

# LABORATORIUM ŚWIATŁA

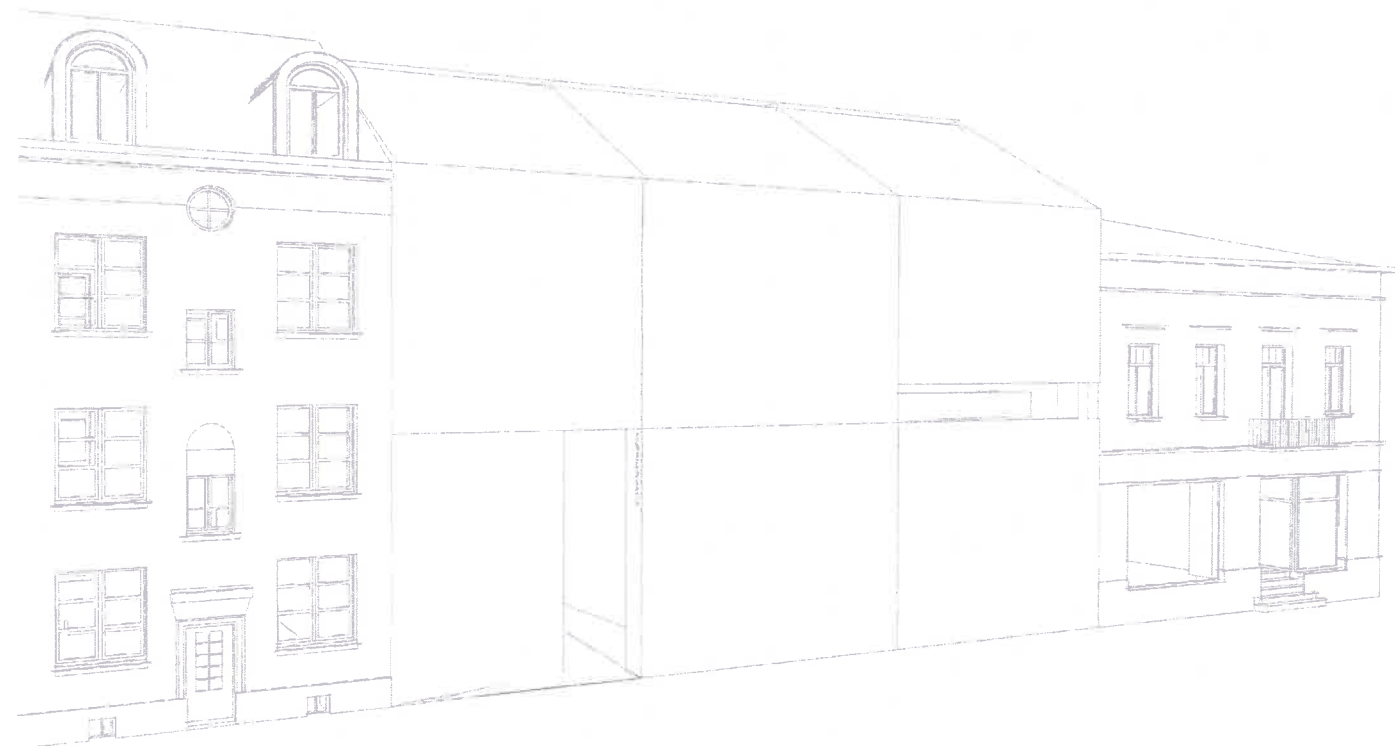
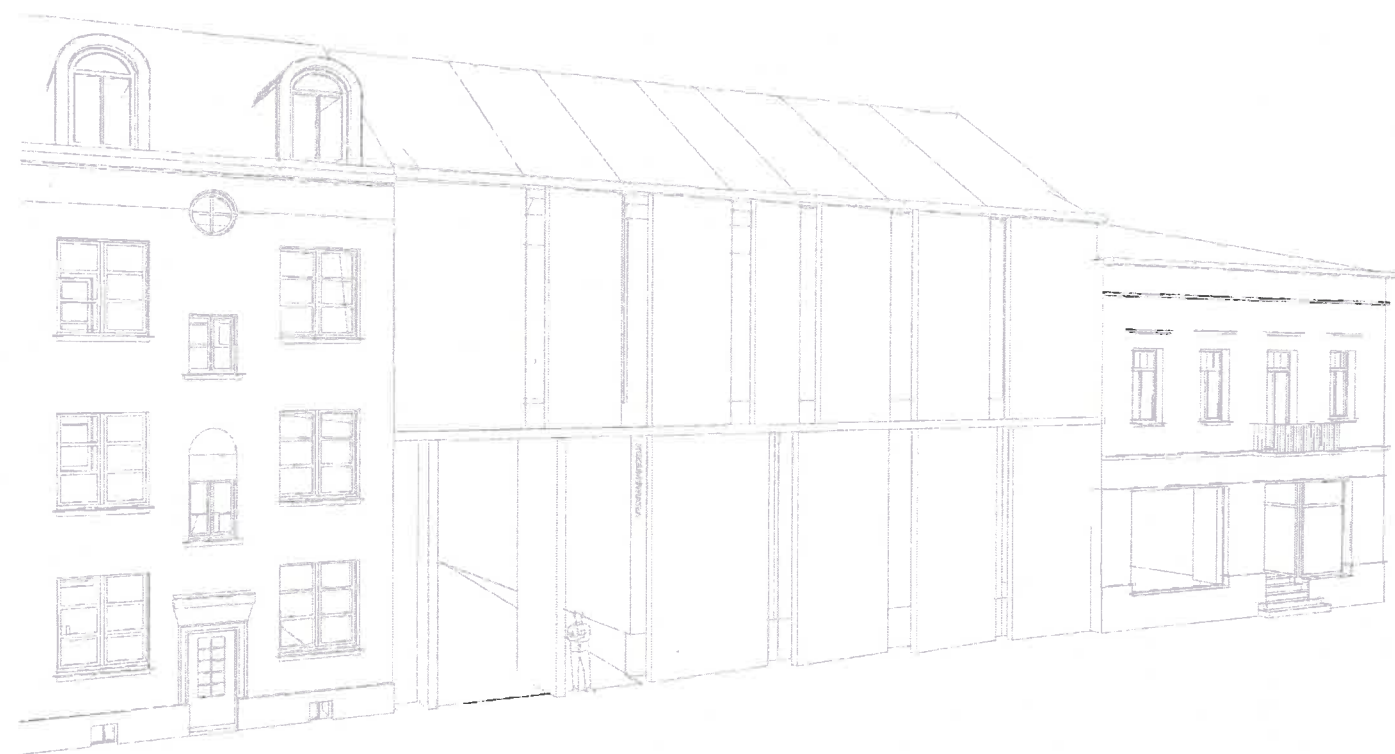


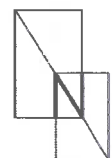
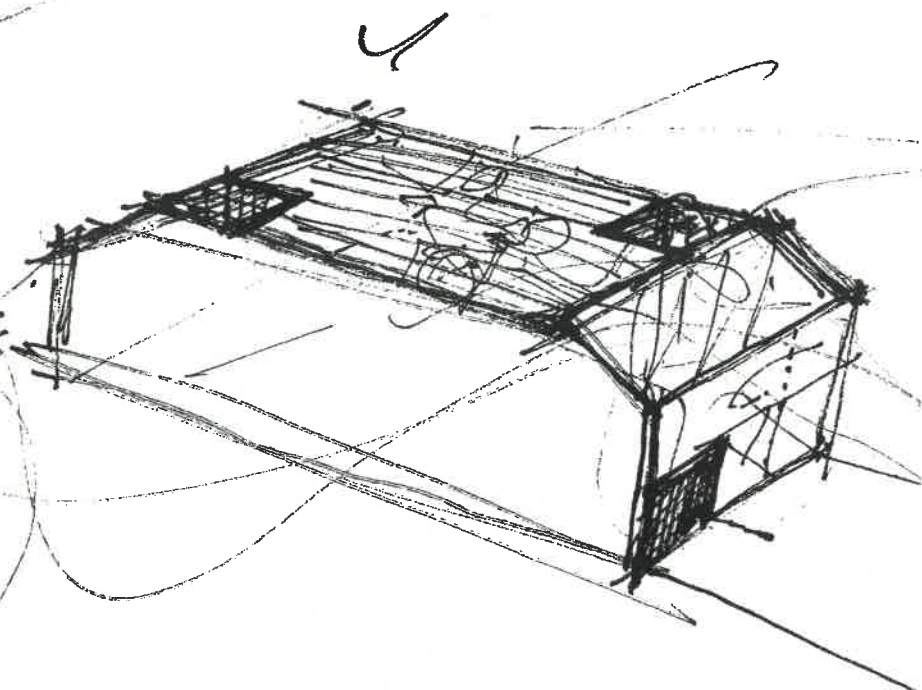
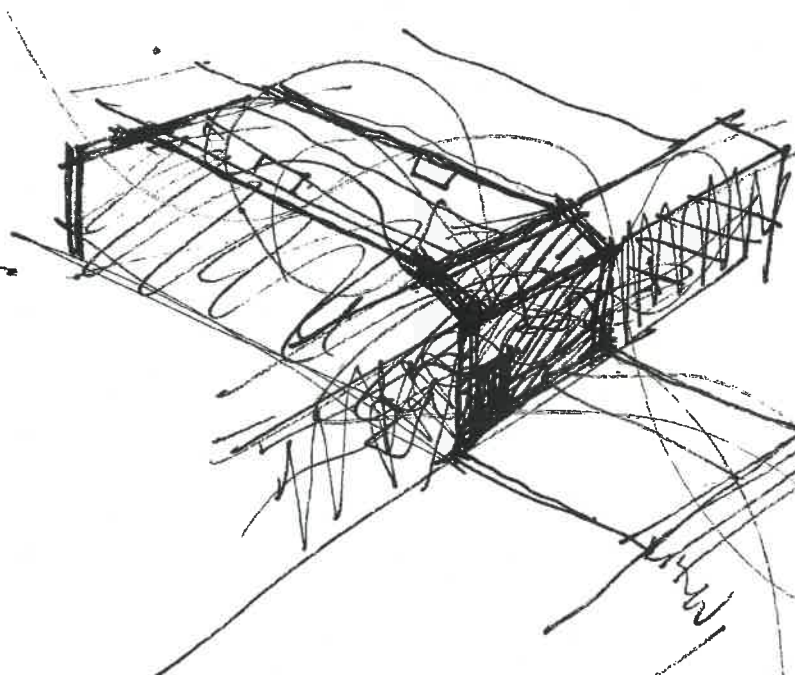
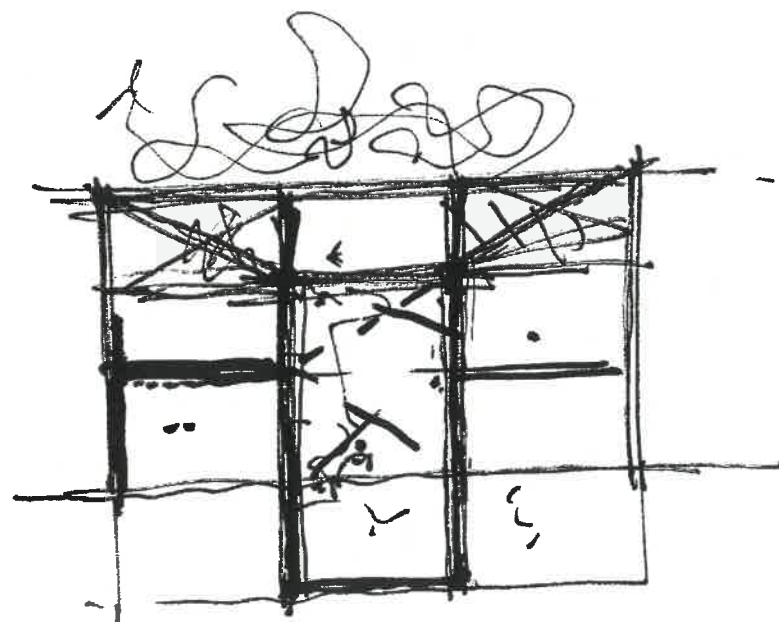
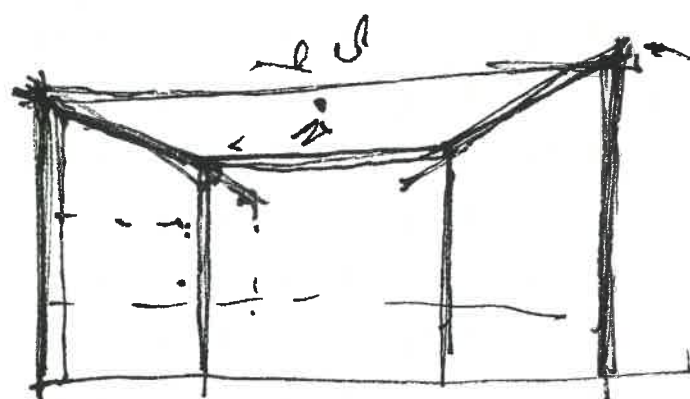
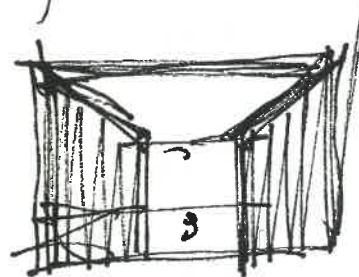
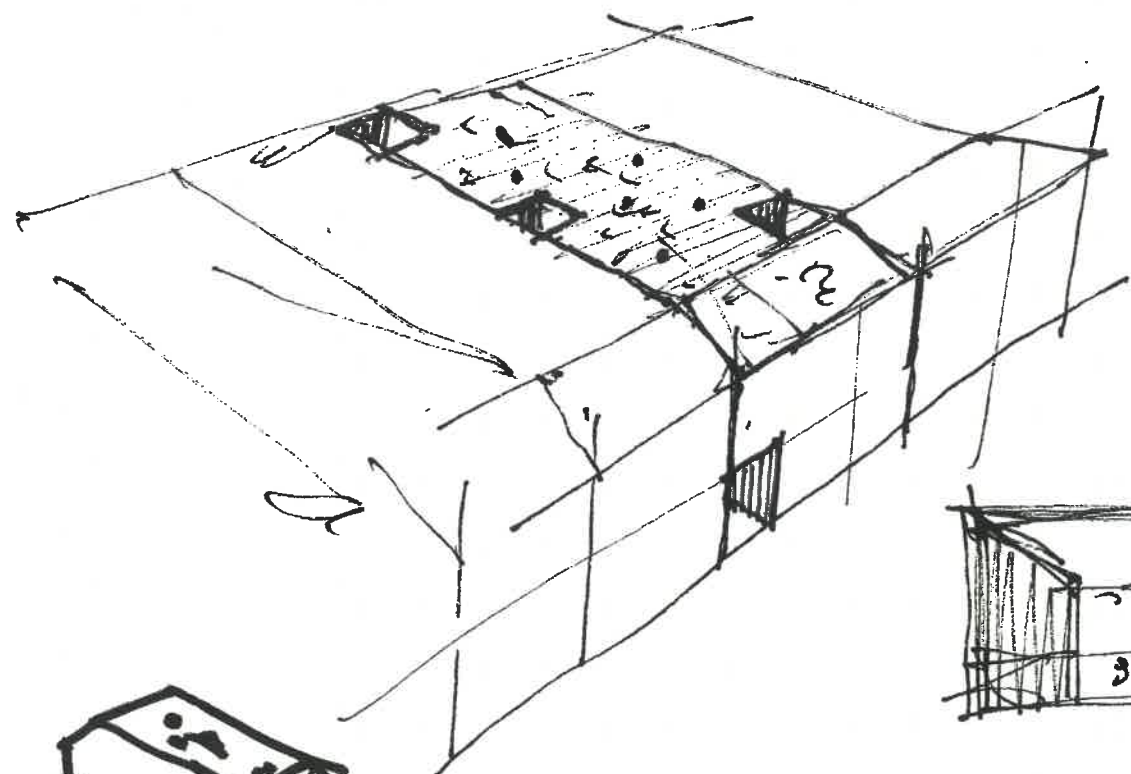








