

Konkurs pn.: **Wykonanie koncepcji oraz wystawy stałej pt.: „Wieża tajemnic” w budynku kamienicy (Visitors Center) oraz w wieży zamkowej na zamku w Muszynie.**

Zadanie realizowane jest w ramach projektu pn.: „W kręgu tajemnic” dofinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Interreg Polska – Słowacja 2021-2027: priorytet 3. Twórcze i atrakcyjne turystycznie Pogranicze, cel szczegółowy 1. Wzmacnianie roli kultury i zrównoważonej turystyki w rozwoju gospodarczym, włączeniu społecznym i innowacjach społecznych.

I. OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA:

Przedmiotem zamówienia jest wykonanie koncepcji oraz wystawy stałej pt. „Wieża tajemnic” w budynku kamienicy (Visitors Center) oraz w wieży zamkowej na zamku w Muszynie.

1. Określenie przedmiotu zamówienia, ramowe założenia Konkursu.

Oznaczenie przedmiotu zamówienia według kodu Wspólnego Słownika Zamówień CPV:

Główny CPV:

79822500-7 Usługi projektów graficznych;

Dodatkowe CPV:

92312000-1 Usługi artystyczne;

92310000-7 Usługi tworzenia dzieł artystycznych i literackich oraz przekładu

92521100-0 Usługi wystawowe świadczone przez muzea

92521000-9 Usługi muzealne

79822500-7 Usługi projektów graficznych

79930000-2 Specjalne usługi projektowe

32322000-6 Urządzenia multimedialne

39154000-6 Sprzęt wystawowy

32321300-2 Materiały audiowizualne

72212900-8 Różne usługi opracowywania oprogramowania i systemy komputerowe

72212500-4 Usługi opracowywania oprogramowania komunikacyjnego i multimedialnego

51310000-8 Usługi instalowania urządzeń dźwiękowych i wideo

45311200-2 Roboty w zakresie instalacji elektrycznych

45314320-0 Instalowanie okablowania komputerowego

37820000-2 Wyroby artystyczne

1) Cel konkursu

Celem konkursu jest wyłonienie najlepszej propozycji oprawy multimedialnej, mającej być wykorzystaną na potrzeby wystawy stałej, która to oprawa będzie się charakteryzowała najwyższymi walorami artystycznymi, atrakcyjnością i kreatywnością. Wykonanie całości wystawy zgodnie z prezentowanymi w Pracy Konkursowej zdolnościami i proponowanymi rozwiązaniami Uczestników Konkursu ma prowadzić do stworzenia wyjątkowego i atrakcyjnego miejsca, zachęcającego osoby z różnych grup do zwiedzania wystawy.

2) Cele inwestycji:

Podstawowym celem zadania jest stworzenie wyjątkowej wystawy, prezentującej historię i legendy towarzyszące regionowi jak i samemu Zamkowi w Muszynie.

Zadanie ma także doprowadzić do ożywienia ruchu turystycznego poprzez zwiększenie funkcji kulturalnych, edukacyjnych i rekreacyjnych. W wyniku realizacji zadania powstać ma funkcjonalna, o wysokich walorach estetycznych i artystycznych wystawa stała atrakcyjna dla turystów, szeroko oddziałująca na otoczenie i powodująca istotny wzrost aktywności (społecznej, kulturowej, gospodarczej) w otoczeniu. Wystawa ma przyciągać uwagę i być ważnym, rozpoznawalnym oraz akceptowanym społecznie miejscem.

3) Przedmiot konkursu

Polska – Słowacja

Przedmiotem Konkursu jest zaprezentowanie koncepcji wykonania wystawy stałej, w celu umożliwienia osiągnięcia celów określonych powyżej.

Uczestnicy Konkursu winni wziąć pod uwagę przy wykonaniu Pracy Konkursowej ww. cele, sposób przygotowania Pracy Konkursowej oraz kryteria oceny Prac Konkursowych określone w Regulaminie Konkursu.

