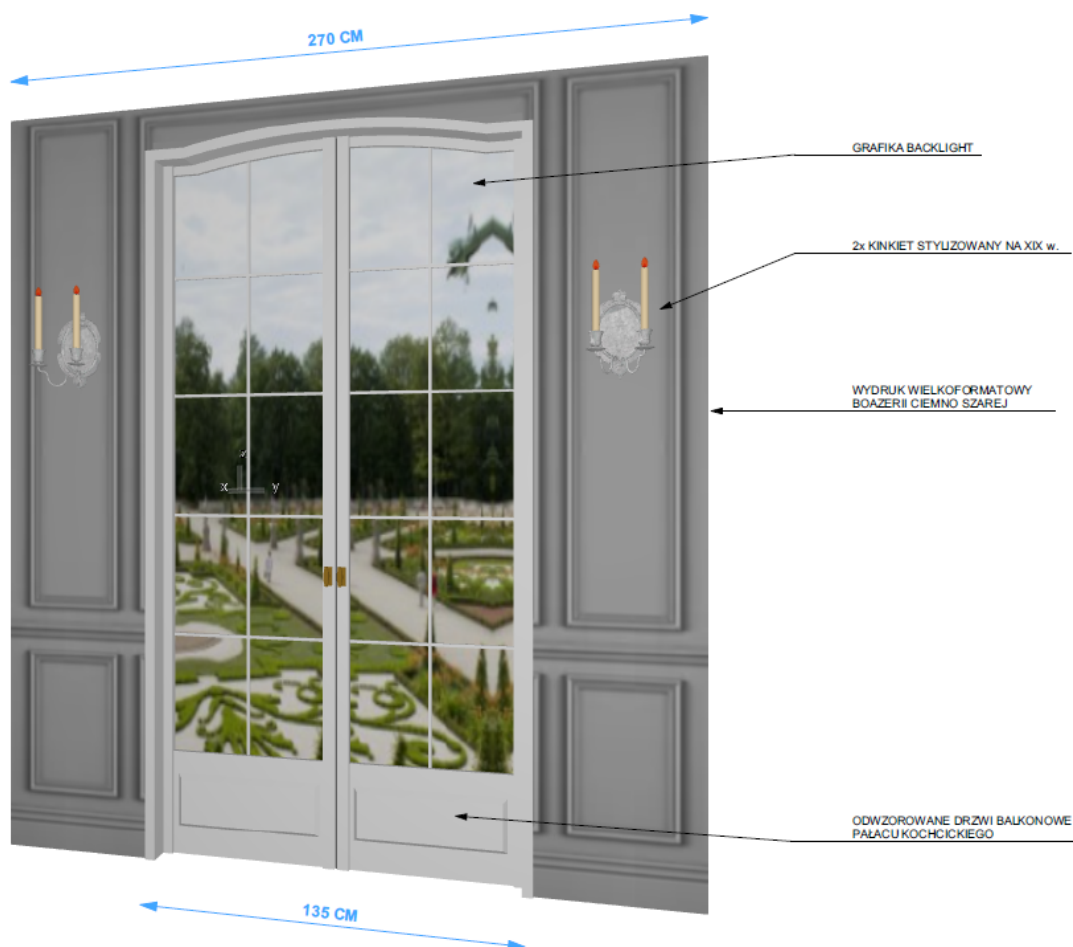
Wyposażenie AV:

- komputer,
- projektor,
- głośnik,
- przyciski.



D9 OKNO NA OGRÓD

Zabudowa stanowiska nawiązuje do sal pałacowych. Widok przez okno pokazuje historyczną wizualizację ogrodu z lat 30. XX w.



D10 ARCHITEKTURA

Stanowisko w formie monitora zabudowanego w ścianie działowej z nadrukiem ramy obrazowej. Aplikacja na stanowisku prezentuje treści o obiektach zbudowanych przez hrabiego Ballestrema: zamek, leśniczówka, pałac, kaplica. Dla młodszej grupy zaplanowano grę „Zbuduj pałac”.

Wyposażenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 22”.