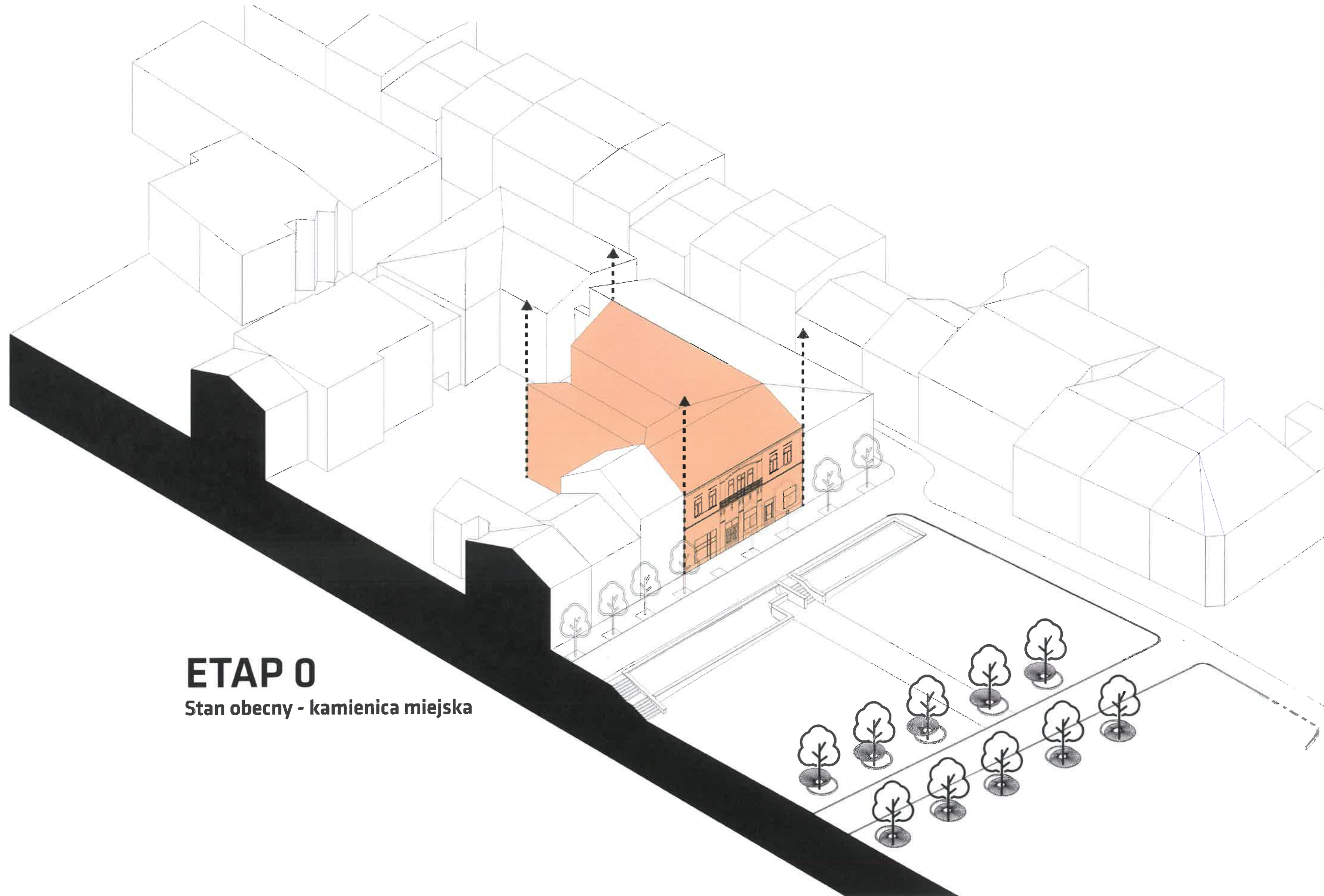




Nizio Design  
International

OSTATECZNA KONCEPCJA ARCHITEKTONICZNA LABORATORIUM ŚWIATŁA W GORLICACH

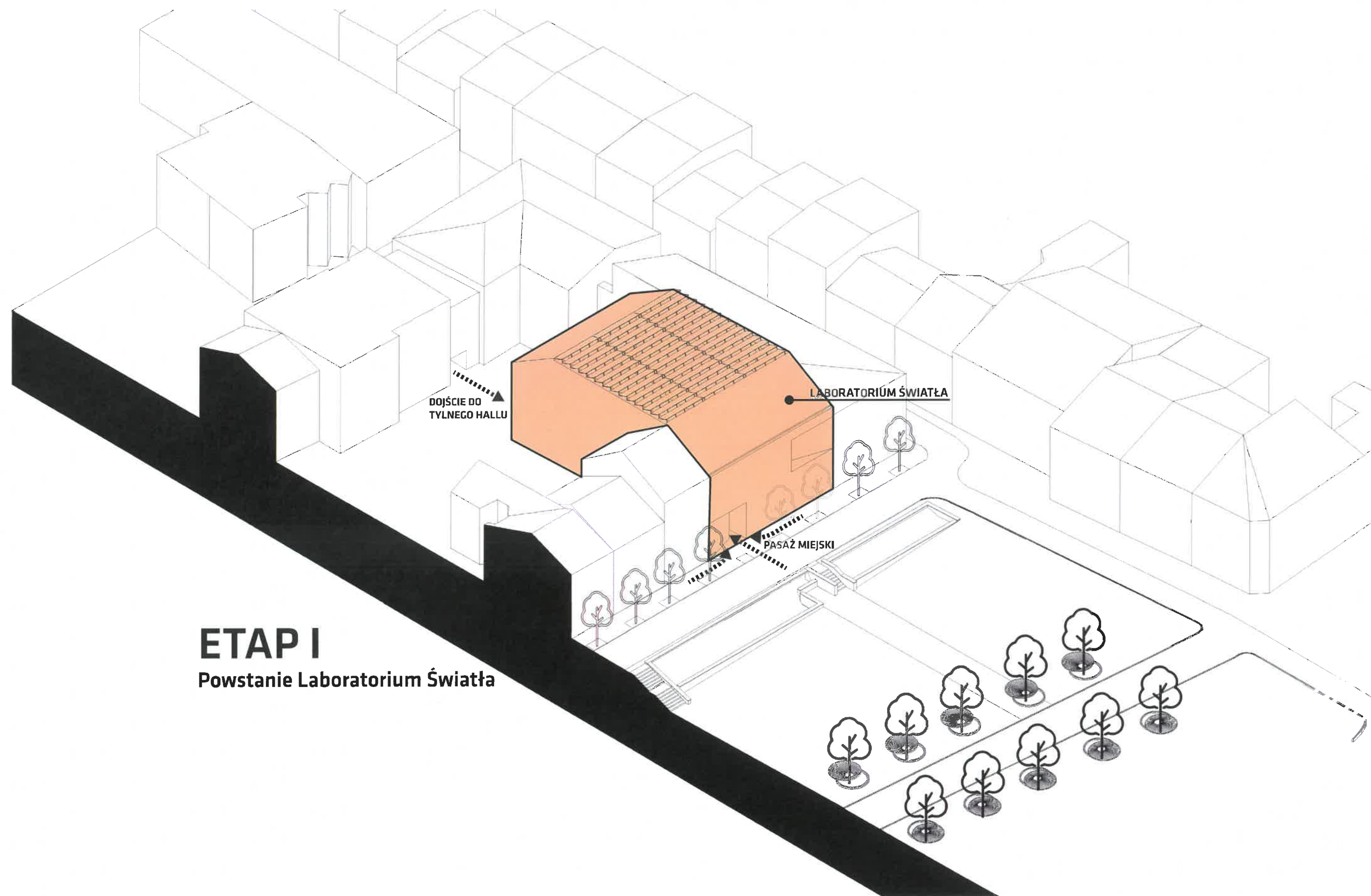




## ETAP 0

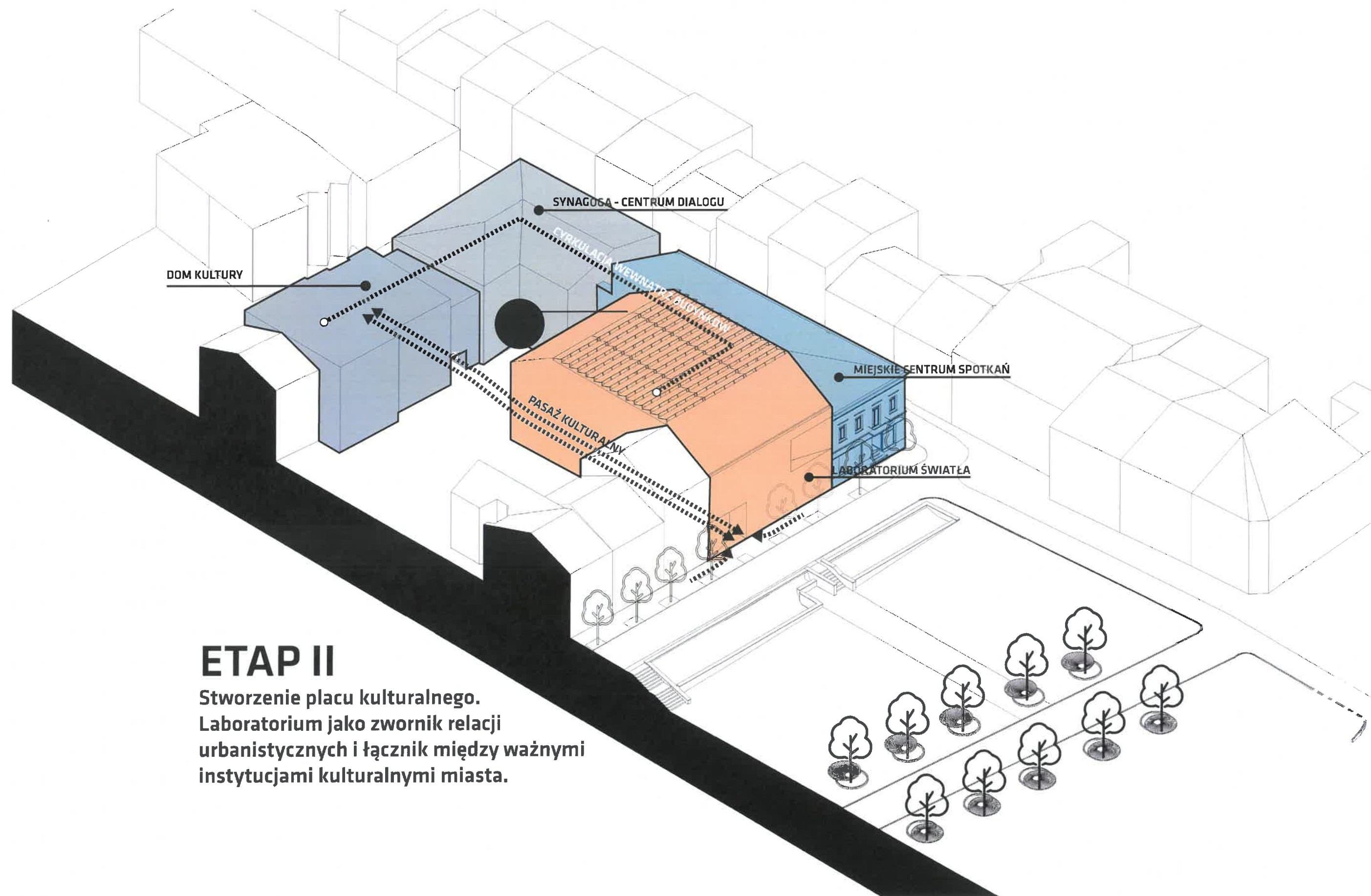
Stan obecny - kamienica miejska





# ETAP I

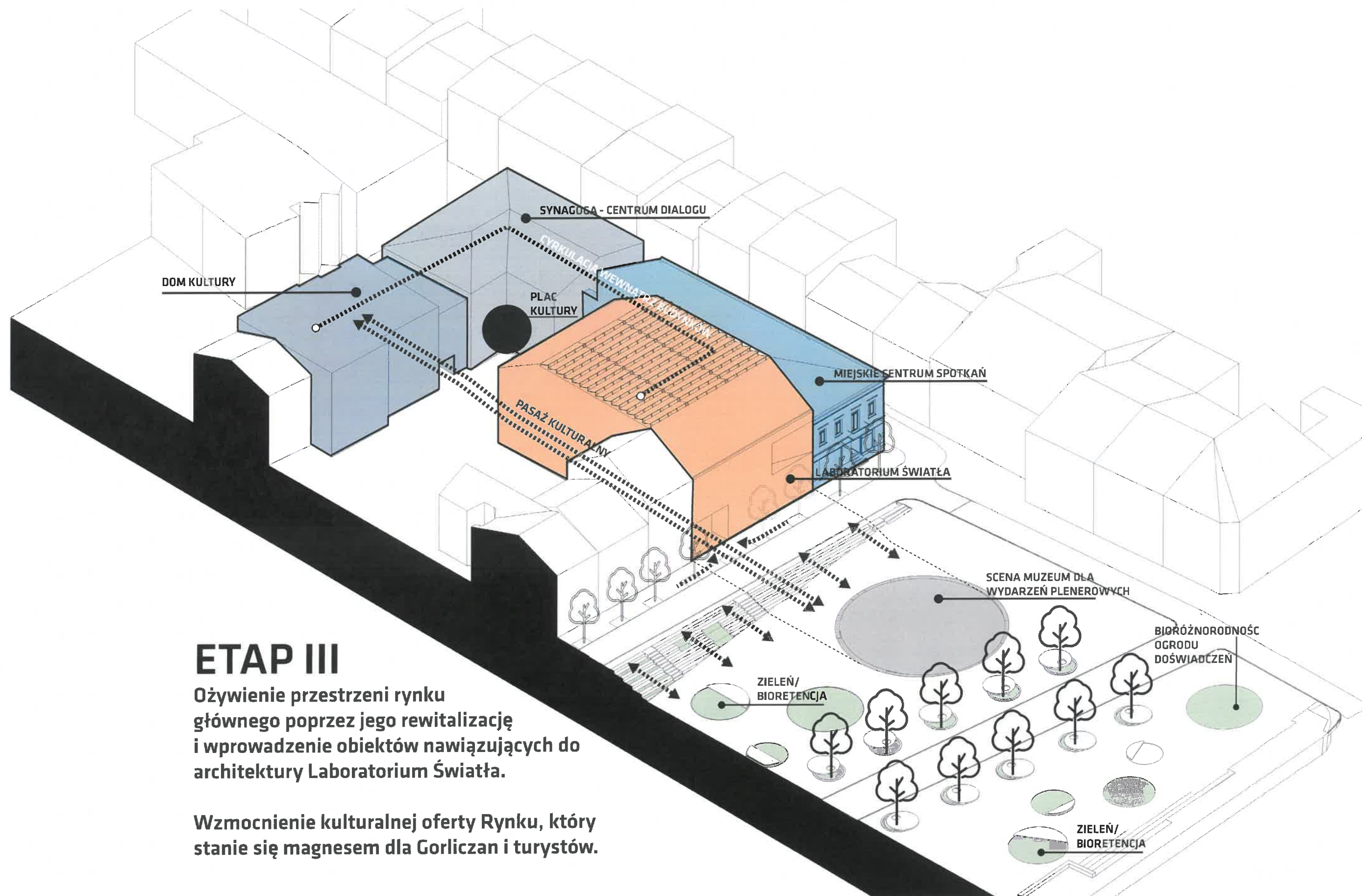
Powstanie Laboratorium Światła



## ETAP II

Stworzenie placu kulturalnego.  
Laboratorium jako zwornik relacji  
urbanistycznych i łącznik między ważnymi  
instytucjami kulturalnymi miasta.





## ETAP III

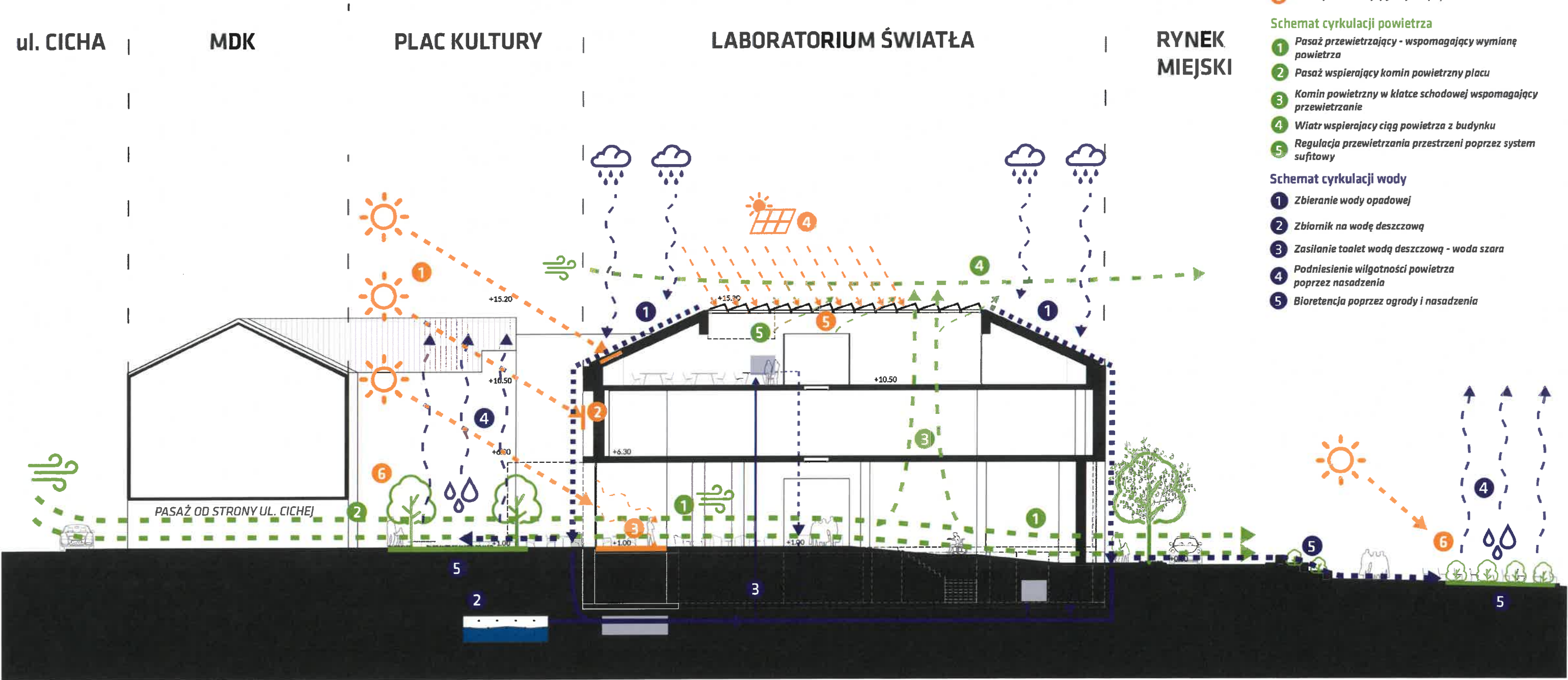
Ożywienie przestrzeni rynku głównego poprzez jego rewitalizację i wprowadzenie obiektów nawiązujących do architektury Laboratorium Światła.

Wzmocnienie kulturalnej oferty Rynku, który stanie się magnesem dla Gorliczan i turystów.



# PRZEKRÓJ ZALEŻNOŚCI EKOLOGICZNYCH

Ukazanie powiązania zależności ekologicznych pomiędzy budynkiem  
LABORATORIUM ŚWIATŁA a najbliższym otoczeniem.



# PRZEKRÓJ RELACJI SPOŁECZNYCH

Ukazanie powiązania przestrzeni społecznych z LABORATORIUM ŚWIATŁA i przyszłego PLACU KULTURY

ul. CICA

MDK

PLAC KULTURY

LABORATORIUM ŚWIATŁA

RYNEK MIEJSKI

## ETAP II

interakcja miejsc kultury z PLACEM KULTURY

### MDK

- zajęcia na świeżym powietrzu,
- lokalne wystawy
- festyny artystyczne
- aktywna praca z elementami światła

### Synagoga

- przestrzeń dialogu i spotkań,
- miejsce międzynarodowych wydarzeń
- centrum dialogu kultur
- wystawy/prelekcje

### PLAC KULTURY

- miejsce spotkań,
- przestrzeń wydarzeń kulturalnych
- wewnętrzne patio dla lokalnych instytucji kultury

### LABORATORIUM ŚWIATŁA

- otwarte eventy na placu
- pokazy świetlne i mappingi
- lekcje plenkowe
- festyny naukowe

## ETAP I

interakcja wewnątrz budynku LABORATORIUM

### kafeteria

- miejsce spotkań,
- dostępna przestrzeń dla mieszkańców,
- z wyjściem na Plac Kultury z ogródkiem kafełkii

### księgarnia

- miejsce spotkań społecznych

### przestrzeń interaktywnych prezentacji

- spektakle i pokazy filmowe
- cykliczne odwiedzane przez mieszkańców miasta i turystów

## ETAP III

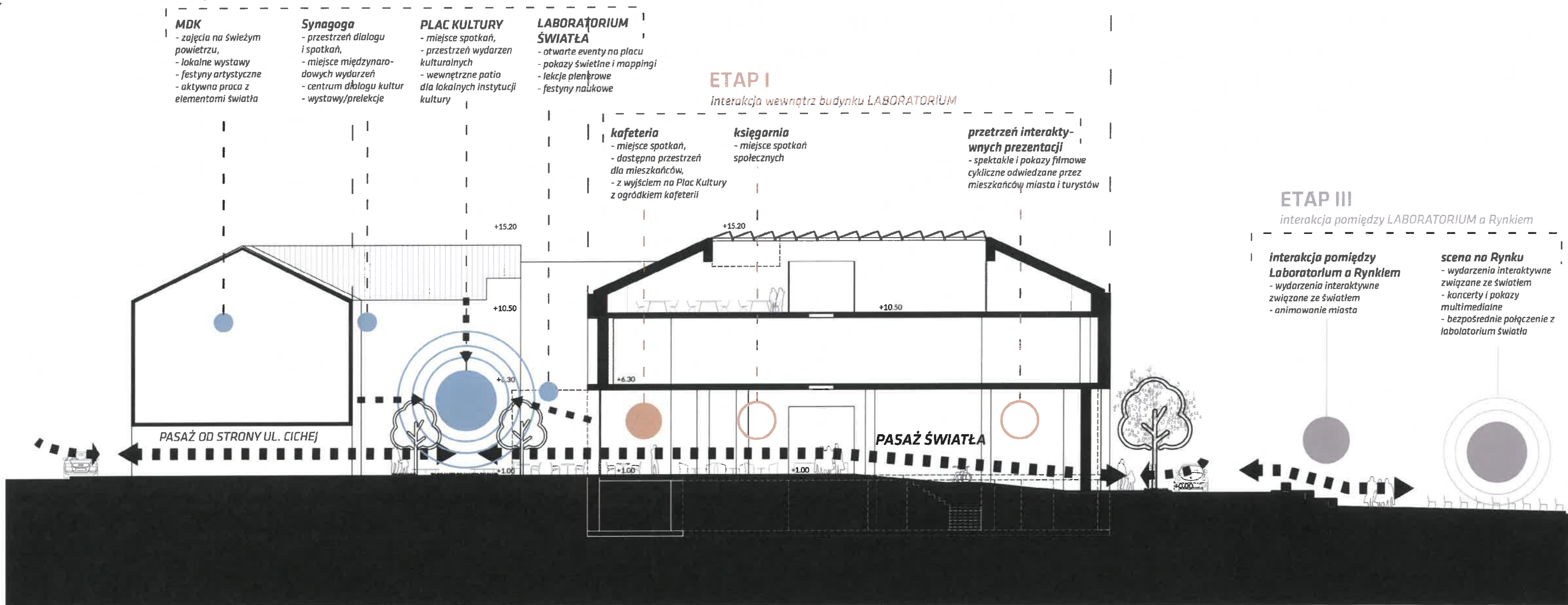
interakcja pomiędzy LABORATORIUM a Rynkiem

### interakcja pomiędzy Laboratorium a Rynkiem

- wydarzenia interaktywne związane ze światłem
- koncerty i pokazy multimedialne
- bezpośrednie połączenie z laboratorium światła

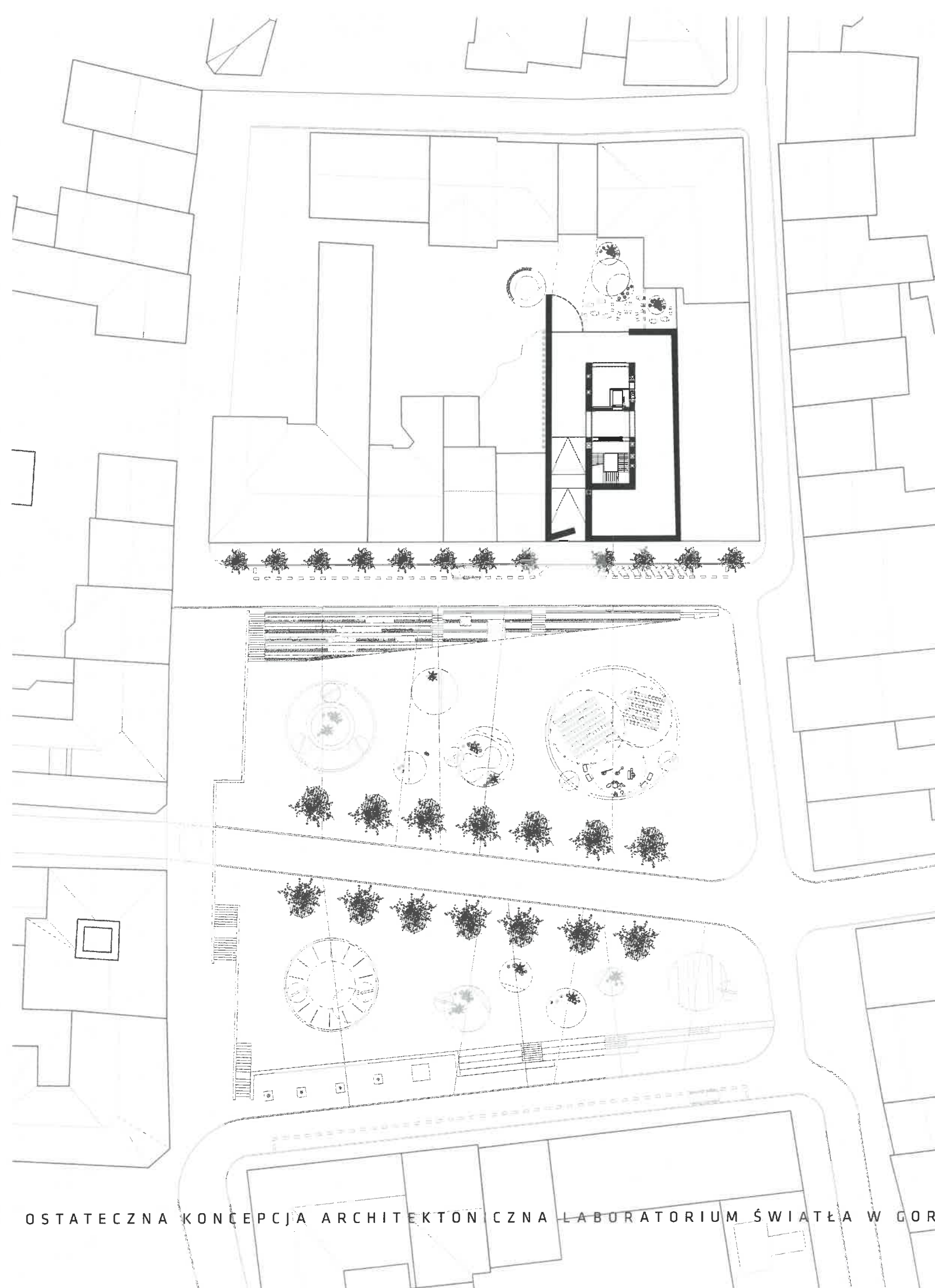
### scena na Rynku

- wydarzenia interaktywne związane ze światłem
- koncerty i pokazy multimedialne
- bezpośrednie połączenie z laboratorium światła