Organizator Konkursu wymaga, aby Prace Konkursowe wykonane zostały z uwzględnieniem dokumentacji technicznej całości wystawy oraz wymienionymi w niej wytycznymi i wymaganiami odnośnie poszczególnych stanowisk.

- 4) **Organizator wskazuje, że dokumentacja techniczna wystawy wiąże Uczestników konkursu w zakresie:**
 - a) ścieżki zwiedzania, w tym podziału wystawy na przestrzenie, stanowiska,
 - b) ilości, rodzaju treści lub artefaktów prezentowanych w poszczególnych przestrzeniach i stanowiskach,
 - c) ilości, rodzajów i typów oraz lokalizacji elementów, w tym scenograficznych,
 - d) ilości, rodzajów i typów urządzeń AV/IT (multimedia).
- 5) **Dokumentacja techniczna nie wiąże Uczestników konkursu w zakresie:**
 - a) rozwiązań estetycznych i artystycznych;
 - b) pomysłów narracyjnych kontentu multimedialnego;
- 6) **Dodatkowe wymogi odnośnie sposobu wykonania wystawy:**
 - a) Materiały użyte do produkcji elementów scenograficznych będą materiałami w 100% poddającymi się recyklingowi, tj. z materiałów pochodzenia naturalnego jak stal, kamień, drewno czy szkło (dotyczy to nie tylko ramy, które będą ukrywały elementy AV, ale także elementów wyposażenia jak siedziska drewniane, skrzynie etc.).
 - b) Co najmniej 30% materiałów wykorzystanych do zbudowania ekspozycji pochodzić będzie z recyklingu.
 - c) Drewno wykorzystywane do tworzenia elementów ekspozycyjnych musi posiadać certyfikat FSC [Forest Stewardship Council].
 - d) Na etapie eksploatacji kosze na odpadki będą przygotowane do segregacji odpadów na 4 frakcje: szkło, plastik, papier.
 - e) Należy uwzględnić uniwersalne rozwiązania projektowe, zgodne z art. 6 ustawy o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami z 19 lipca 2019 r.
 - f) Źródła światła w klasie A++.
 - g) Oświetlenie sterowane systemem DALI.
 - h) Wszystkie zastosowane urządzenia multimedialne będą miały funkcje stand-by, co powoduje znaczące obniżanie poboru mocy w trakcie braku aktywności.
 - i) Istotne jest, by wnętrza wieży, wraz z całym wyposażeniem, nawiązywały do wzorców czerpanych z lokalnej tradycji - będąc jednocześnie jej nowoczesną reinterpretacją.
 - j) Wszelkie materiały opracowane przez wykonawcę w tym w szczególności: teksty, nagrania lektorskie, opisy, grafiki, filmy muszą być tłumaczone na język słowacki i angielski.
 - k) Organizator zapewnia dostęp do prądu i Internetu (punkty przyłączeniowe). Do obowiązków Wykonawcy należy rozproszczenie mediów do poszczególnych sekcji wystawy na wszystkich kondygnacjach.
 - l) Wykonawca zobowiązany jest do rozproszczenia mediów z punktów przyłączeniowych (prądu i Internetu) do poszczególnych sekcji wystawy na wszystkich kondygnacjach w sposób estetyczny i spójny z aranżacją wystawy.
- 7) Uczestnicy winni we własnym zakresie zapoznać się z dokumentacją techniczną wystawy w celu opracowania Pracy Konkursowej zgodnej z wytycznymi w niej zawartymi.
- 8) Dokumentacja techniczna całości wystawy stanowi **załącznik nr 1 do Regulaminu Konkursu**.
- 9) Zamawiający załącza także zestawienie rysunków scenograficznych, zestawienie rzutów kondygnacji opis parametrów urządzeń, audioprzewodniki, specyfikację zasobową - **załącznik nr 1 do Regulaminu konkursu**), przewidzianych do wykonania wystawy stałej.