D11 HISTORIA RODU BALLESTREMÓW

Stanowisko w formie monitora zabudowanego w ścianie działowej z nadrukiem ramy. Aplikacja prezentuje treści informacyjne na temat rodu Ballestremów: zasięg ich dóbr, drzewo genealogiczne, portrety, piastowane stanowiska, dokonania oraz informacje o współcześnie żyjących członków rodu.

Obok monitora zdjęcie portretowe hrabiego Ludwika Ballestrema, подарowane przez mieszkankę Kochanowic, wraz z informacją o darczyńcy.



Wyposażenie AV:

- komputer,
- monitor dotykowy 22".

D12 NOSIMY WODĘ

Stanowisko z rekwizytami pozwalającymi na wypróbowanie własnych sił w „noszeniu wody”. Rewizyty w postaci ławeczki, nosideł i wiader przedstawia wizualizacja 07 WIEŚ.

D13 WIEŚ

Stanowisko tworzą trzy postacie w strojach z lat 20. XX w. Postacie wykonano jako obrys z nadrukiem sylwetki w stroju. Zabudowa postaci mieści głośnik, czytnik RFID, przycisk PL/EN oraz kuwetę/koszyk na żetony. Dla każdej postaci przygotowano minimum cztery żetony wraz z kolejnymi trzema kompletami jako zapasowymi. Wrzucenie żetonu do czytnika powoduje uruchomienie wypowiedzi osoby o tym, kim jest i czym się zajmuje. Tylko jeden żeton uruchamia prawdziwe informacje pasujące do stroju, pozostałe są błędne, często mają formę humorystyczną. Wypowiedzi nagrano z zachowaniem ówczesnych realiów językowych. W czasie przerwy, gdy stanowisko nie jest obsługiwane, postacie „toczą rozmowy” między sobą. Za postaciami widzimy wydruki przedstawiające widok na wieś.

Wyposażenie AV:

- głośnik – 3 szt.,
- komputer – 3 szt.,
- czytnik RFID – 3 szt.,
- przetwórczniki.

D14 HISTORIA

Stanowisko w formie tablicy – mapy myśli – prezentującej historię gminy Kochanowice. Tablica zawiera zdjęcia, cytaty, wycinki prasowe m.in. z „Gazety Opolskiej”, „Gazety Polska Zachodnia”, „Górnoślązaka”, „Nowin Codziennych”.

Źródła:

https://archiwum-prasy.institutslaski.pl/? sfm_data=01011917%2031121923& sfm_miejsc=Kochcice

https://www.academia.edu/23705187/WIE%C5%9ACI_Z_OKOLICY_KOCHANOWIC_W_YCINKI_PRASOWE_Z_GAZETY_POLSKA_ZACHODNIA_Z_LAT_1927_1939

https://sbc.org.pl/dlibra/publication//26341/edition/23344?format_id=2

D15 GABLOTY

Komplet gablot o wymiarach odpowiadających zebranym pamiątkom.



D16 WIDOK NA OKOLICĘ

Wydruk wielkoformatowy na tylnej ścianie przedstawiający kwitnące na żółto pola rzepaku.

F1 FILM – SALA KINOWA

Film z elementami animacji to opowieść o produkcji żywności na początku XX w., w tym produkcji prowadzonej w folwarku, oraz historia zmian sposobów odżywiania. Oprócz zagadnień historycznych materiał podkreśla rolę zdrowych nawyków żywieniowych. Czas trwania to maksymalnie 10 minut.

SALE WARSZTATOWE

Wyposażenie sal warsztatowych ma na celu stworzenie przestrzeni do prac manualnych grup szkolnych i przedszkolnych odwiedzających Żółty Folwark. Szczegółową listę wyposażenia uwzględnia PRZEDMIAR. W ramach projektu wykonawczego należy opracować program warsztatów etnograficznych dla różnych grup wiekowych, w tym: przedszkolaków, młodzieży szkolnej i osób starszych.

BAR

Wyposażenie baru i kawiarni pokazano na wizualizacjach BAR, szczegółową listę wyposażenia uwzględnia PRZEDMIAR.