Nizio Design  
International

OSTATECZNA KONCEPCJA ARCHITEKTONICZNA LABORATORIUM ŚWIATŁA W GORLICACH





Potencjalne przebiecie do  
kamienicy sąsiedniej

1.4 KAFETERIA 71,00m<sup>2</sup>

1.5 KSIĘGARNIA/ SKLEP Z  
PAMIĄTKAMI 37,80m<sup>2</sup>

1.8 RECEPCJA / KASA BILETOWA  
21,40m<sup>2</sup>

1.6 PRZESTRZEŃ WYSTAWY  
INTERAKTYWNEJ / STREFA  
AUDIOWIZUALNA 82,00m<sup>2</sup>

1.9 LADA  
13,35m<sup>2</sup>

1.11 SZYB WINDOWY  
6,37m<sup>2</sup>

1.2 HALL 45,60m<sup>2</sup>

1.12 KLATKA SCHODOWA 33,17m<sup>2</sup>

1.7 SALA PROJEKCJI 41,40m<sup>2</sup>  
INTERAKTYWNEJ

1.10 ZAPLECZE  
13,07m<sup>2</sup>

1.3 PRZESTRZEŃ 35,60m<sup>2</sup>  
INFORMACYJNA /  
WYSTAW CZASOWYCH

1.1 KORYTARZ 65,60m<sup>2</sup>  
WEJŚCIOWY

"KOLUMNA"  
ŚWIATŁA  
(światlik w suficie)

#### PIWNICA POZIOM 0

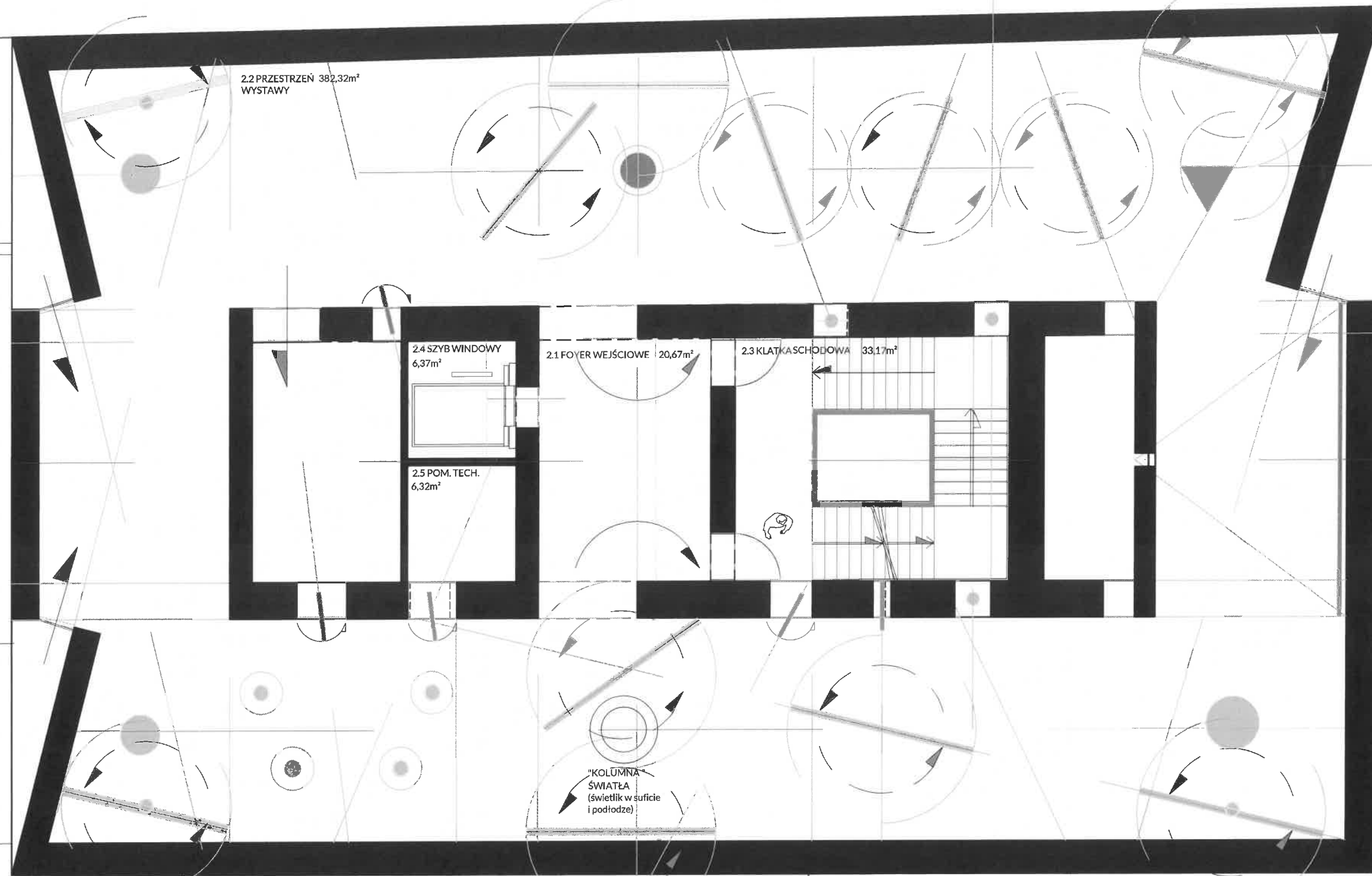
ZESTAWIENIE POMIESZCZEŃ	POW.
1.1 KORYTARZ WEJŚCIOWY	65,60m <sup>2</sup>
1.2 HALL	45,60m <sup>2</sup>
1.3 PRZESTRZEŃ INFOR. O REGIONIE	35,60m <sup>2</sup>
1.7 SALA PROJEKCJI INTERAKT.	41,40m <sup>2</sup>
1.5 KSIĘGARNIA/ SKLEP Z PAMIĄTKAMI	37,80m <sup>2</sup>
1.6 PRZESTRZEŃ WYSTAWY INTERAKT.	82,00m <sup>2</sup>
0.7 MAGAZYN	31,95m <sup>2</sup>
1.8 RECEPCJA / KASA BILETOWA	21,40m <sup>2</sup>

1.9 LADA	13,35m <sup>2</sup>
1.10 ZAPLECZE	13,07m <sup>2</sup>
1.11 SZYB WINDOWY	6,37m <sup>2</sup>
1.12 KLATKA SCHODOWA	33,17m <sup>2</sup>

POWIERZCHNIA CAŁKOWITA	427 m <sup>2</sup>
POWIERZCHNIA KORU	66 m <sup>2</sup>
POWIERZCHNIA WCZES. BUDYNKU	325,45 m <sup>2</sup>

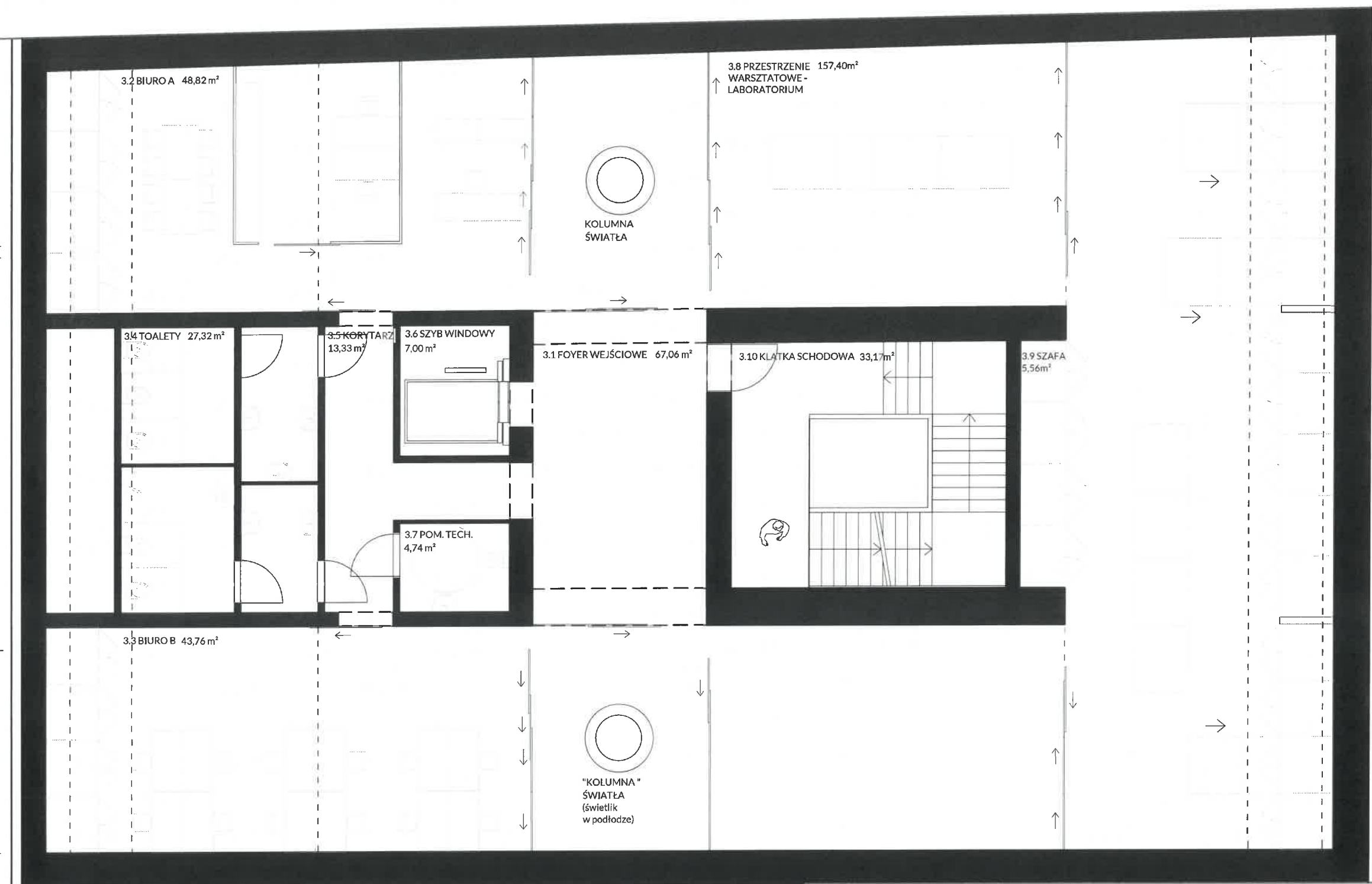


Nizio Design  
International



PIWNICA POZIOM +1	
ZESTAWIENIE POMIESZCZEŃ	POW.
2.1 FOYER WEJŚCIOWE	20,67m²
2.2 PRZESTRZEŃ WYSTAWY	382,32m²
2.3 KLATKA SCHODOWA	33,17m²
2.4 SZYB WINDOWY	6,37m²
2.5 POM. TECH.	6,32m²

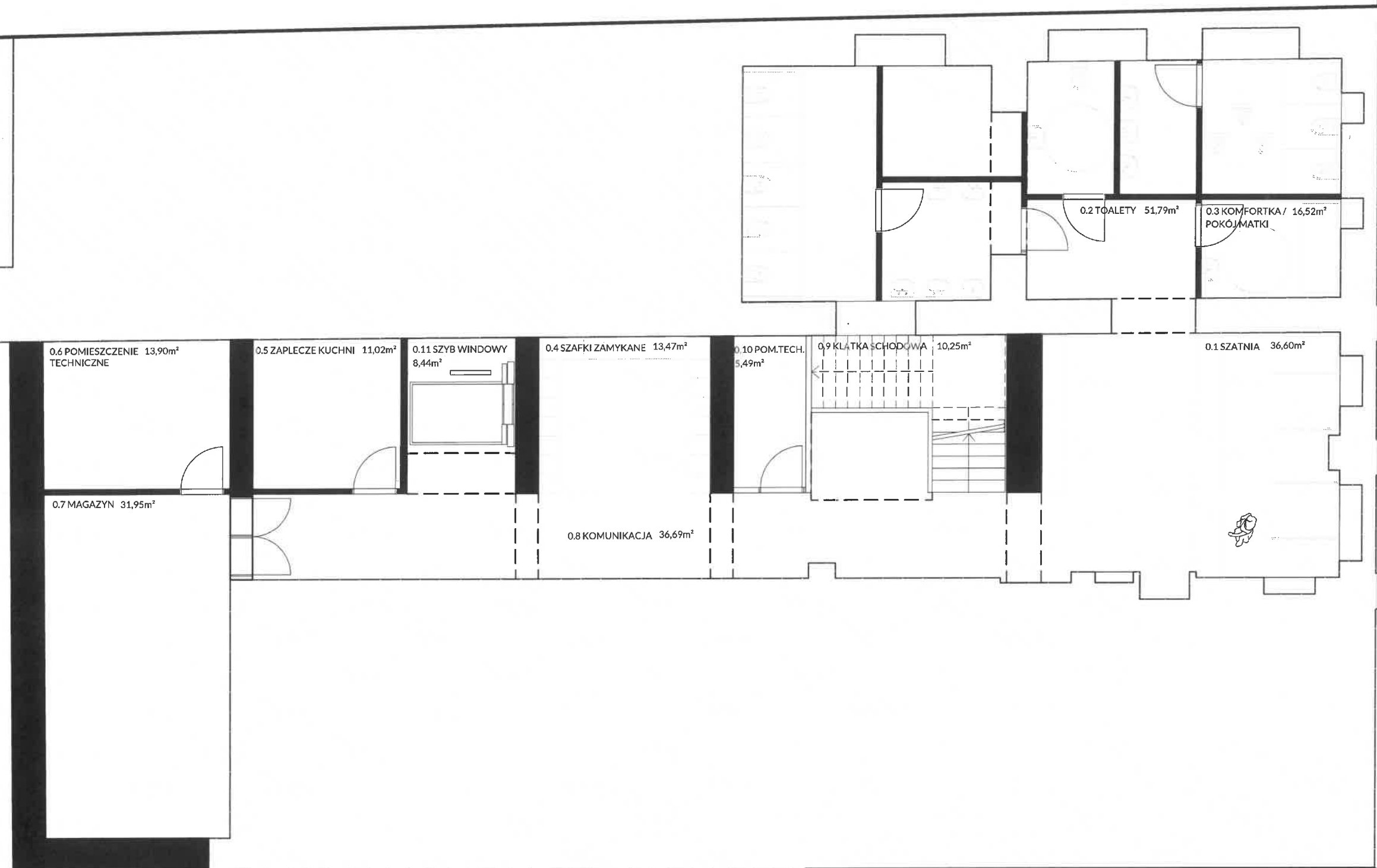
POWIERZCHNIA CAŁKOWITA	448,85 m²
POWIERZCHNIA KORU	66,65 m²
POWIERZCHNIA WCZEŚ. BUDYNKU	378,75 m²



PIWNICA POZIOM +2	
ZESTAWIENIE POMIESZCZEŃ	POW.
3.1 FOYER WEJŚCIOWE	67,06 m²
3.2 BIURO A	48,82 m²
3.3 BIURO B	43,76 m²
3.4 TOALETY	27,32 m²
3.5 KORYTARZ	13,33 m²
3.6 SZYB WINDOWY	7,00 m²
3.7 POM. TECH.	4,74 m²
3.8 PRZEST. WARSZTATOWE-LAB	157,40 m²
3.9 SZAFA	5,56 m²
3.10 KLATKA SCHODOWA	33,17 m²

POWIERZCHNIA CAŁKOWITA	408,16 m²
POWIERZCHNIA KORU	110,07 m²
POWIERZCHNIA WCZEŚ. BUDYNKU	230,73 m²



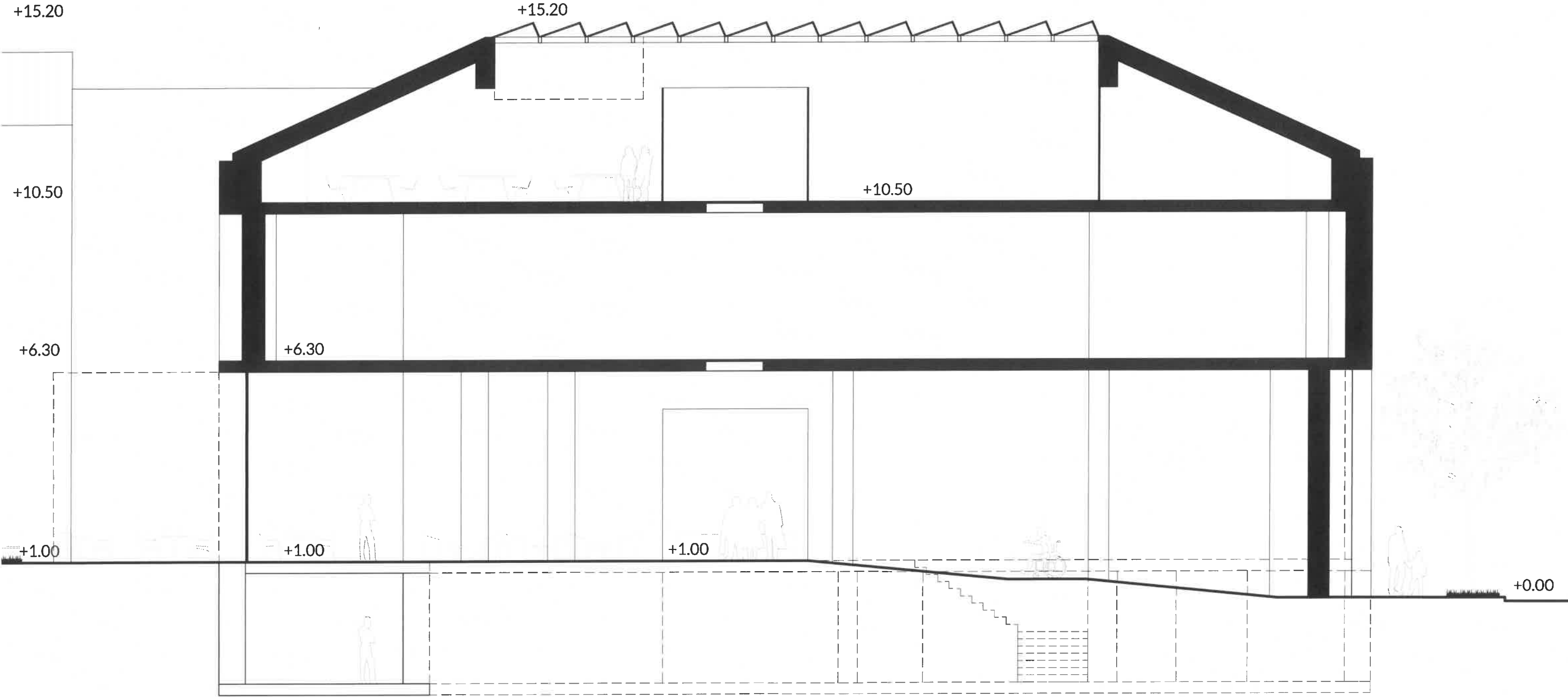


PIWNICA POZIOM -1	
ZESTAWIENIE POMIESZCZEŃ	POW.
0.1 SZATNIA	36,60m <sup>2</sup>
0.2 TOALETY	51,79m <sup>2</sup>
0.3 POKÓJ MATKI	16,52m <sup>2</sup>
0.4 SZAFKI	13,47m <sup>2</sup>
0.5 ZAPLECZE KUCHNI	11,02m <sup>2</sup>
0.6 POM. TECHNICZNE	13,90m <sup>2</sup>
0.7 MAGAZYN	31,95m <sup>2</sup>