WIEŻA TAJEMNIC**1. Założenia koncepcyjne:**

- 1) Zamek w Muszynie i nowo odbudowana wieża zamkowa stanowią przez setki lat jeden z najważniejszych elementów obronnych Muszyny. Widoczna z daleka, broniła handlowego szlaku, którym przesyłano towary z terenów Węgier i Słowacji na tereny dawnej Rzeczypospolitej. Wieża chroniła także samo miasto Muszynę przed napadami zbójców, a w jej piwnicach przechowywano najcenniejsze towary i skarbiec.
- 2) Wieża zbudowana jest na planie kwadratu platformami, służącymi niegdyś obronie wieży, po odbudowie i uruchomieniu wystawy stanie się nowym atrakcyjnym celem odwiedzin dla turystów odwiedzających region. Ze względu na niewielką przestrzeń ekspozycyjną i zachowanie przepisów PPOŻ, większość wystawy będzie dostępna dla małych 10osobowych grup, które wpuszczamy co 6 minut.
- 3) Wystawa ma charakter multimedialny-interaktywny. Jej głównym przekazem są legendy z elementami historii regionu, tematyka Państwa Muszyńskiego oraz znane postaci związane z Muszyną, Zamkiem i regionem.
- 4) Zamawiającemu zależy, by jakość prezentowanych materiałów była zgodna ze specyfikacją sprzętu AV oraz wytycznymi do scenariuszy produkcyjnych. Wszelkie materiały kontentowe, które zostaną stworzone na potrzeby wystawy jak: aplikacje, filmy, grafiki czy dźwięki, muszą być wolne od roszczeń osób trzecich. Prawa autorskie lub licencje do utworów zostaną przekazane w użytkowanie wieczyste w ramach wynagrodzenia. Zamawiającemu zależy na oryginalności rozwiązań scenograficznych i kontentowych.

2. Ścieżka zwiedzania:**1) Kamienicy Visitors Center**

Zwiedzający, zanim wejdą do wieży, rozpoczynają swoją podróż w tzw. Kamienicy Visitors Center, gdzie mogą kupić bilet, zapoznać się z planami dawnych zabudowań zamkowych. W tej części znajdą się także dwa stanowiska VR przeznaczone dla osób z niepełnosprawnością ruchową, które umożliwią wirtualne zwiedzanie wystawy wieży. W części przestrzennej kawiarni obejrzą film z trasy podróży, z Muszyny do Starej Lubowni i Hniezdnego - miasta partnerskiego projektu.

Wędrówka do wieży to spacer po dziedzińcu dawnego zamku, na którym widać fragmenty ruin, miejsce dawnej studni zamkowej oraz fragmenty fosy. Schodząc w dół schodami zwiedzający znajdzie się w przestrzeni wejścia, gdzie rozpoczyna się przygoda z „Wieżą Tajemnic”.

4 sztuki tablic informacyjnych wyświetlacz epapier, kolorowy. Monitor 31" w technologii e-papieru kolorowego wraz z stylizowaną podkonstrukcją, zlokalizowane na ścieżce prowadzącej do zamku w miejscach wskazanych przez Zamawiającego.

2) Poziom 1 Tajemnica Pierwsza „Odwaga”, Legenda o Śpiących Rycerzach

Zwiedzanie wieży rozpoczyna się od najniższego poziomu, oznaczonego jako 1. W przyziemiu: makieta bliskiego otoczenia zamku (1.a) ukazującą miejsce, gdzie znajdował się niegdyś cały zamek i grodzisko, rzekę Poprad oraz okoliczne wzgórza z mattpaintingiem okolicy. Backlight - tablica - grafika horyzontu Muszyny z epoki wykonana techniką mattepaintingu (1.b). Backlight - tablica z grafika (1e) znajdzie się legenda o śpiących rycerzach i dzieciach pilnujących drzwi do piwnic.