0.8 KOMUNIKACJA	36,69m <sup>2</sup>
0.9 KLATKA SCHODOWA	10,25m <sup>2</sup>
0.10 POM. TECHNICZNE	5,49m <sup>2</sup>
0.11 SZYB WINDOWY	8,44m <sup>2</sup>

POWIERZCHNIA CAŁKOWITA	228 m <sup>2</sup>
POWIERZCHNIA KORU	33,20 m <sup>2</sup>
POWIERZCHNIA WCZEŚ. BUDYNKU	101,44 m <sup>2</sup>

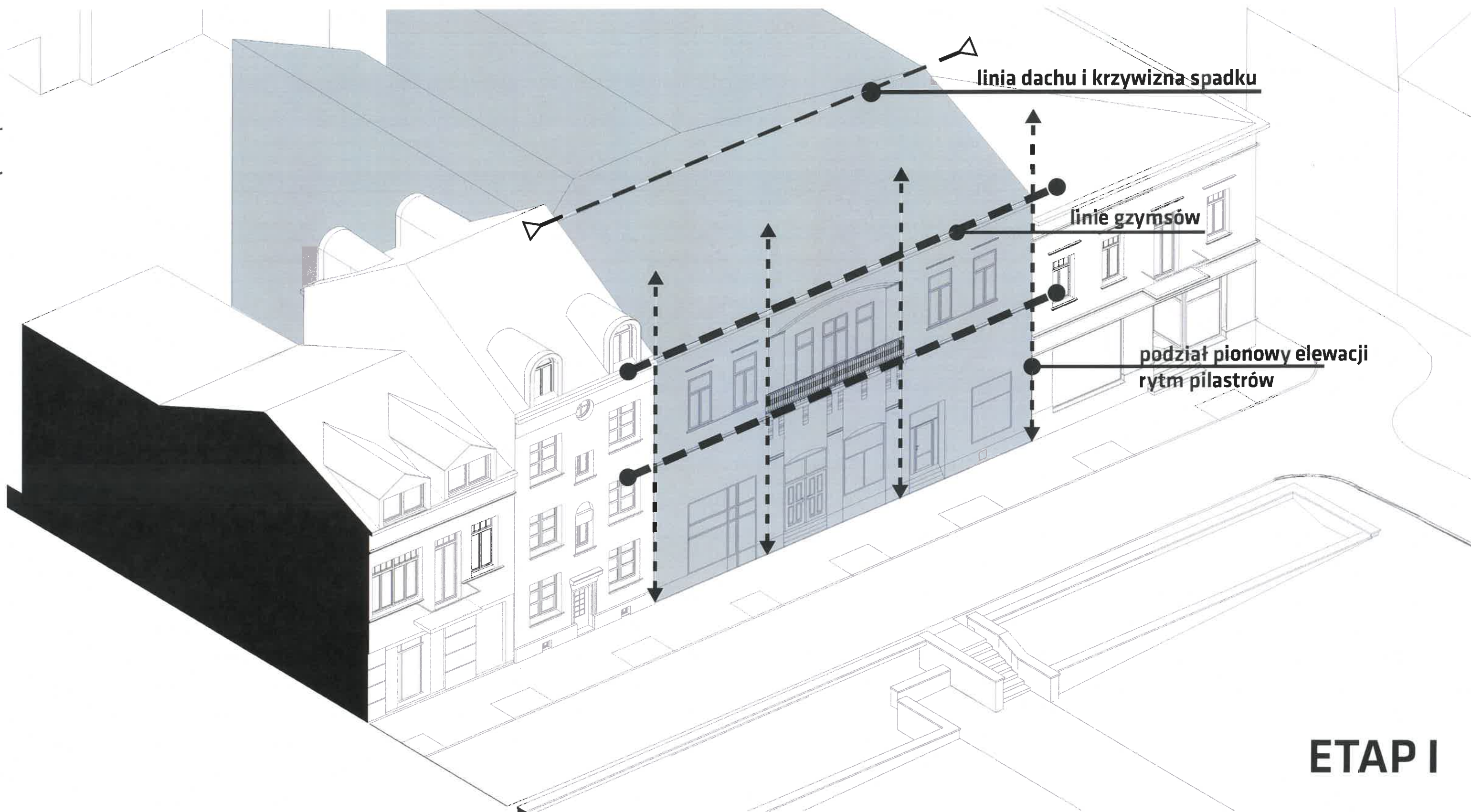
PRZEKRÓJ



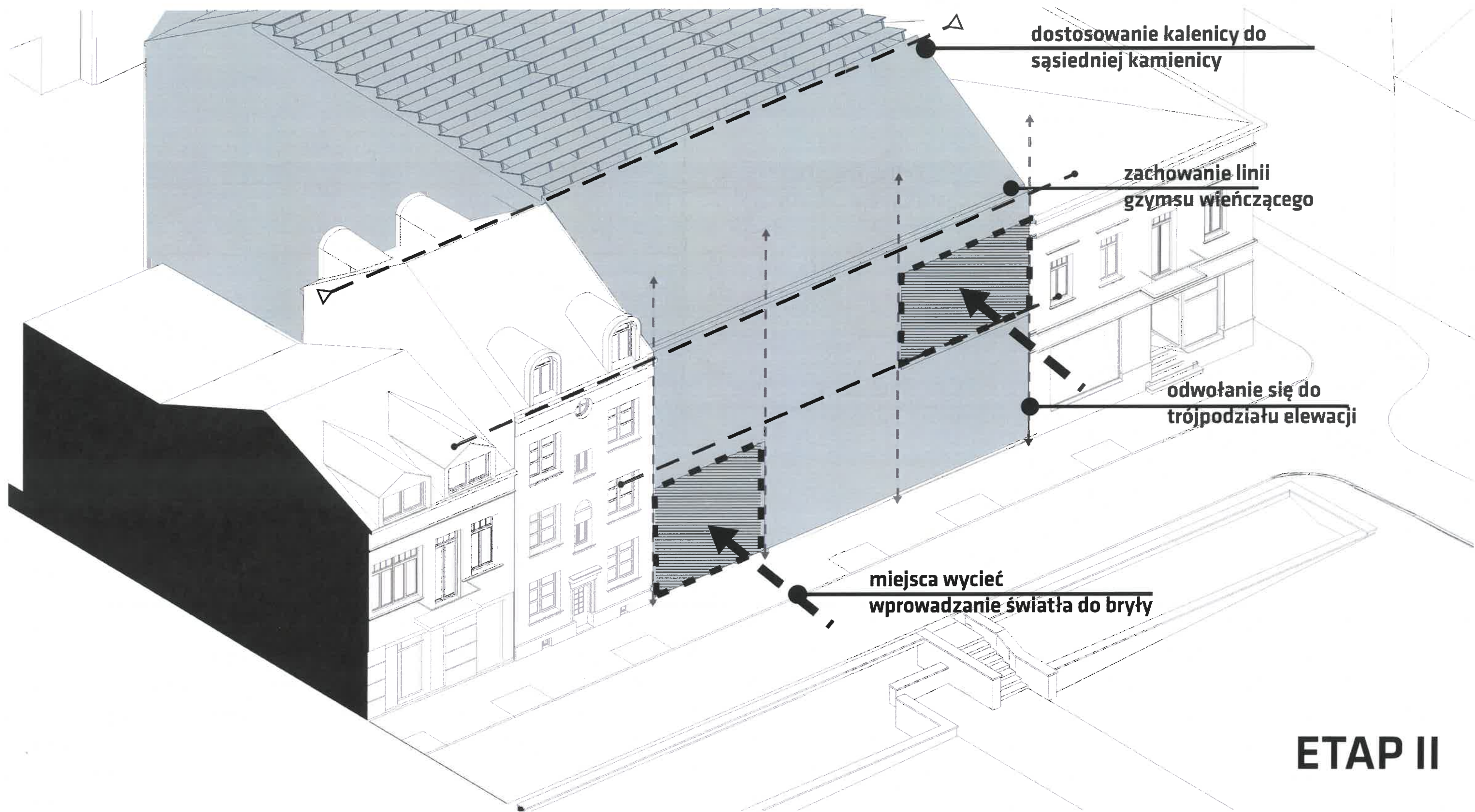


**ETAP 0**





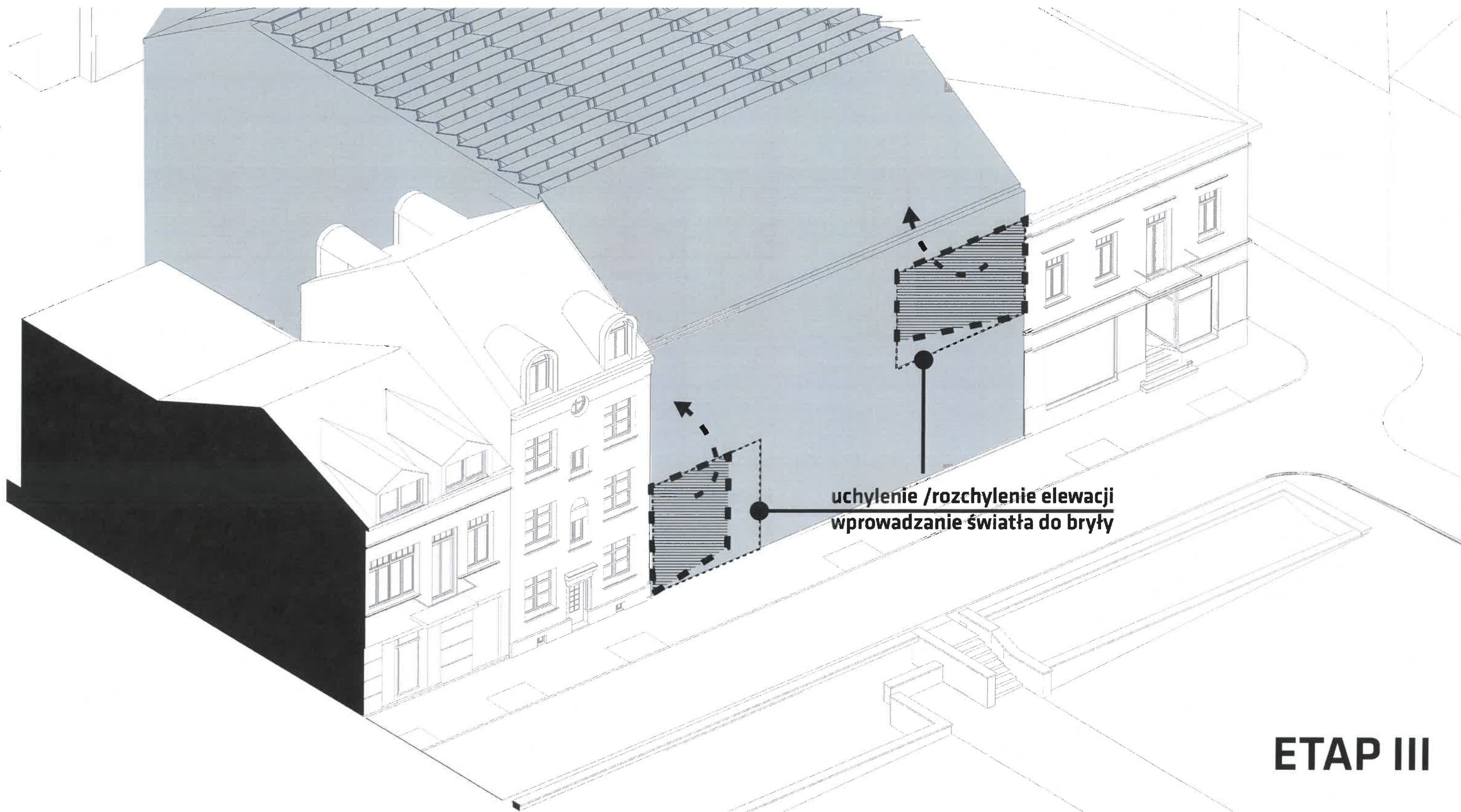
**ETAP I**



**ETAP II**







**ETAP III**



WERSJA I

# ELEWACJA NOWOCZESNA



Nizio Design  
International

OSTATECZNA KONCEPCJA ARCHITEKTONICZNA LABORATORIUM ŚWIATŁA W GORLICACH



WERSJA I

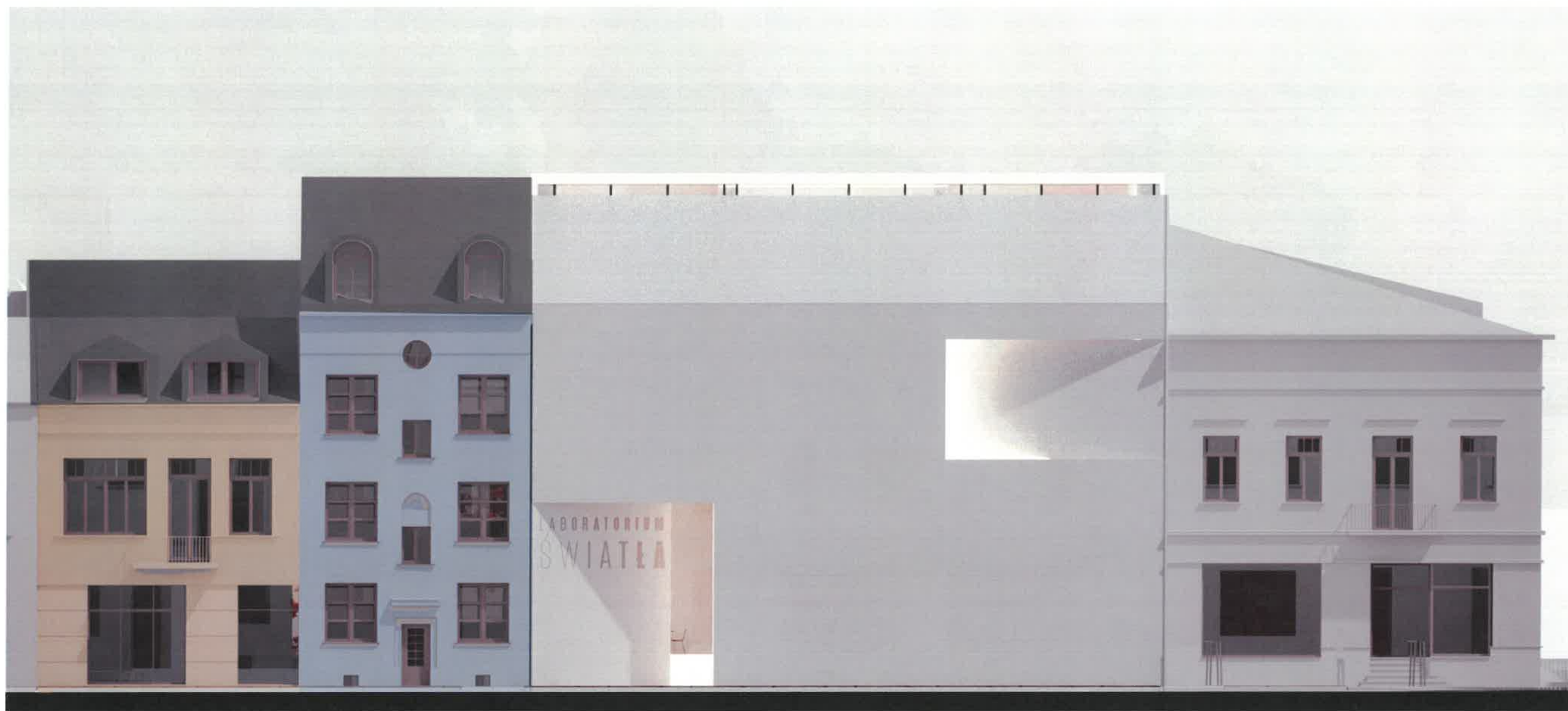
# ELEWACJA NOWOCZESNA



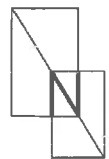


WERSJA I

# ELEWACJA NOWOCZESNA



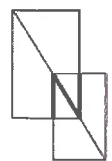






WERSJA II

# ELEWACJA HISTORYZUJĄCA



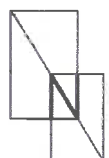
Nizio Design  
International

OSTATECZNA KONCEPCJA ARCHITEKTONICZNA LABORATORIUM ŚWIATŁA W GORLICACH



WERSJA II

# ELEWACJA HISTORYZUJĄCA



Nizio Design  
International

OSTATECZNA KONCEPCJA ARCHITEKTONICZNA LABORATORIUM ŚWIATŁA W GORLICACH



WERSJA I

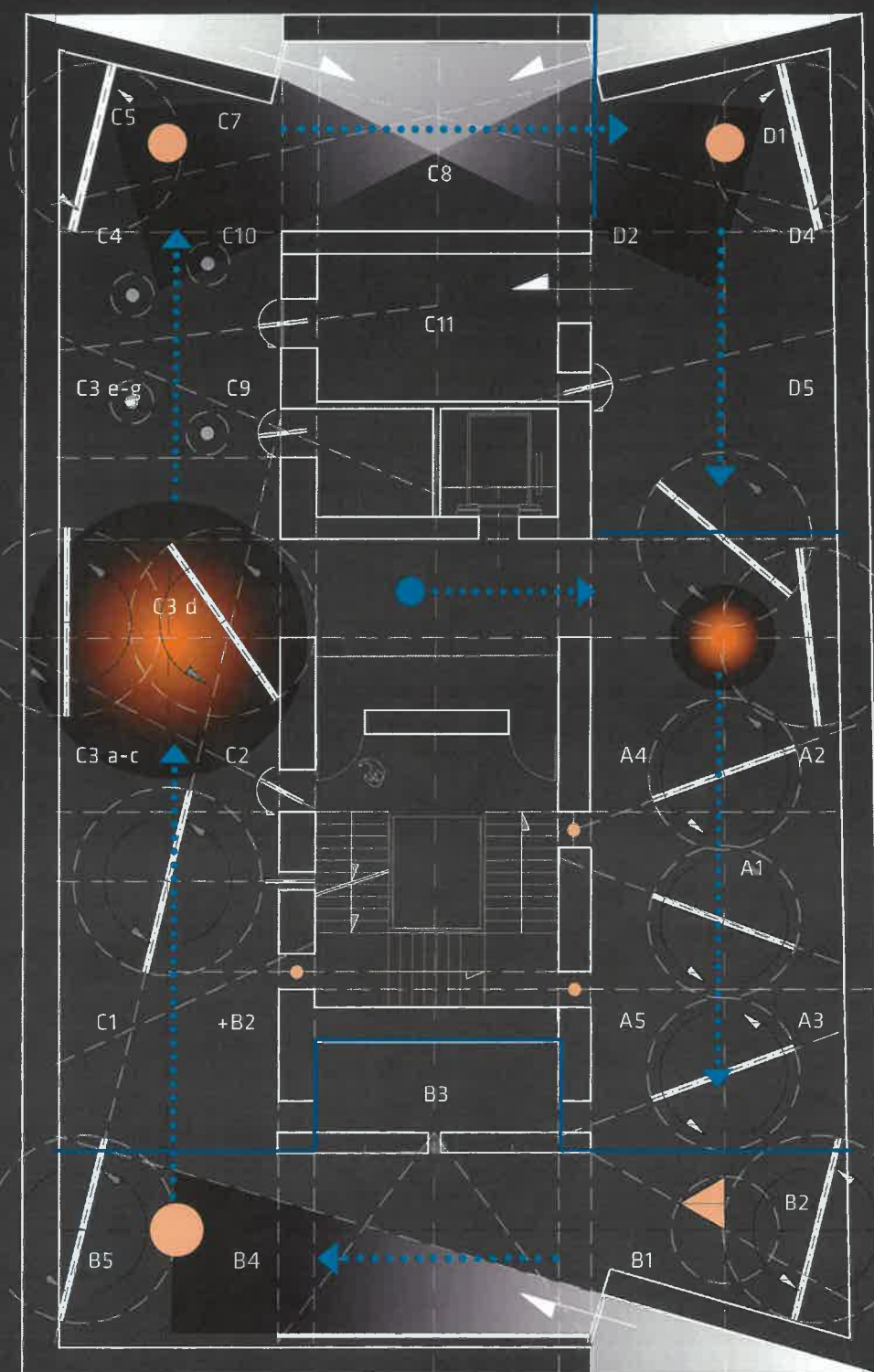
# ELEWACJA HISTORYZUJĄCA











## GALERIA A: FIAT LUX!

A1: DOŚWIADCZENIE CIEMNOŚCI  
A2: NATURA ŚWIATŁA  
A3: TEORIA ENERGII  
A4: BIBLIJNE STWORZENIE ŚWIATA I RELIGIE SOLARNE  
A5: MIT PROMETEUSZA

## GALERIA B: Z MROKU DZIEJÓW

B1: LABORATORIUM ALCHEMIKA - WIEDZA O ŚWIETLE I OPTYCE W STAROŻYTNOŚCI I CZASACH NOWOŻYTNYCH  
B2: ROZWÓJ TECHNOLOGII OŚWIECENIA NA PRZESTRZENI DZIEJÓW  
B3: ŚWIATŁO W FILOZOFII, ARCHITEKTURZE, MALARSTWIE I POEZJI  
B4: SUROWCE NATURALNE, GEOLOGIA  
B5: PIERWOTNE WYKORZYSTANIE ROPY