Po 30 sekundach od wejścia grupy zwiedzających, przez makieta przejdzie burza. Na moment zgasną światła w sali i rozpocznie się spektakl „Wieży Tajemnic”. Wszechobecny głos obwieści zwiedzającym, że znaleźli się w wieży tajemnic i nie wyjdą z niej cało, dopóki nie odkryją wszystkich tajemnic związanych z Wieżą- głos opowie legendę śpiących rycerzy pilnujących skarbu oraz historię skamieniałych dzieci, a elementy mappingu pojawią się na murach i płaskorzeźbach dzieci wykonanych z styroduru frezowanego lub / i druku 3D (1c) ożywiając je na chwilę. W wizjerze drzwi umieszczony zostanie niewielki ekran, wyświetlający krótki zapętłony film towarzyszący narracji, który przedstawia śpiących rycerzy w tle i nieprzebrane bogactwa skarbcza.

Przestrzeń składa się z elementów scenograficznych:

- a) Makieta terenu z zamkiem XV-XVIII, grodziskiem i rzeką Poprad (1.a) wykonana druk 3D lub technika wykonania równoważna dostosowania do wyświetlenia pod mapping
- b) Backlight - tablica - grafika wykonana w technice mattpaintingu z dawnym historycznym horyzontem Muszyny z przełomu XV wieku (1.b).

Polska – Słowacja

- c) Backlight - tablica z grafiką (1e) z legendą o śpiących rycerzach i dzieciach pilnujących drzwi do piwnic.
- d) Drzwi z wizjerem - scenograficzne wrota (1d) z dębowego drewna z elementami kutymi wykonanymi na bazie zachowanych lub odnalezionych fragmentów znalezionych na terenie zamku z wizjerem i monitorem 10" do wyświetlania filmu zapętlonego 15 sekund.
- e) Dwóch płaskorzeźb dzieci wykonanych z styroduru frezowanego lub / i druku 3D (1c), które pilnują dębowych drzwi, w skali 1:1, w strojach z epoki (1c).

3) Poziom 2 Tajemnica druga „Pracowitość”, Legenda o Wodzie – Najcenniejszym Skarbie Muszyny

Wyjście po schodach wiedzie nas do poziomu drugiego wieży, jest to platforma, która jest w zasadzie spocznikiem dla schodów.

Ze względu na niewielką ilość miejsca, tworzymy 2 instalacje multimedialne:

- a) Studnia immersyjna – angażuje odbiorcę nie tylko wizualnie, ale też zmysłowo i emocjonalnie, dzięki zastosowaniu dynamicznego oświetlenia, efektów dźwiękowych i czujników reagujących na obecność. Zachowana forma studni – stylizowana na kamienną – pełni funkcję estetyczną i techniczną, integrując się z otoczeniem oraz osłaniając elementy technologiczne instalacji. Jednocześnie zyskuje rolę jako przestrzeń doświadczenia i refleksji. Instalacja przestaje być jedynie obiektem do oglądania – staje się interaktywnym medium, które zmienia sposób odbioru miejsca i buduje głębszą relację z widzami.
- b) Gra interaktywna- znajdź największy skarb Muszyny - po kliknięciu w ekran z regionem odsłaniają się najważniejsze źródła wód mineralnych regionu i plansze z informacjami o muszyńskich źródłach wód mineralnych i procesie powstawania wody mineralnej.

W sali opowiemy legendę o powstaniu studni, która niegdyś znajdowała się na zamkowym dziedzińcu. W końcu woda, jako cenna substancja kojarzona z Muszyną, to prawdziwy, lokalny skarb. Według legendy, studnię wykopał jeden z skazanych rozbójników. Gdy po wielu tygodniach kopania dotarł do lustra wody, wskoczył na wiadro i wy dostał się ze studni. Za ciężką pracę został nagrodzony wolnością.

Przestrzeń składa się z elementów scenograficznych:

- a) Studnia immersyjna.
- b) Stanowisko z monitorem „Znajdź wodę”.