## GALERIA C: WIĘCEJ ŚWIATŁA!

C1: OŚWIECENIE W KULTURZE - IDEA POSTĘPU  
C2: PIERWSZE ODKRYCIA XIX WIEKU  
C3: IGNACY ŁUKASIEWICZ - HISTORIA JEDNEGO GENIUSZU:  
C3A-C HISTORIA RODZINNA, EDUKACJA; PIERWSZE KROKI WE LWOWIE; PRZYBYCIE DO GORLIC  
C3D LAMPA GORLICKA  
C3E-G POSZUKIWANIA CZARNEGO ZŁOTA; ŁUKASIEWICZ I WSPÓLNICY; SZCZYT SŁAWY: „ŚWIATŁA, ŚWIATŁA I PRACY DLA UBOGIEGO KRAJU I LUDU” - ŁUKASIEWICZ JAKO SPOŁECZNIK  
C4: PRZEMIANA ŚWIATA 1822-1882  
C5: NAŚLADOWCY I NASTĘPCY ŁUKASIEWICZA W GORLICACH I GALICJI  
C6: NOWY KRAJOBRAZ GORLIC  
C7: ROPA NAFTOWA - FUNDAMENT NOWEJ CYWILIZACJI  
C8: BLASKI I CIENIE REWOLUCJI NAFTOWEJ  
C9: TESLA, EDISON - ELEKTRYCZNOŚĆ  
C10: ATOM, ŚWIATŁOWÓD, LED  
C11: FOTOGRAFIA, KINO, SZTUKA NOWOCZESNA

## GALERIA D: ENERGIA JUTRA

D1: PROBLEMY I WYZWANIA XXI WIEKU  
D2: ENERGIA ODNAWIALNA - SZANSE I ZAGROŻENIA  
D3: MOŻLIWE ROZWIĄZANIA DLA LUDZKOŚCI  
D4: POTENCJALNE ROZWIĄZANIA DLA JEDNOSTKI  
D5: DZIEDZICTWO PRZEMYSŁU NAFTOWEGO W GORLICACH - CIĄG DAŁSZY NASTĘPUJE



GALERIA A

# FIAT LUX!

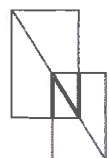
A1: Doświadczenie ciemności

A2: Natura światła

A3: Teoria energii

A4: Biblijne stworzenie świata i religie solarne

A5: Mit Prometeusza



Nizio Design  
International

OSTATECZNA KONCEPCJA ARCHITEKTONICZNA LABORATORIUM ŚWIATŁA W GORLICACH

GALERIA A

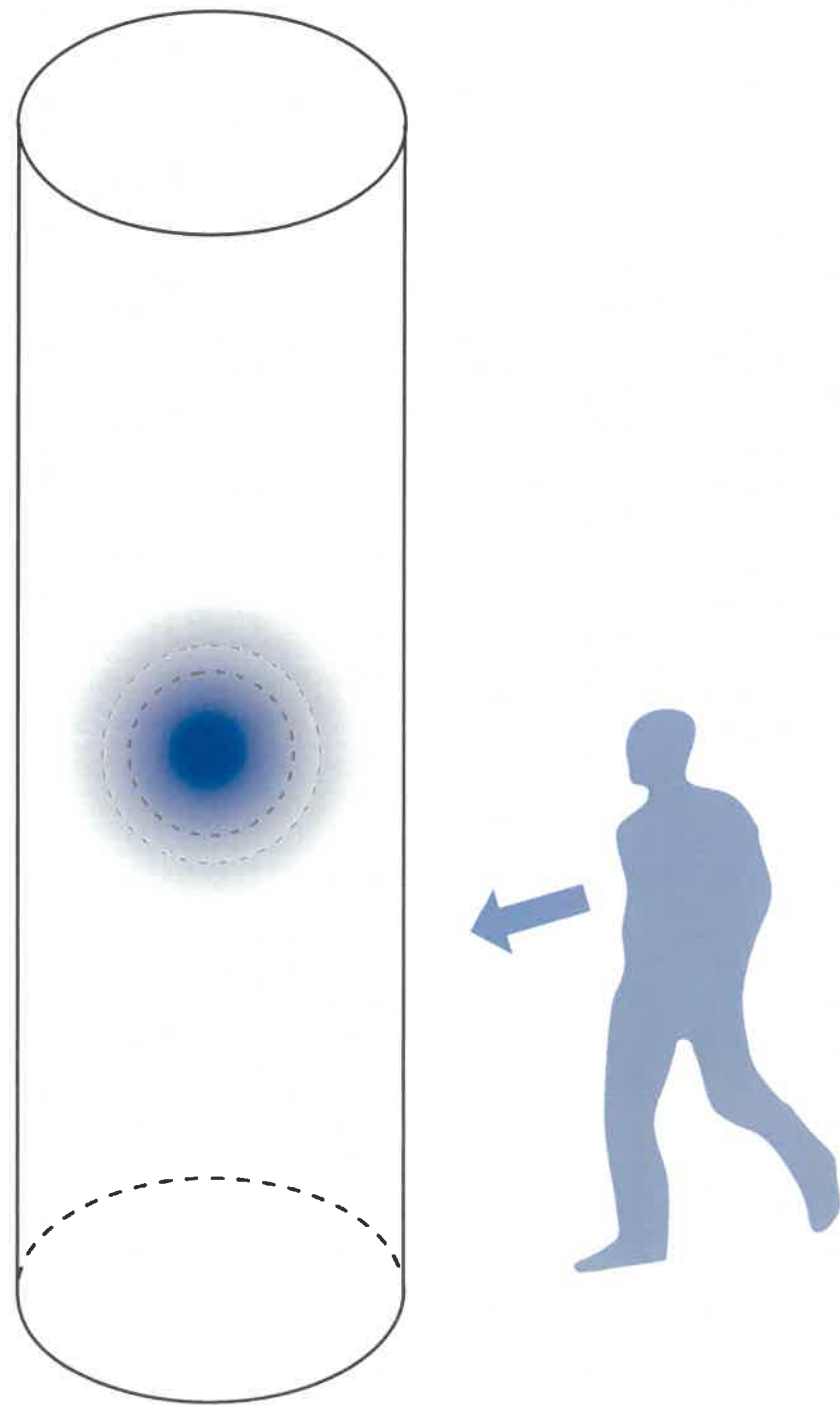




# Wieczny ogień

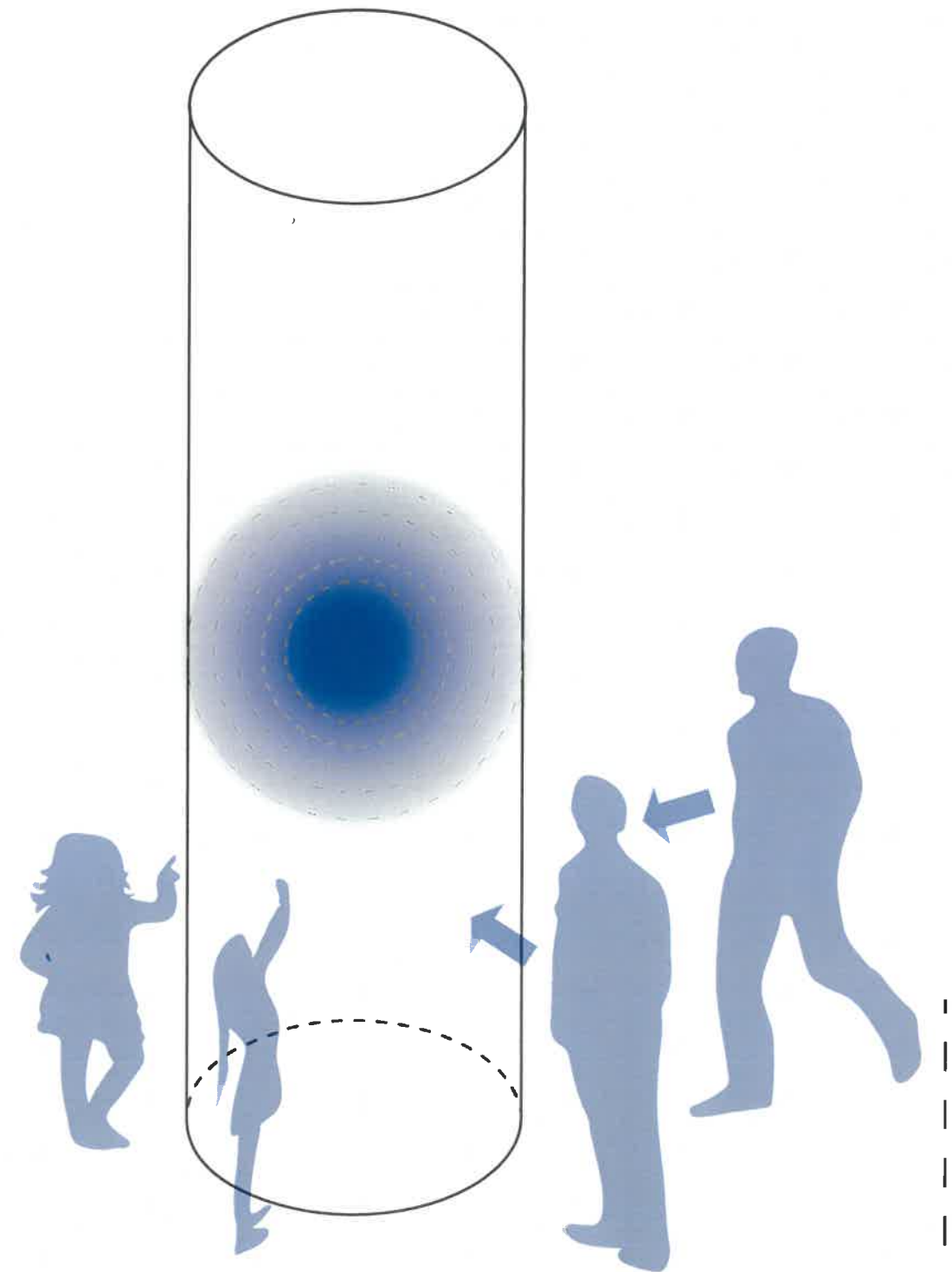
Otwarcie wystawy z doświadczeniem wspólnotowym

1.



Zwiedzający wchodząc na wystawę widzi lekko żarzące się źródło światła.

2.

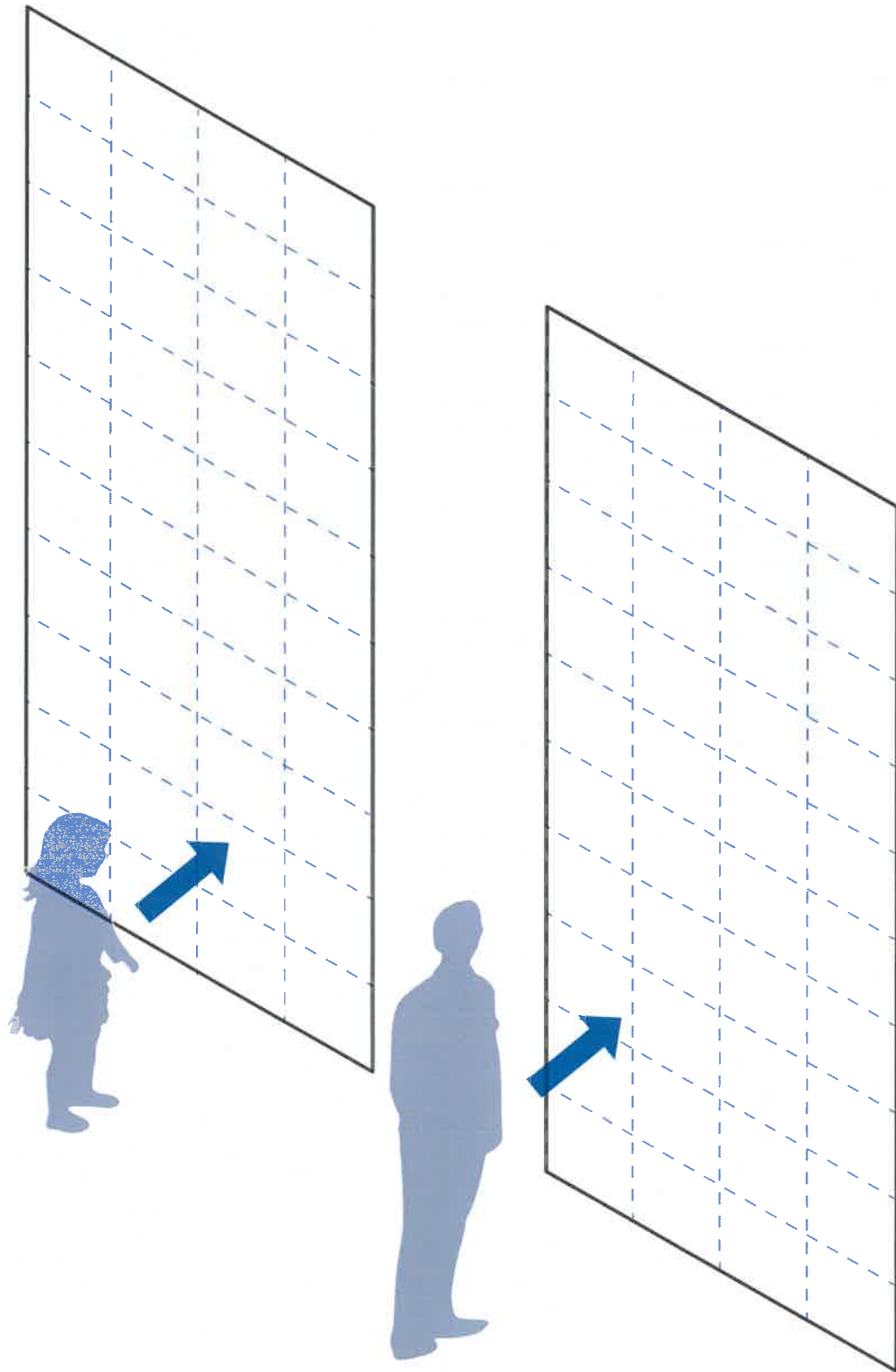


W zależności od liczby osób przy filarze, filar zaczyna rozświetlać się mocniej i emitować ciepło. W ten sposób, zostanie wykreowane doświadczenie wspólnotowe, kojarzące się ze spotkaniem przy domowym ognisku.

# Doświadczenie ciemności

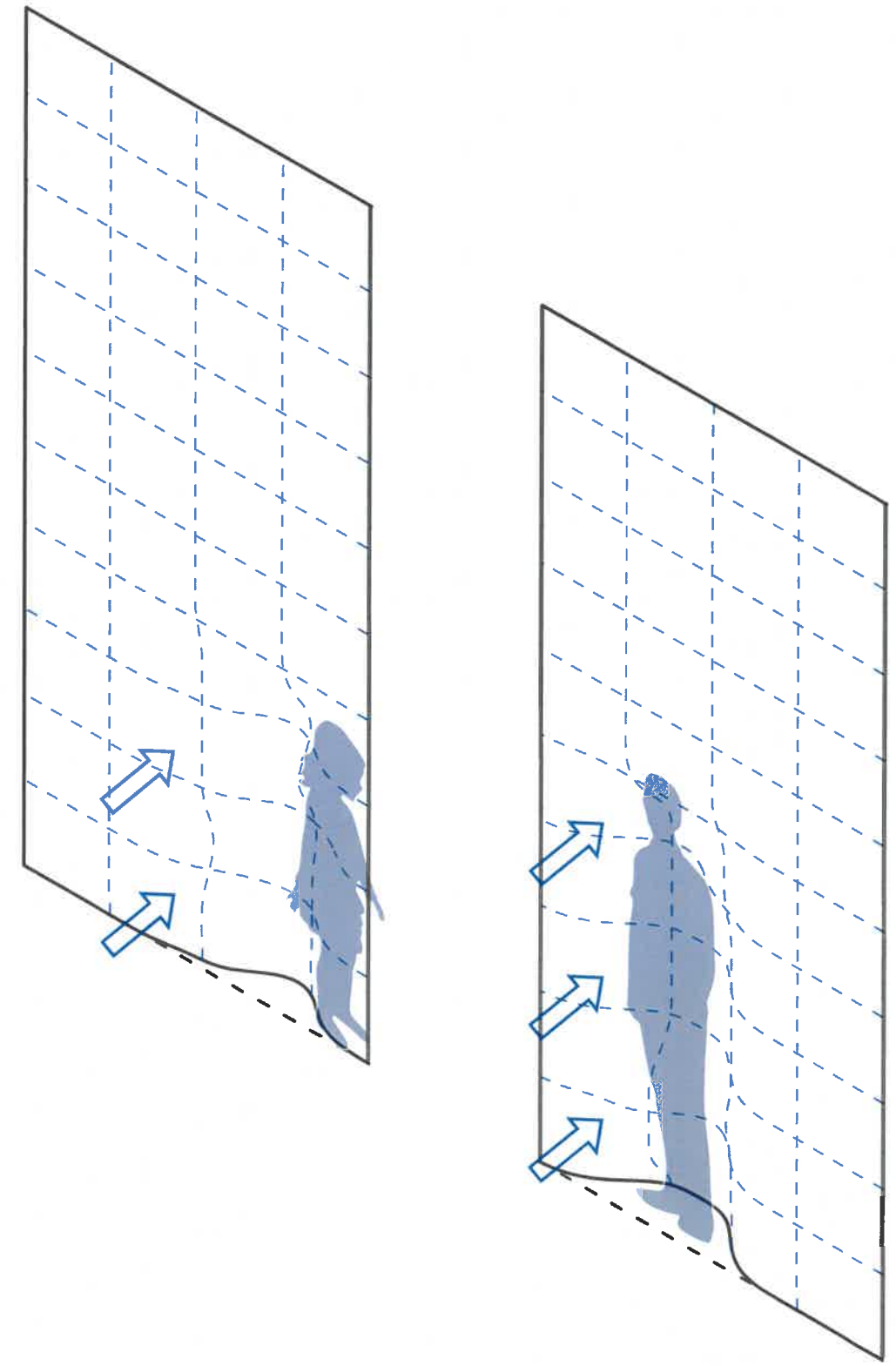
Elastyczne tkaniny

1.



*Interaktyw oparty na wrażeniach sensorycznych.*

2.



*Elastyczność tkaniny pozwala na stworzenie u zwiedzającego wrażenia zapadania się, bycia wchłanianym przez ciemność.*



GALERIA B

# Z MROKU DZIEJÓW

B1: Laboratorium alchemika – wiedza o świetle i optyce w starożytności i czasach nowożytnych