4) Poziom 3 Tajemnica trzecia- „Talent”, Legenda kupca Amadeja

Legendę kupca Amadeja, który stracił wielki skarb w Czarnym Wirze Popradu (3.a), przedstawi film 4K z elementami animacji 3D opowiadający historię kupca Amadeja czas trwania ok. 10 minut. Jednocześnie to miejsce będzie wypoczynkiem dla zwiedzających, znajdujących się w połowie wieży. Po obejrzeniu filmu z legendą, ścieżka zwiedzania prowadzi nas wokół klatki schodowej, gdzie zapoznamy się z historią Państwa Muszyńskiego i jego władców. Dookoła klatki schodowej należy zbudować ściankę scenograficzną (3b), która będzie stanowiła połączenie gablot, monitorów i ekranów 3D, ukrytych w jej szerokości tak, by nie było widać komponentów montażowych. Przestrzeń wypełniają daty, teksty i grafiki, które należy zaprojektować i wyprodukować w konsultacji z Zamawiającym. Taka nowoczesna forma timeline’u, powiązana z władcami Muszyny i właścicielami okolicznych ziem, z wykorzystaniem najnowocześniejszych multimedii, wprowadza nas w merytorykę historyczną regionu i stanowi wstęp do narracji na kolejnym poziomie wieży.

Przestrzeń składa się z elementów scenograficznych:

- a) Ekran projekcyjny montowany na podkonstrukcji.
- b) 22,5 metrów ścianki montażowej z elementami grafik, system podkonstrukcji wykonany z metalu.
- c) Gablota montowana w zabudowie scenograficznej.
- d) Siedzisko z drewna.

5) Poziom 4 Tajemnica czwarta „Wiara”, Legendy Zaklętego czasu.

Po wejściu na czwarty poziom wieży zwiedzającym ukaże się wielka, scenograficzna księga czarów, umieszczona na postumencie w kształcie korzeni starego drzewa. Wielka, oprawiona w skórę księga to interaktywna instalacja, ukazująca na swych stronach różne uroki i zaklęcia (4.a).

Polska – Słowacja

Przewrócenie każdej strony wywoła korespondujący efekt projekcji naściennej „Obrazy przeszłości”, pokazującej dawno nieistniejące widoki z regionu (ukazujące nieistniejące już dziś miejsca: dawny Zamek, Rynek Muszyński, czarownicę odprawiającą czary, wędrowców jadących na wozie z towarem, wojowników jadących na koniach) odtworzone za pomocą animacji 3D (4.b). Obrazom towarzyszą dźwięki i krótkie komentarze „Głosu wieży”.

Kolejną instalacją scenograficzną jest opowieść o dawnych wierzeniach, portrety czarownic, artefakty życia codziennego przedstawiona w scenograficzno-multimedialnej instalacji. Na tym piętrze prezentowane są postacie lokalnych czarownic, takich jak: czarna Ula ze Złockiego, ruda Jewka z Jastrzębika, chciwa Magda z Leluchowa, ślepa Nastka z Zakościała, krzywa Stefcia z Zazamczyska, z Wapiennego - stara Hancia. Umiejtnie zaprezentowane za pomocą technologii 3D trójwymiarowe postaci, dobrze wpiszą się w obecny dyskurs fantastyki. W scenograficznej instalacji, zaprezentowane zostaną repliki artefaktów - przedmioty z życia codziennego zaproponowane przez Wykonawcę (4.c)

Przestrzeń składa się z elementów scenograficznych:

- a) Postumentu pod księgę- pień drzewa pod księgę.
- b) 14 metrowa ścianka montażowa z elementami grafik, systemów podkonstrukcji wykonany z metalu.
- c) Gabłota montowana w zabudowie scenograficznej.

6) Poziom 5 Tajemnica piąta „Świętość”, Legendy Państwa Muszyńskiego

Pierwszym obiektem, który zwróci uwagę zwiedzającego na tym poziomie wieży, będzie misternie wykonany witraż „pieczęć biskupa”, wzmocniony światłem do zwiększenia wrażeniowego instalacji (5.a).