B2: Rozwój technologii oświetlenia na przestrzeni dziejów

B3: Światło w filozofii, architekturze, malarstwie i poezji

B4: Surowce naturalne, geologia

B5: Pierwotne wykorzystanie ropy





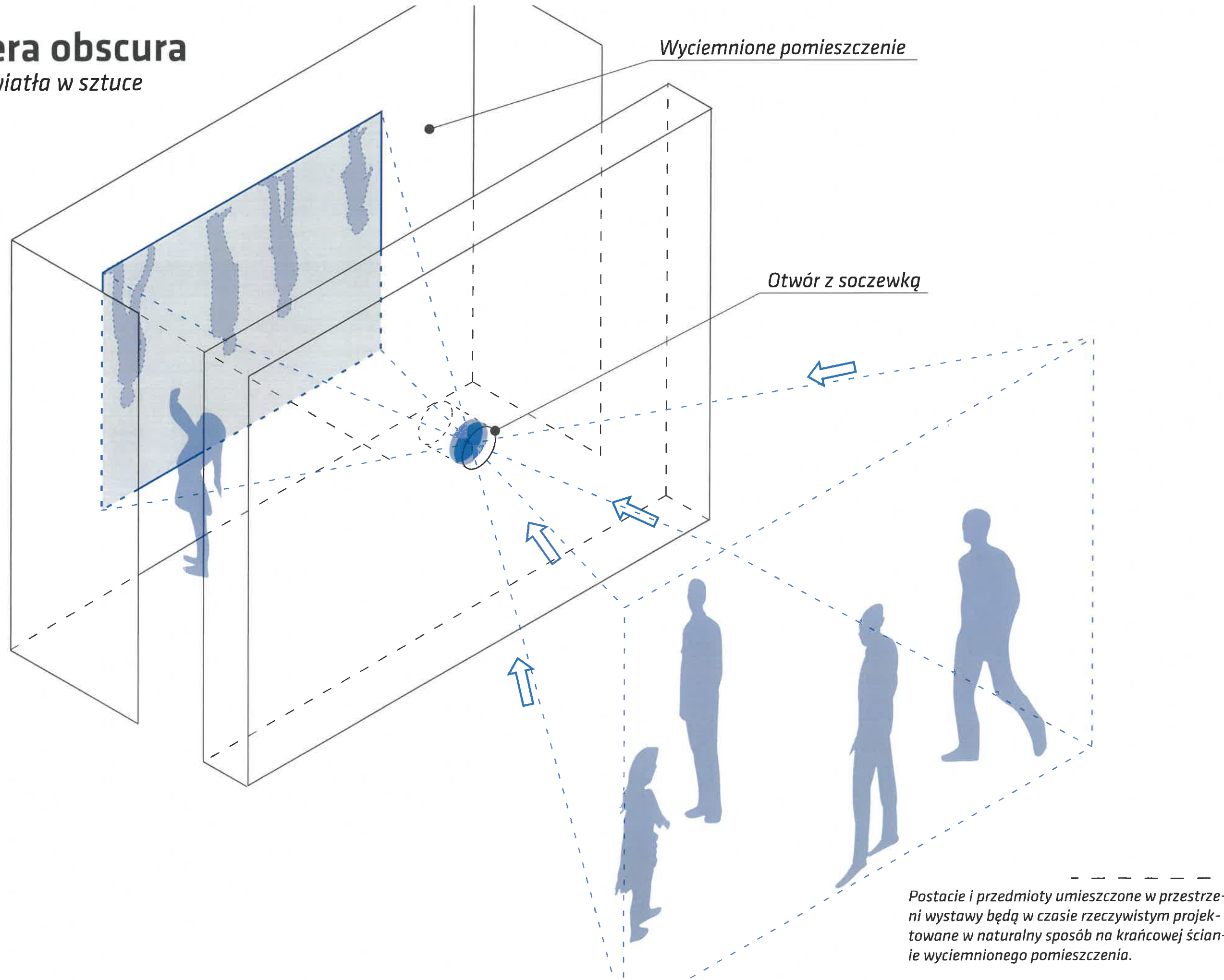




# Camera obscura

Magia światła w sztuce

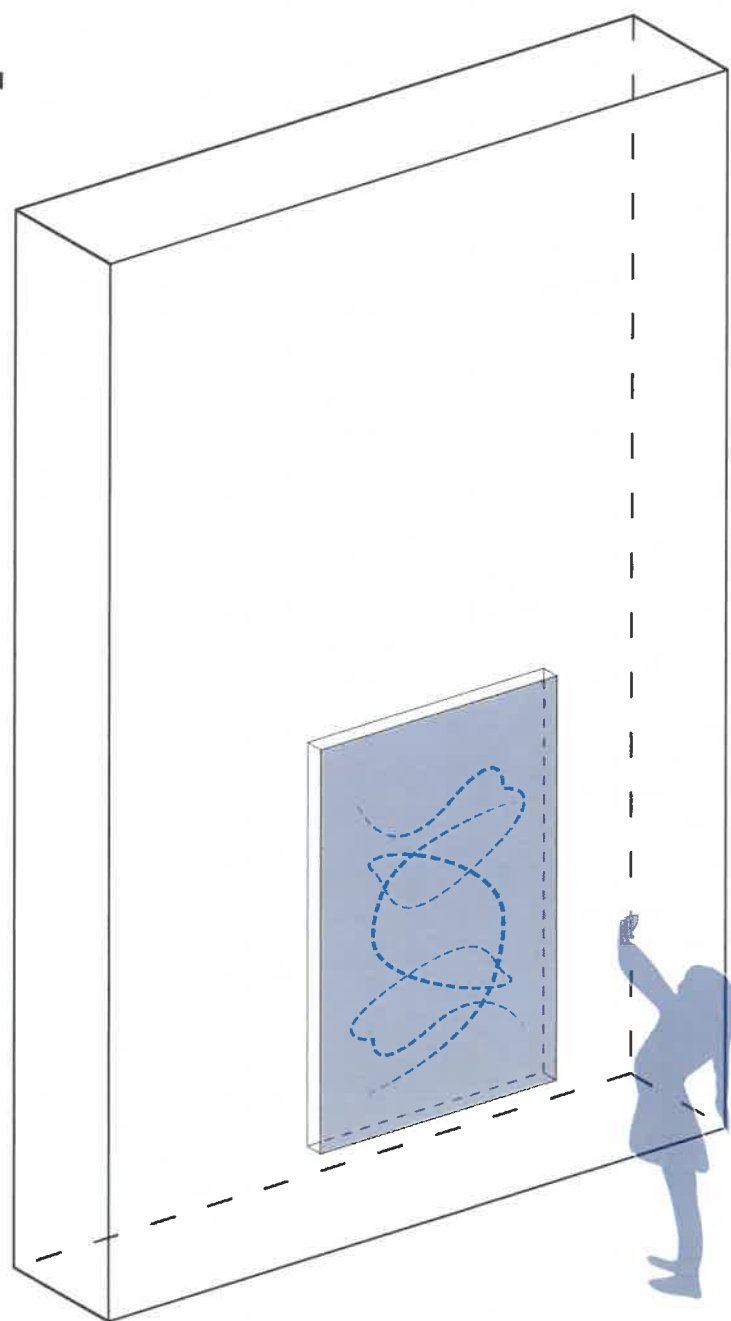
1.



# Obrazy na nowo

Tworzenie nowych wariantów znanych dzieł malarskich

1.



Zwiedzający będzie mógł przygotować własne warianty znanych dzieł malarskich. Nowy efekt zostanie uzyskany dzięki zmianie punktu oświetlenia obrazu czy natężenia światła. Dzięki temu użytkownik zrozumie rolę światła w sztuce i technik malarskich takich jak światłocień.

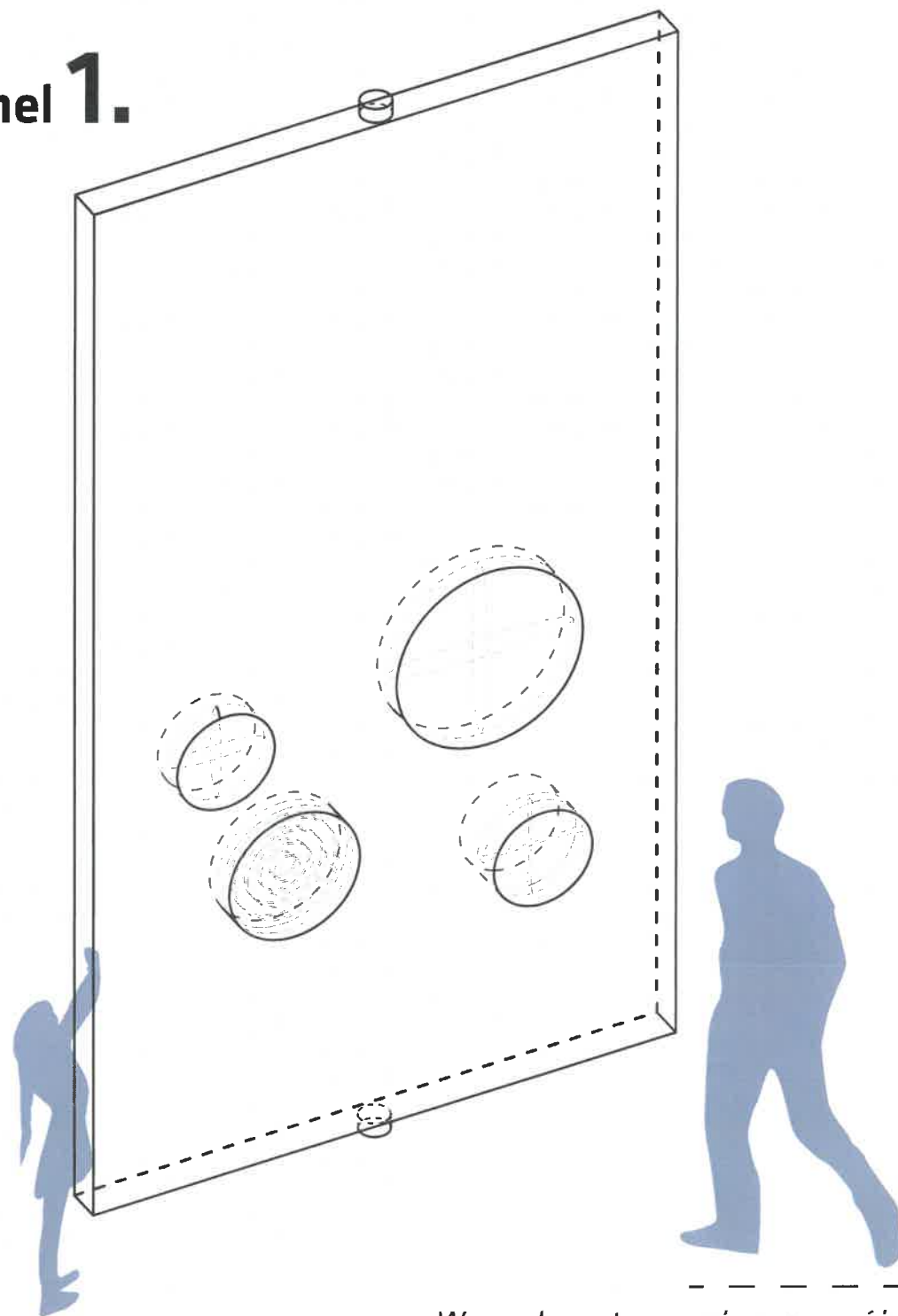




# Soczewki / Spektrometr

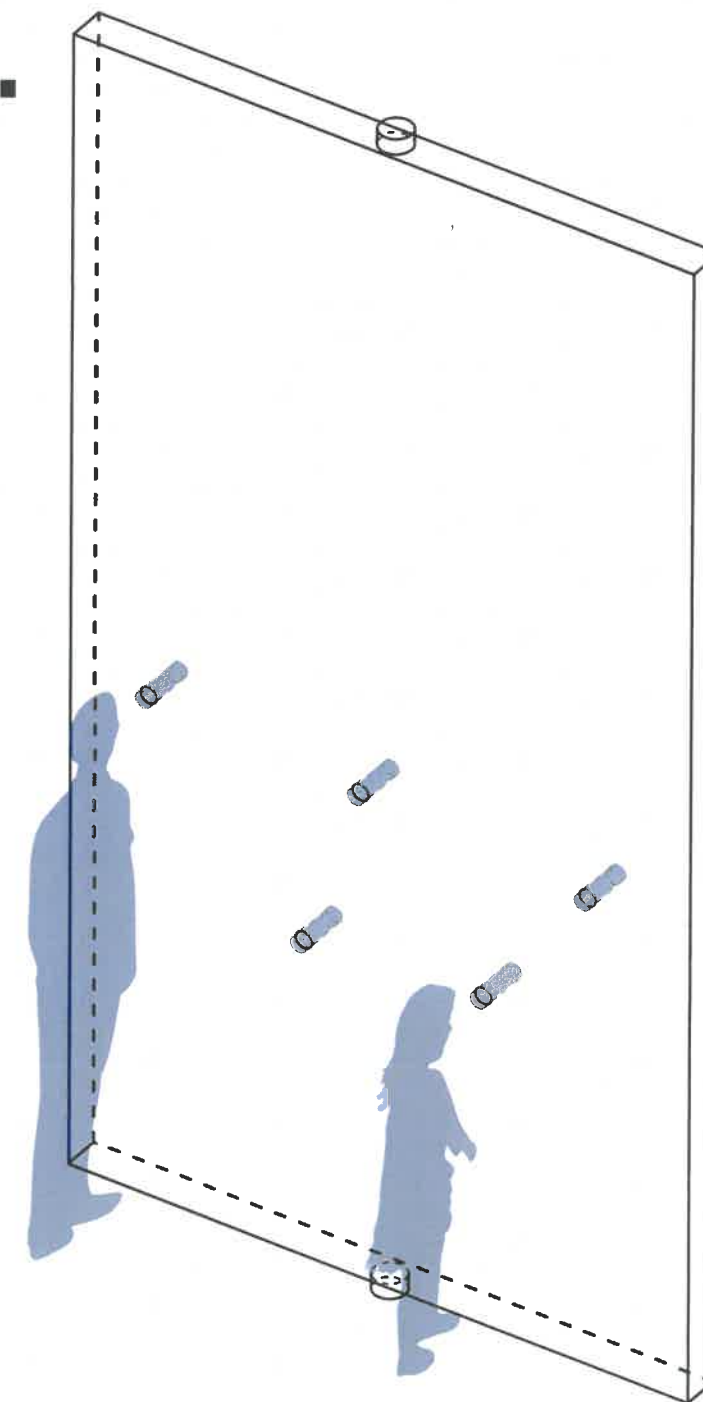
Interaktyw do załamывania światła / do analizy spektralnej światła

panel 1.



W panelu zostaną umieszczone różne soczewki. Każda przekształca obraz oglądany przez zwiedzającego na inny sposób.

panel 2.

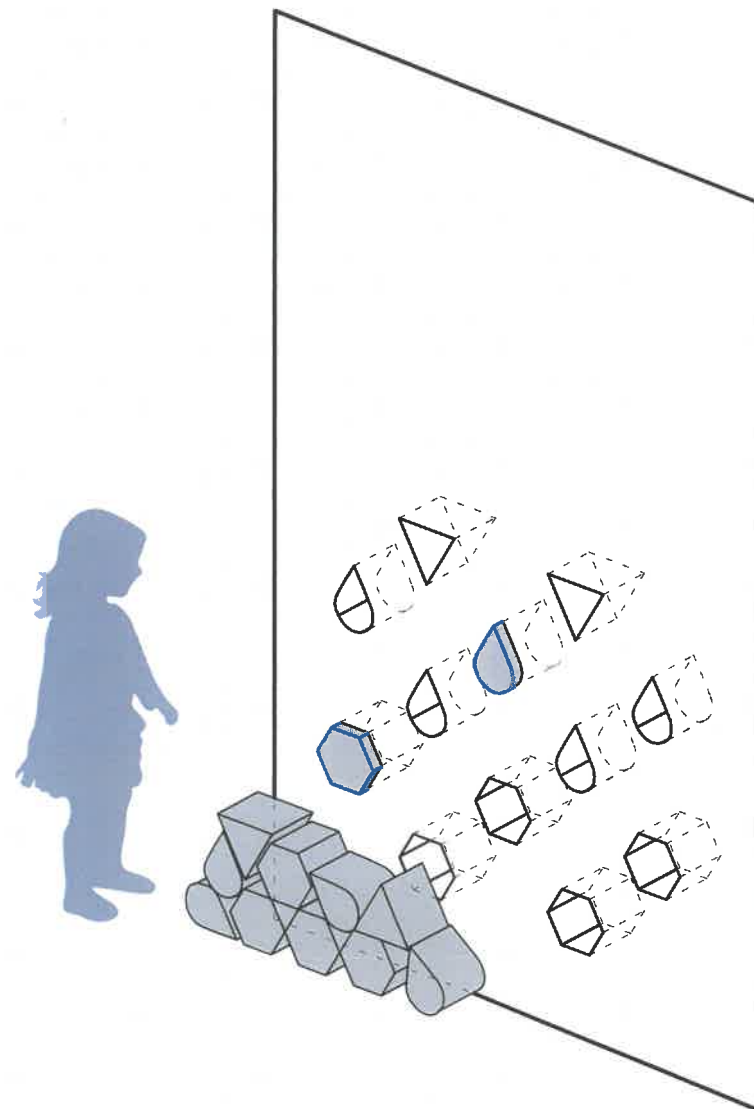


W panelu umieszczone są rurki zakończone siatką dyfrakcyjną. Przechodzi przez nie naturalne światło z okna. Zwiedzający zagląda w otwór i obserwuje naturalne światło rozłożone na różne barwy.

# Surowce a środowisko

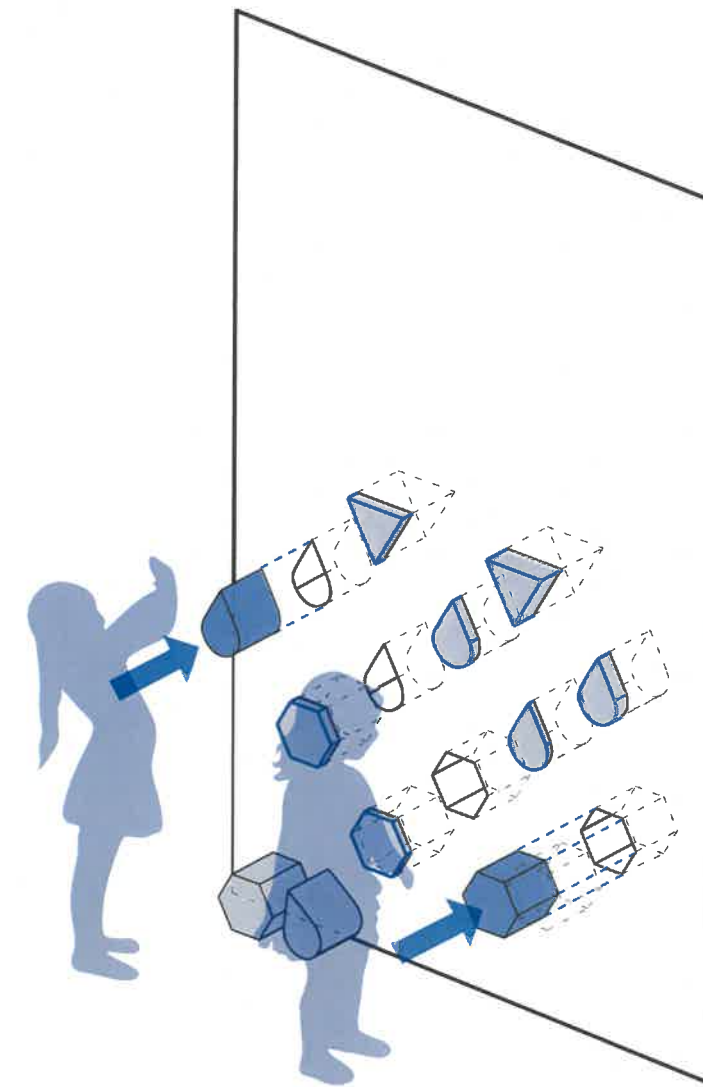
Zabawa dla najmłodszych

1.



*Zabawa z klockami reprezentującymi różne zasoby (np. węgiel, ropę, żelazo). Każdy z elementów ma inny kolor, teksturę, wagę i naniesiony symbol. Dzieci poznają surowce i ich związek z pozyskiwaniem energii.*

2.



*Dzieci dopasowują klocki do kształtów w ścianie lub je wyjmują. Usunięcie wszystkich elementów powoduje wizualne zubożenie ściany i pokazuje, że nie warto zabierać naturze wszystkich zasobów.*



GALERIA C

# WIĘCEJ ŚWIATŁA

C1 Oświecenie w kulturze – idea postępu

C2 Pierwsze odkrycia XIX wieku

C3 Ignacy Łukasiewicz – historia jednego geniuszu:

C3a-c Historia rodzinna, edukacja; Pierwsze kroki we Lwowie; Przybycie do Gorlic

C3d Lampa gorlicka

C3e-g Poszukiwania czarnego złota; Łukasiewicz i wspólnicy; Szczyt sławy; „Światła, światła i pracy dla ubogiego kraju i ludu” – Łukasiewicz jako społecznik

C4: Przemiana świata 1822-1882

C5: Naśladowcy i następcy Łukasiewicza w Gorlicach i Galicji

C6: Nowy krajobraz Gorlic

C7: Ropa naftowa – fundament nowej cywilizacji

C8: Blaski i cienie rewolucji naftowej

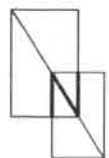
C9: Tesla, Edison – elektryczność

C10: Atom, światłowód, LED

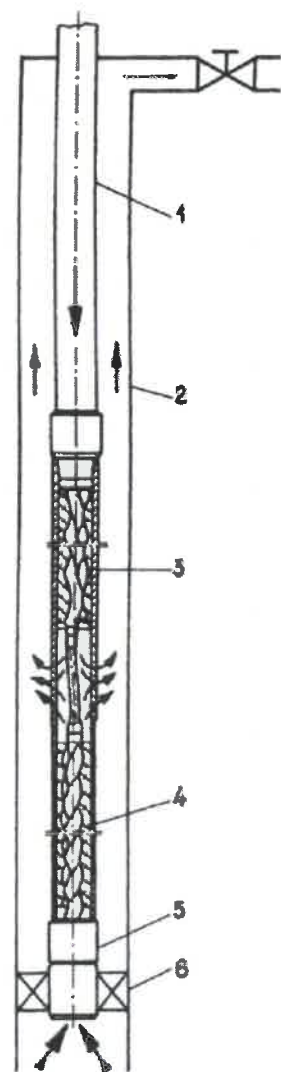
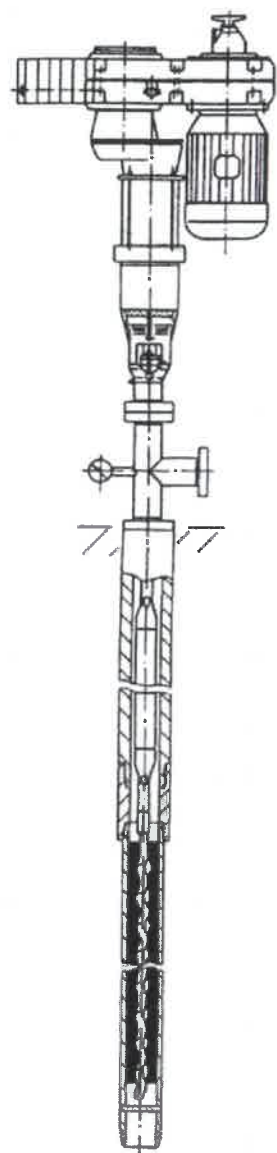
C11: Fotografia, kino, sztuka nowoczesna











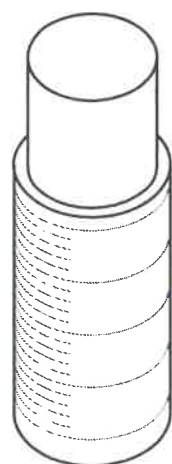
Nizio Design  
International

OSTATECZNA KONCEPCJA ARCHITEKTONICZNA ŁĄCZNIKA ŚWIETŁA W GORLICY

# Wydobycie ropy

Wiedza o produkcji surowca

1.



W pozycji stałej obiekt  
nie przekazuje informacji.

2.



Manualna interakcja - naciskanie  
górnego elementu stanowiska  
powoduje początkową reakcję.

3.



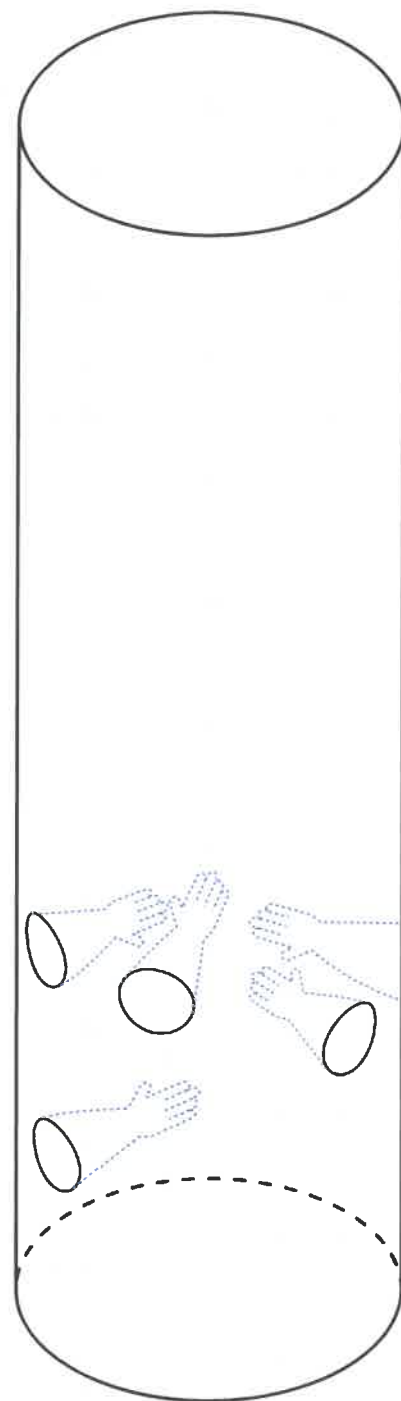
Dolna część stanowiska wypełnia  
się i wskazuje informacje meryto-  
ryczne np. poziom wydobycia  
ropy w zależności od roku.



# Kolumna taktylna

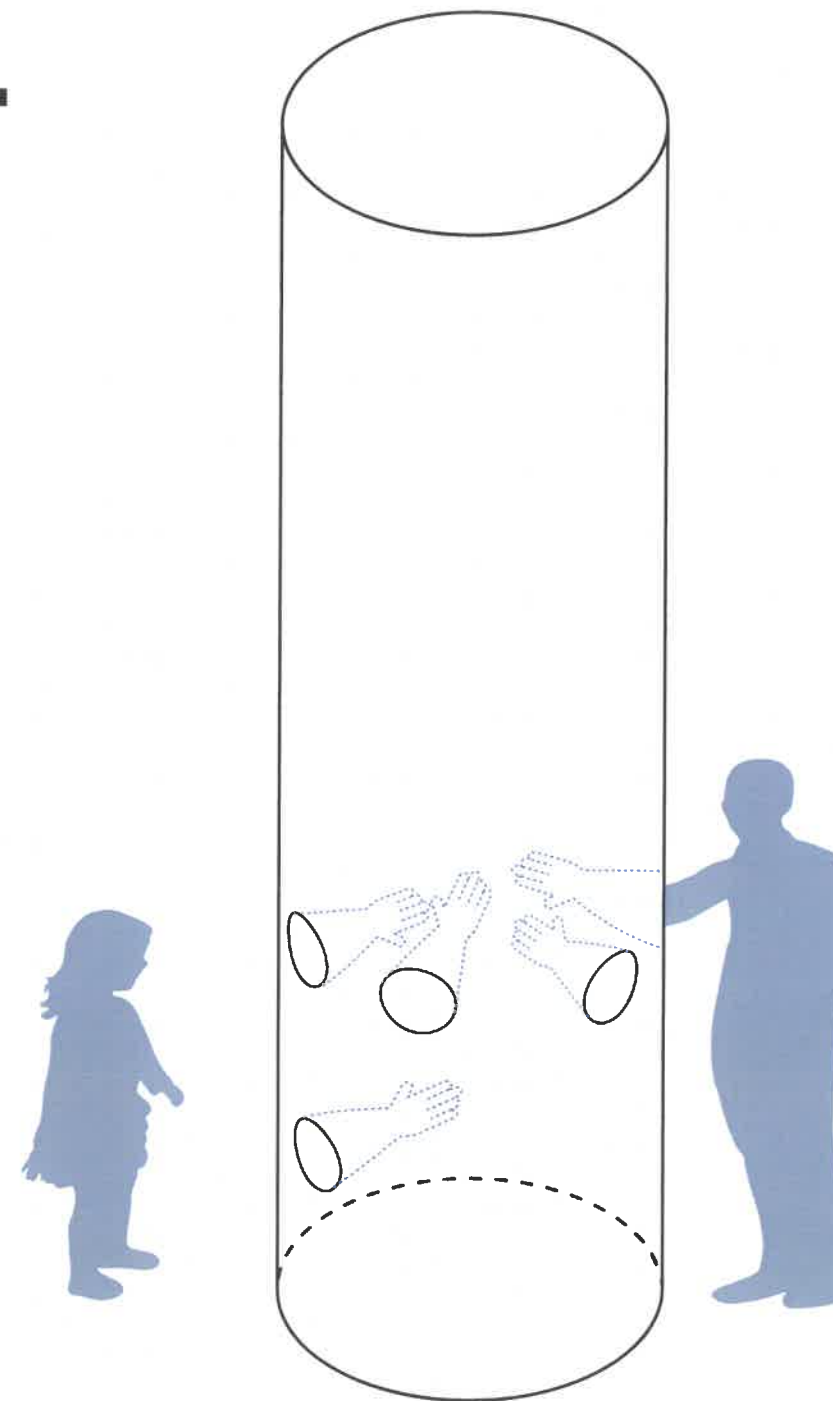
*Dotknij substancji*

1.



*Kolumna o industrialnym charakterze. W otworach umieszczone zostaną substancje prezentujące różne postacie ropy naftowej.*

2.



*Zwiedzający będzie mógł poczuć konsystencję substancji poprzez specjalnie zaprojektowane rękawice.*

GALERIA D

# ENERGIA JUTRA

D1 Problemy i wyzwania XXI wieku

D2 Energia odnawialna – szanse i zagrożenia

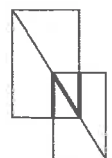
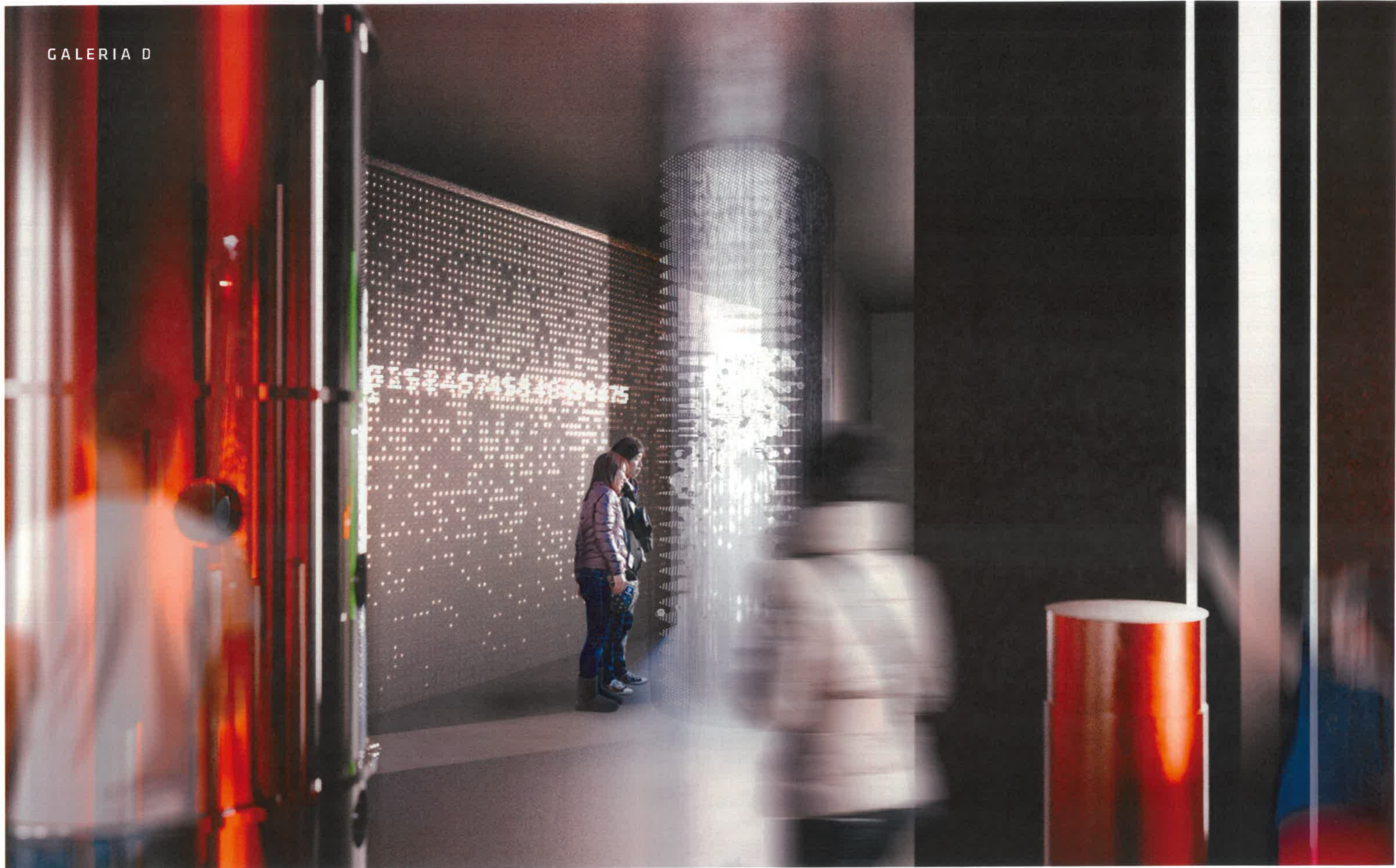
D3 Możliwe rozwiązania dla ludzkości

D4 Potencjalne rozwiązania dla jednostki

D5 Dziedzictwo przemysłu naftowego w Gorlicach – ciąg dalszy następuje













## GALERIA D

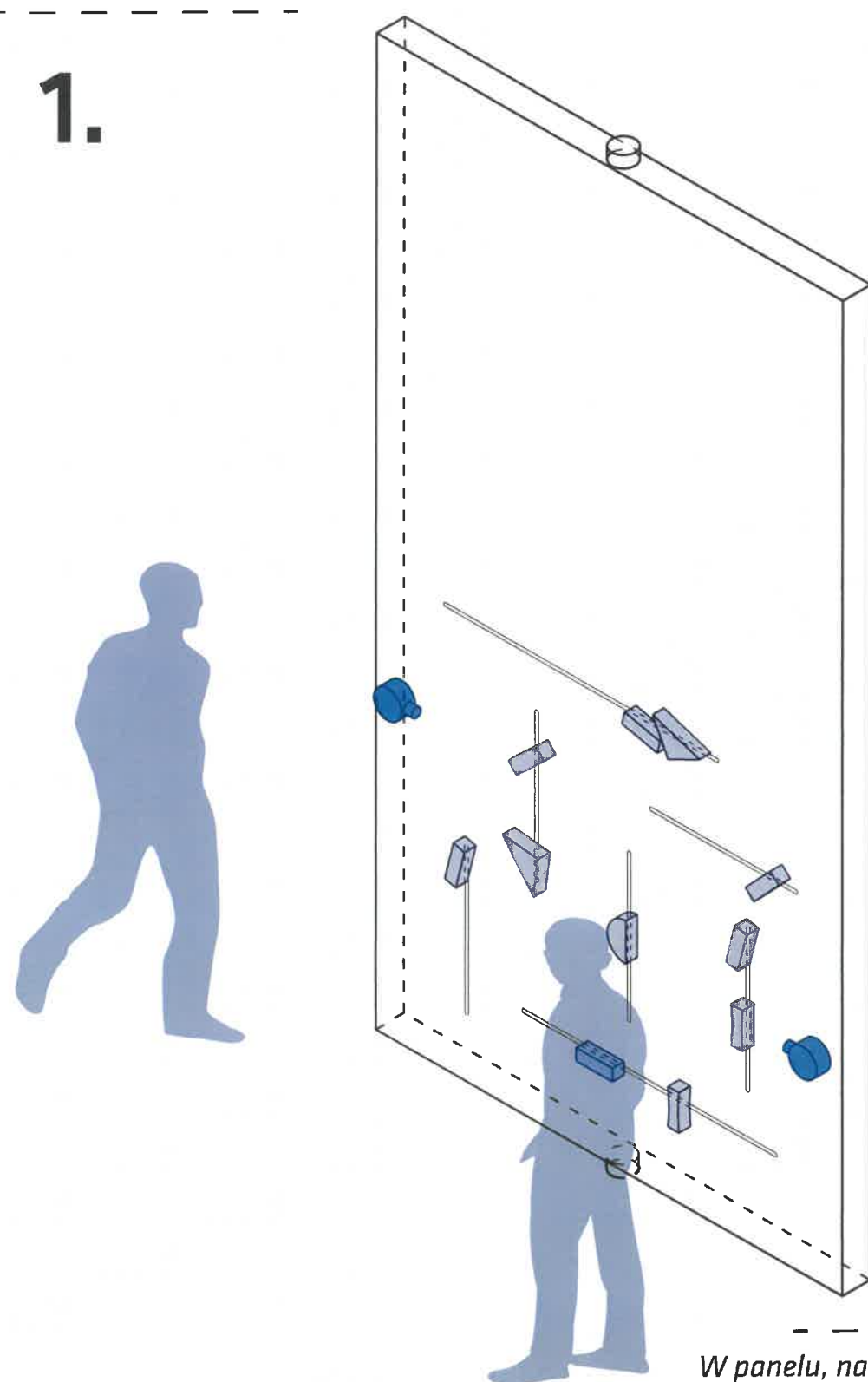
Pomieszczenie interaktywne - malowanie światłem  
na ścianie pokrytej farbą fosforyzującą



# Lasery

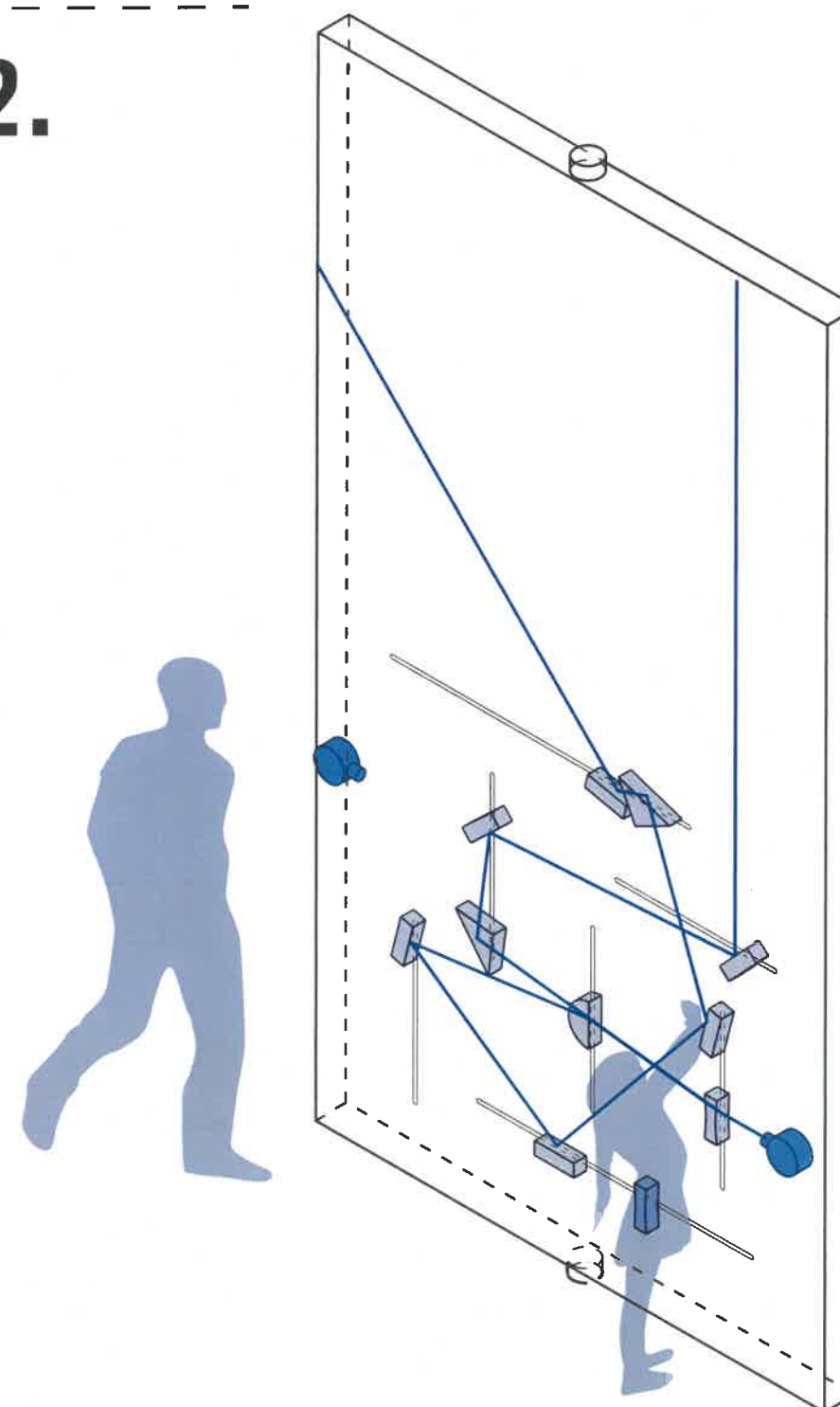
## Zasady optyki geometrycznej

1.



W panelu, na prowadnicach umieszczone zostaną soczewki i pryzmaty o różnych kształtach i charakterystykach.

2.

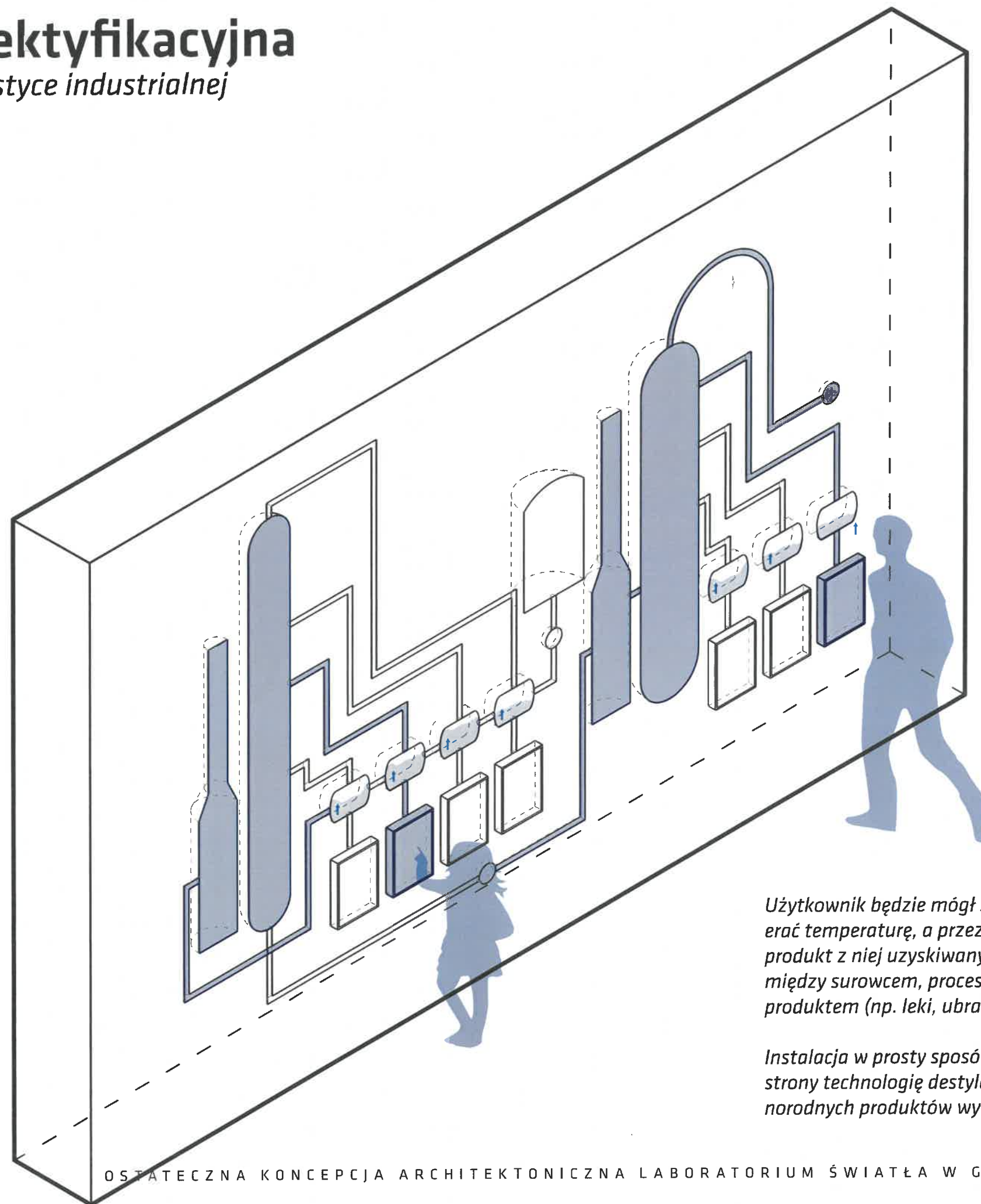


Z góry po panelu będzie przechodziła wiązka lasera. Zmieniając kąt nachylenia i układ soczewek zwiędzający będzie uzyskiwał różne efekty. Będzie mógł prowadzić wiązkę po panelu w różnych kierunkach i rozszczepiać ją na odmienne sposoby. Interaktyw przekaze informacje o zasadach optyki geometrycznej, szczegółowo wyjaśnionych w formie tekstowej.