Na tym poziomie również znajdą się zagadki dla zwiedzających, powiązane z innymi treściami wystawy. Będą dotyczyły heraldyki i historii regionu, pochodzenia szlacheckich rodów, logicznych quizów, czy mechanicznych zagadek, w zależności od kontekstu opowieści. W gablocie (5.g) znajdą się atrapy repliki monet, z towarzyszącą lupą, za pomocą której będzie można dostrzec szczegóły artefaktu. Gabłota z replikami broni (5.h).

Na tym piętrze znajdą się też dwa interaktywne stanowiska- jedno do odbijania pieczęci (5.b), drugie-prasa drukarska (5.c). Naścienna makieta przedstawi historyczny region państwa muszyńskiego (5.d). Grafika wraz z wbudowanym monitorem przybliży zwiedzającemu historię regionu – za pomocą filmu i tekstu (5.e). Film będzie można wygodnie obejrzeć wykorzystując umieszczone naprzeciw ekranu siedziska (5.f). Na tym poziomie znajdzie się też multimedialna instalacja przedstawiająca ewolucję herbu Muszyny (5.i).

Przestrzeń składa się z elementów scenograficznych:

- a) Witrażu z podkonstrukcją wraz z projektem graficznym.
- b) Stanowisko do odbijania pieczęci - mechaniczne urządzenie do ręcznego odbijania wzoru pieczęci w masie plastycznej, postument scenograficzny, wraz z instrukcją graficzną na stanowisku.
- c) Stanowisko z prasą drukarską- mechaniczne urządzenie do ręcznego odbijania dawnych druków na papierze, postument scenograficzny, wraz z instrukcją graficzną na stanowisku.
- d) Makieta regionu Państwa Muszyńskiego w technologii frezowania, podkonstrukcji ze stali pod makietę
- e) Obudowa monitora z grafiką.
- f) Siedzisko z drewna.
- g) Gabłoty atrapy/replika szt.30 monet.
- h) Gabłoty, atrapy/replik szt.5 broni.
- i) Postument pod wyświetlacz holograficzny.

7) Poziom 6 Tajemnica szósta „Perspektywy”

Warto nadmienić, że historia to, oprócz wątków społecznych, ważne lokalnie i globalnie postacie - poznając je, ich motywacje, obawy i marzenia, zwiedzający łatwiej zrozumie meandry historii. Najwyższe piętro to swoisty hołd dla rzeczywistości. Historia najnowsza przybliżona jest na wielkoformatowej planszy (6.a), a cztery lunety umożliwiają obserwację rzeczywistości (6.b), Piąta luneta multimedialna z dawnych czasów obudowa custom made jest „magiczna”, film z nagranyymi rycerzami pędzącymi szlakiem handlowym w rejonie Hniezdne na Słowacji, 30 sek. umożliwia spojrzenie w 360 stopniach, z wysokości, na rejon miejscowości Hniezdne na Słowacji (6.c).

Po zwiedzaniu wieży goście mogą odpocząć na wygodnym siedzisku (6.d).

3. Nowoczesny bauhaus /lokalna Tradycja – Nowoczesna Tradycja

W przypadku tworzenia aranżacji wnętrz, dla zrekonstruowanej wieży Zamku w Muszynie, proponujemy współczesny design oparty o dane wzory regionalne. Muszyna, jak i pozostałe okolice dawnego Państwa Muszyńskiego, ma bardzo bogatą tradycję rzemiosła artystycznego, opartego o formy geometryczne i florystyczne. Dotyczy to zwłaszcza wykończenia elementów drewnianych domostw, mebli i elementów stroju. Proponujemy wykorzystać to wzornictwo i „folk-design” jako elementy wykończenia dla grafik występujących na ścianach oraz w elementach montażowych aranżacji.

Istotne jest, by wnętrza wieży, wraz z całym wyposażeniem, nawiązywały do wzorców czerpanych z lokalnej tradycji - będąc jednocześnie jej nowoczesną reinterpretacją.

4. Projektowanie uniwersalne – osoby z niepełnosprawnościami

- 1) Nowoczesna wystawa powinna odpowiadać na potrzeby wszystkich użytkowników, bez względu na ich wiek, ograniczenia mobilności, słuchu lub widzenia. Zabytkowa wieża ma swoje ograniczenia wynikające z dawnego systemu zabudowy. Mimo to, planuje się budowę podnośnika windowego dla osób z niepełnosprawnością ruchową a przy schodach wejściowych system łazika schodowego. Dla osób ze spektrum autyzmu i nadwrażliwością słuchową, planowane są godziny zwiedzania cichego.
- 2) W projekcie zastosowano uniwersalne rozwiązania projektowe, zgodne z art. 6 ustawy z 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami.
Rozwiązania projektowe:
 - a) Taktylne modele/ tyflografiki, audiodeskrypcja, soundscape
 - b) Poziome oznakowania posadzki
 - c) Gabloty - możliwość podjechania wózkami pod gablotę;
 - d) Miejsca do siedzenia
- 3) Dla osób z niepełnosprawnością słuchową zastosować należy opis treści w języku migowym, prezentowanym na wielofunkcyjnym audioprzewodniku. Dla osób słabiej widzących lub niedowidzących urządzenie działa w trybie audiodeskrypcji.
- 4) Osoby z innymi rodzajami niepełnosprawności: zakres dostosowania wystawy określony według zaleceń NIM.

10) Audioprzewodniki szczegółowy opis w załącznik nr 1 do Regulaminu konkursu

2. **Rozwiązania równoważne** - Zamawiający informuje, że ilekroć przedmiot zamówienia określony w postępowaniu opisany jest przez wskazanie znaku towarowego, patentu lub pochodzenia dopuszcza się rozwiązania równoważne oraz zawsze towarzyszy im domyślny zwrot "lub równoważne". Proponowane rozwiązania (materiały, urządzenia) będą posiadały parametry techniczne nie gorsze niż wymagane przez zamawiającego, posiadały wymagane atesty i spełniały normy. Dopuszcza się więc stosowanie innych niż wskazanych za pomocą nazw i symboli producenta materiałów i urządzeń pod warunkiem, że będą one charakteryzowały się równoważnymi, czyli nie gorszymi, parametrami technicznymi istotnymi z punktu widzenia zastosowania tych materiałów lub urządzeń (np. wymiary, wytrzymałość, twardość, wydajność, moc, pobór energii itp.), a do obowiązku Wykonawcy należy wykazanie równoważności tych parametrów zgodnie z art. 101 ust. 4 ustawy. Dopuszczenie materiałów/rozwiązań równoważnych będzie możliwe pod warunkiem wcześniejszego zaakceptowania ich przez Zamawiającego. Wykonawca w złożonej ofercie jest zobowiązany wykazać, że ewentualnie oferowane materiały równoważne spełniają powyższe wymagania.
3. Zestawienie rysunków scenograficznych, zestawienie rzutów kondygnacji, opis parametrów urządzeń, audioprzewodniki, specyfikacja zasobowa – (**załącznik nr 1 do Regulaminu konkursu**) **należy traktować przez Strony jako materiał pomocniczy do skosztorysowania prac związanych z realizacją przedmiotu umowy. W złożonej ofercie Wykonawca powinien uwzględnić wszystkie koszty związane z realizacją przedmiotu umowy.**



Polska – Słowacja

4. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia **załącznik nr 1 do Regulaminu konkursu**

I. **TERMIN ZAMÓWIENIA**

Wykonawca jest zobowiązany do zrealizowania przedmiotu umowy w terminie: rozpoczęcie wykonywania umowy nastąpi w dniu jej podpisania, a zakończenie **w terminie do dnia 31.12.2026 r.**