# Kolumna rektyfikacyjna

Stanowisko w stylistyce industrialnej



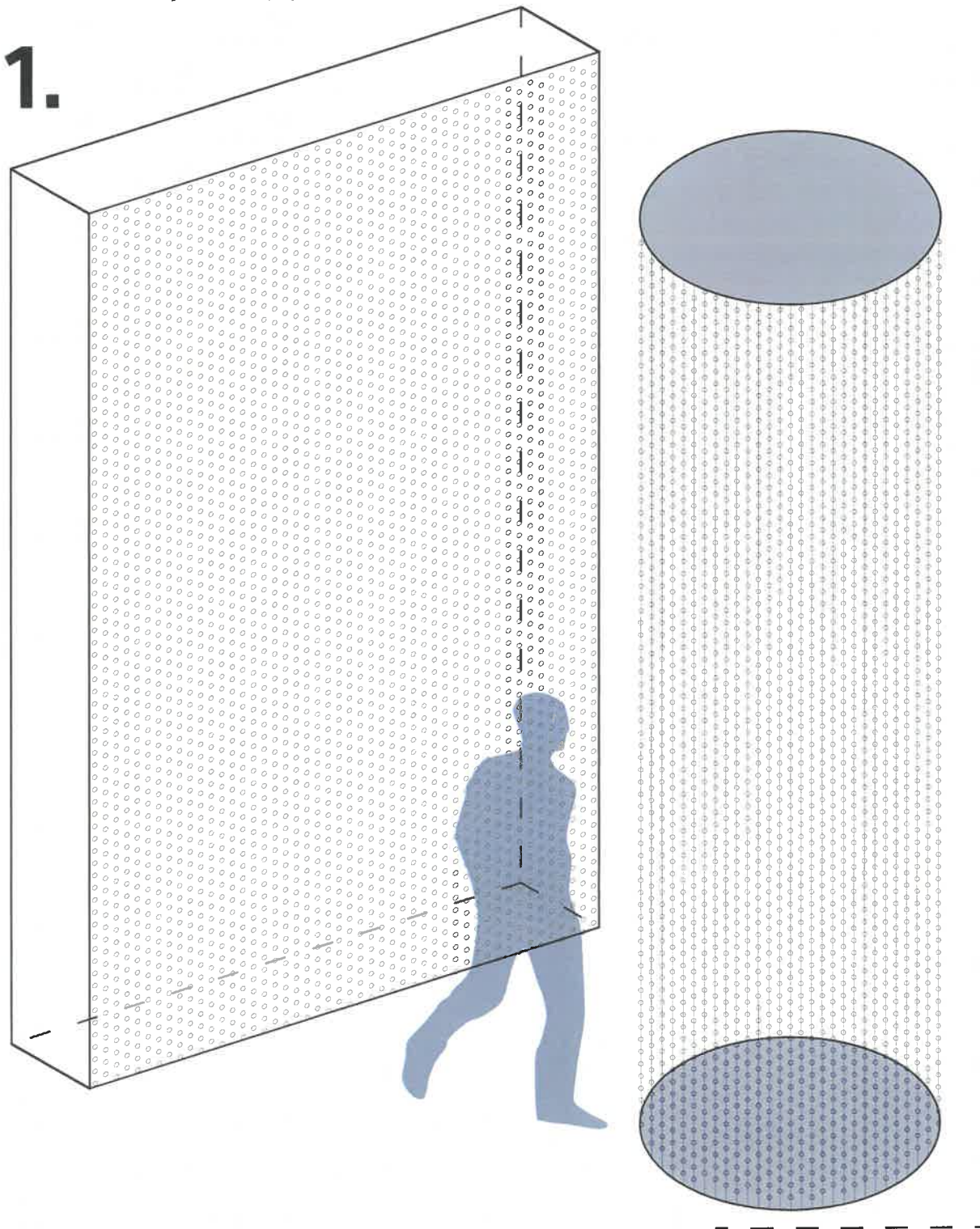
*Użytkownik będzie mógł sterować procesem destylacji i wybierać temperaturę, a przez to „osiągać” konkretną frakcję ropy i produkt z niej uzyskiwany. Przepływy będą wskazywać związki między surowcem, procesem jego przeróbki a osiąganym produktem (np. leki, ubrania, paliwa, tworzywa sztuczne itp.).*

*Instalacja w prosty sposób unaoczní zwiedzającemu z jednej strony technologię destylacji ropy, a z drugiej wielość różnorodnych produktów wytwarzanych z niej.*

# Kumuluj energię

Finale ścieżki z aplikacją mobilną

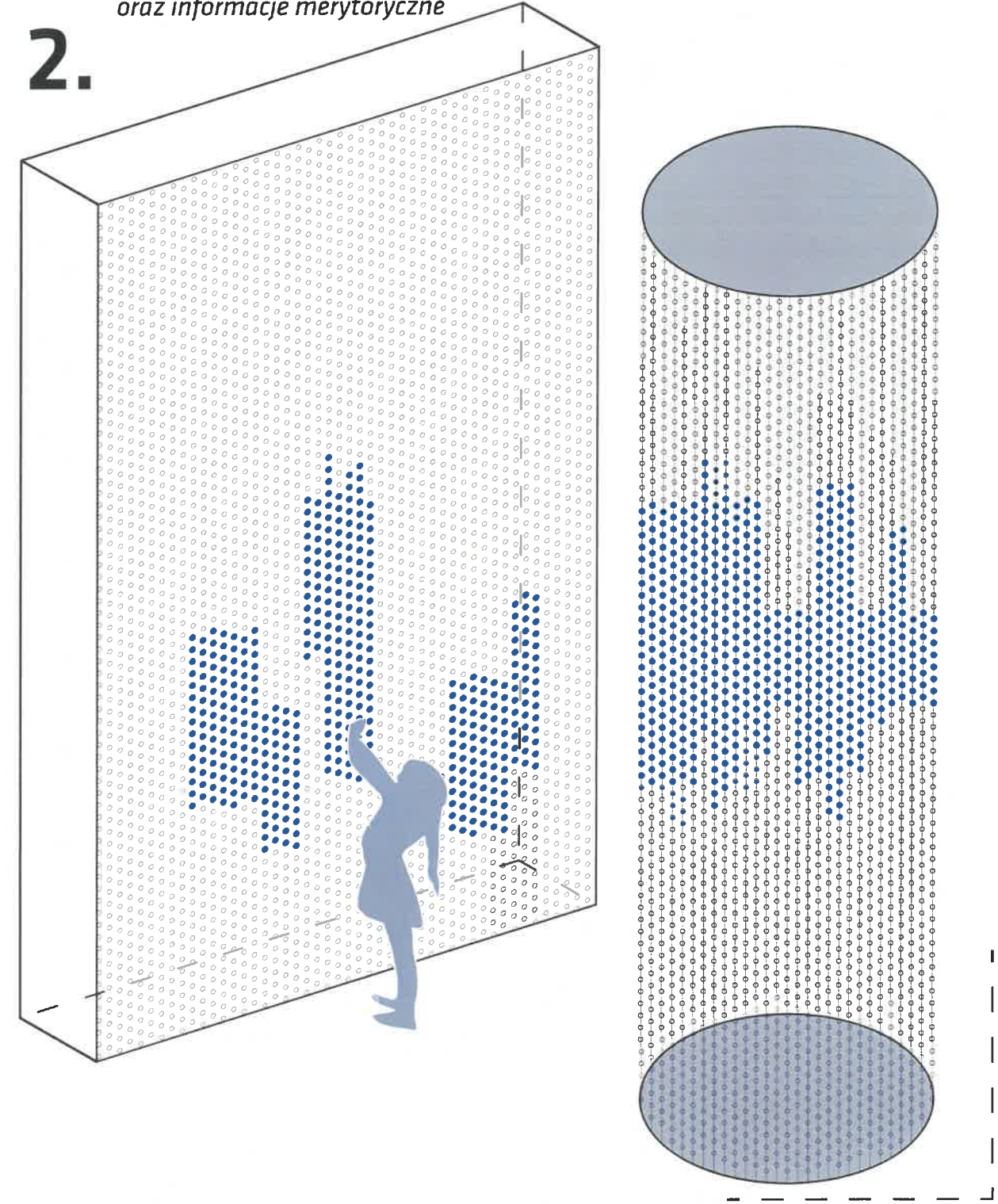
1.



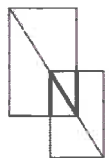
Zwiedzający podchodzi do finałowej instalacji świetlnej i tablicy interaktywnej. System skanuje punkty zebrane przez użytkownika podczas wykonywania kolejnych zadań.

2.

Na tablicy interaktywnej zostanie wyświetlony wynik użytkownika/grupy oraz informacje merytoryczne



Punkty zebrane przez użytkownika zasilą rzeźbę i wzmocnią nasilenie generowanego przez nie światła i stworzą dynamiczny ruch cząsteczek w instalacji – intensywniejszy w zależności od wyniku.



Nizio Design  
International



# Mapa energii odnawialnej

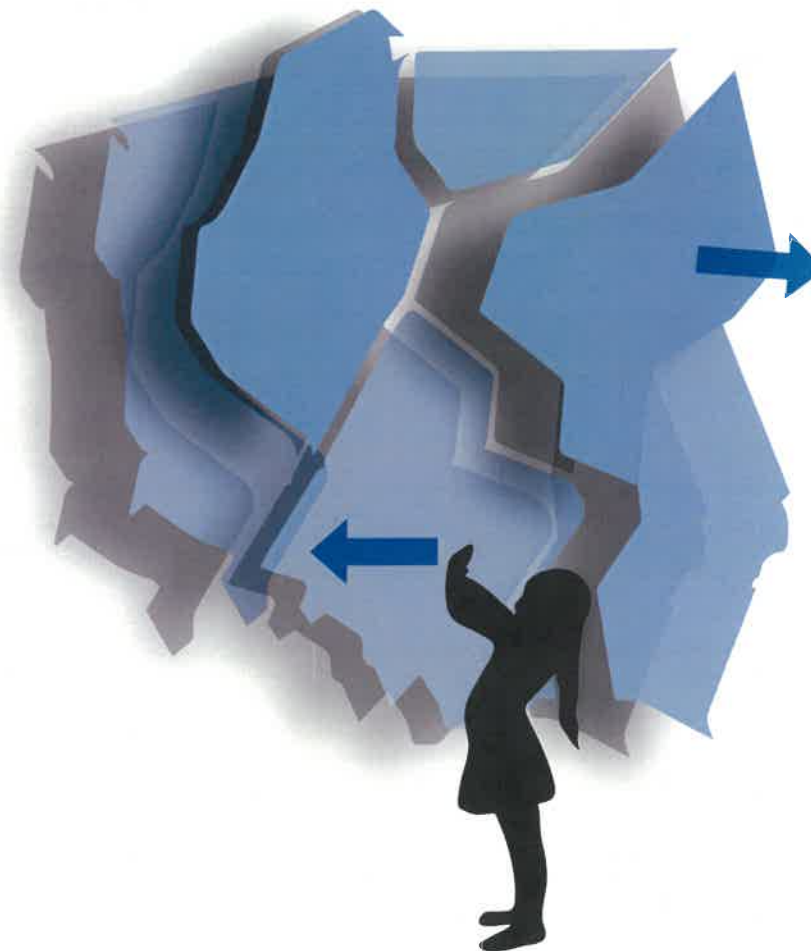
Zabawa strategiczna

1.



Na ścianie umieszczona jest mapa Polski z naniesionymi informacjami dotyczącymi możliwości uzyskania energii odnawialnej (nasłonecznienie, strefy energetyczne wiatru, możliwości źródeł geotermalnych itp.). W monitorze obok będzie podawana informacja dotycząca zmieniającego się stanu pogodowego (wiatr, słońce itp.).

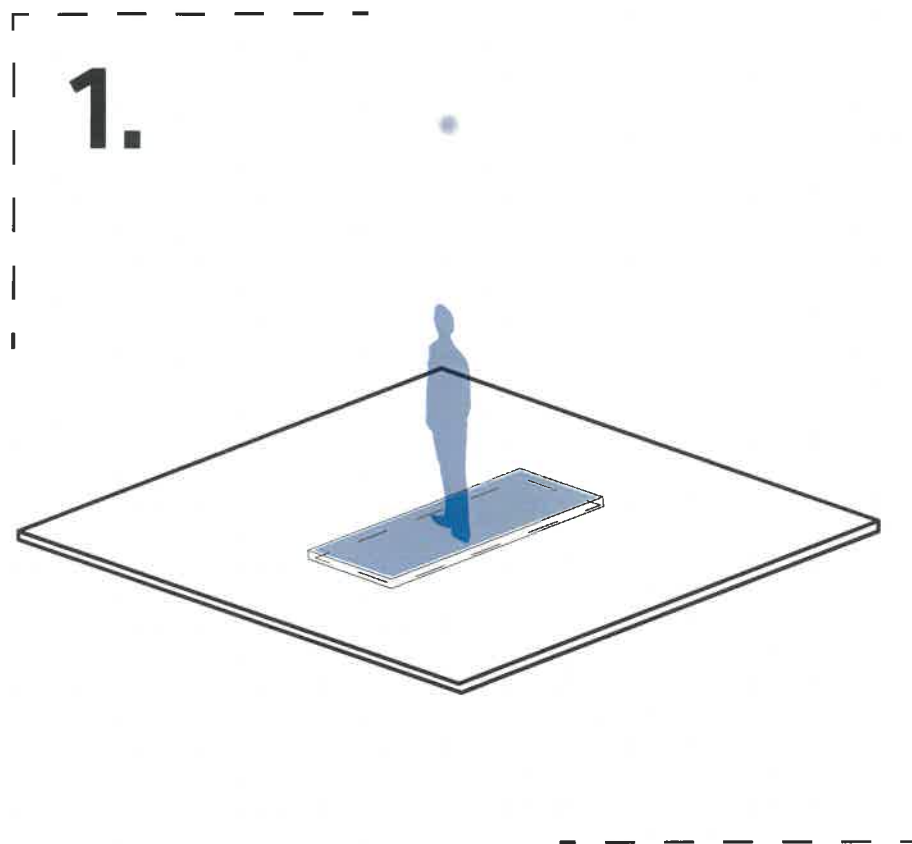
2.



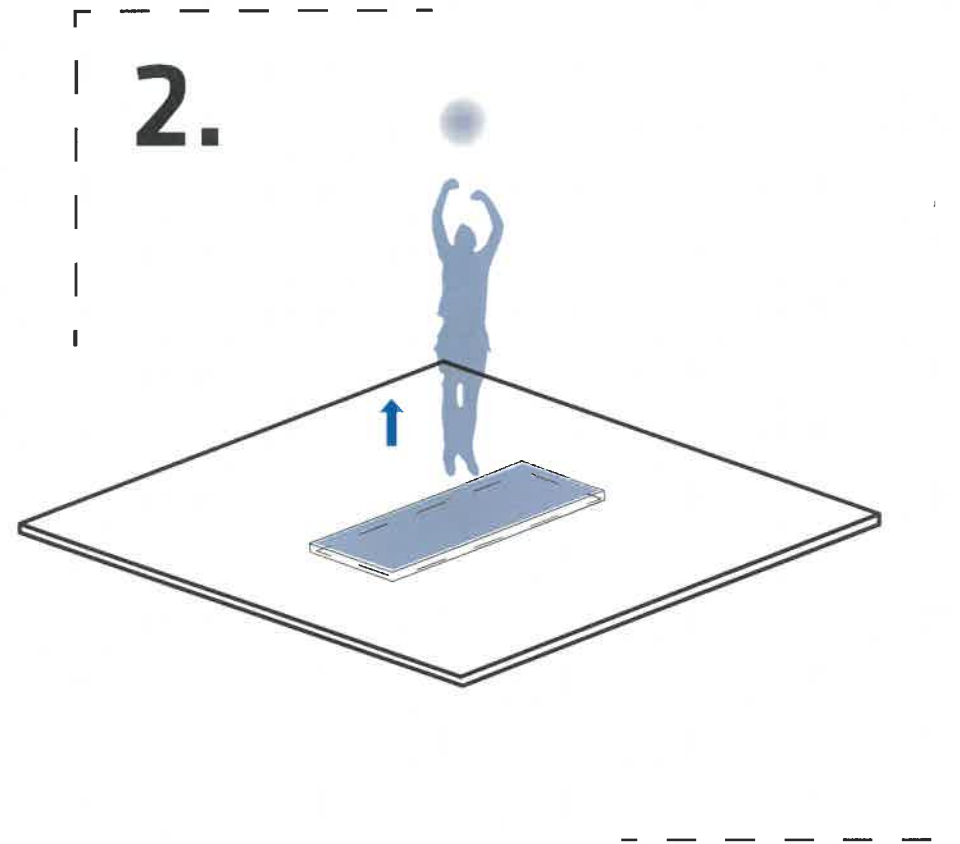
Zadaniem zwiedzającego będzie wybieranie właściwego regionu kraju w zależności od aktualnej sytuacji, tak, by uzyskać optymalny poziom pozyskania energii. Dodatkowo, z monitora będzie otrzymywał informacje merytoryczne o możliwościach każdego ze źródeł energii.

# Skok

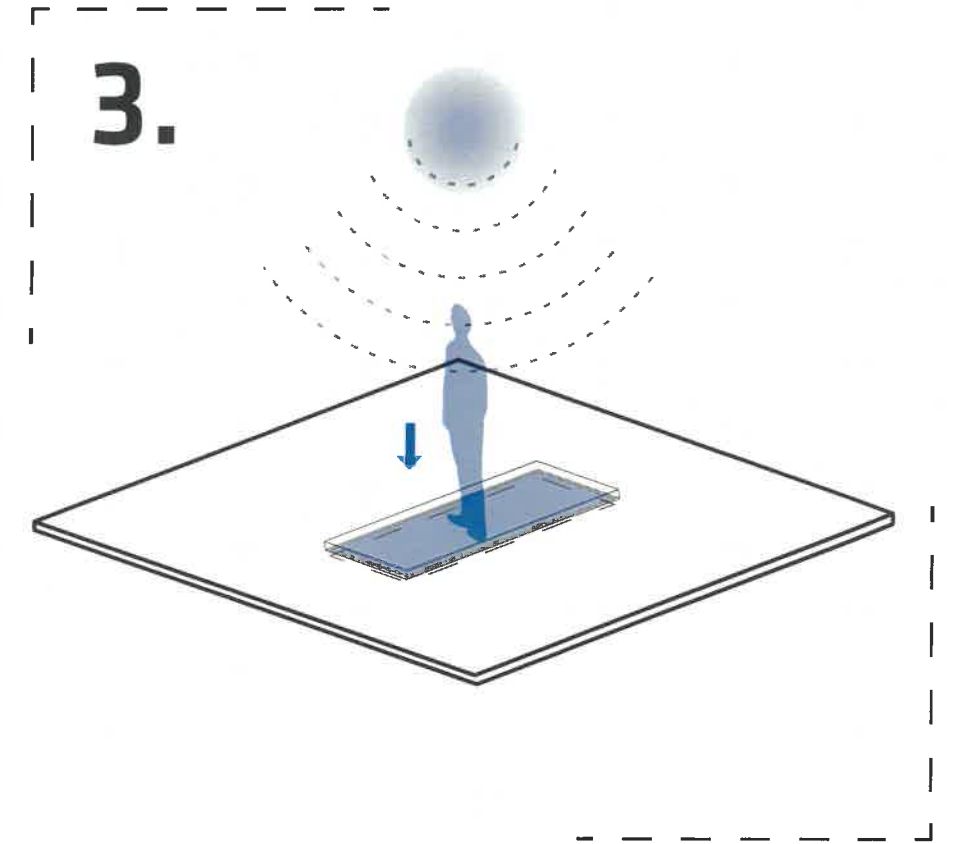
aktywna podłoga



W podłodze wystawy będzie umieszczona specjalna powierzchnia do generowania energii. Stanowisko nawiązuje do powstających rozwiązań mających na celu przetwarzanie energii kinetycznej na elektryczną w ramach tzw. smart city.



Zwiedzający generuje energię poprzez oddziaływanie ruchowe – podskakiwanie.

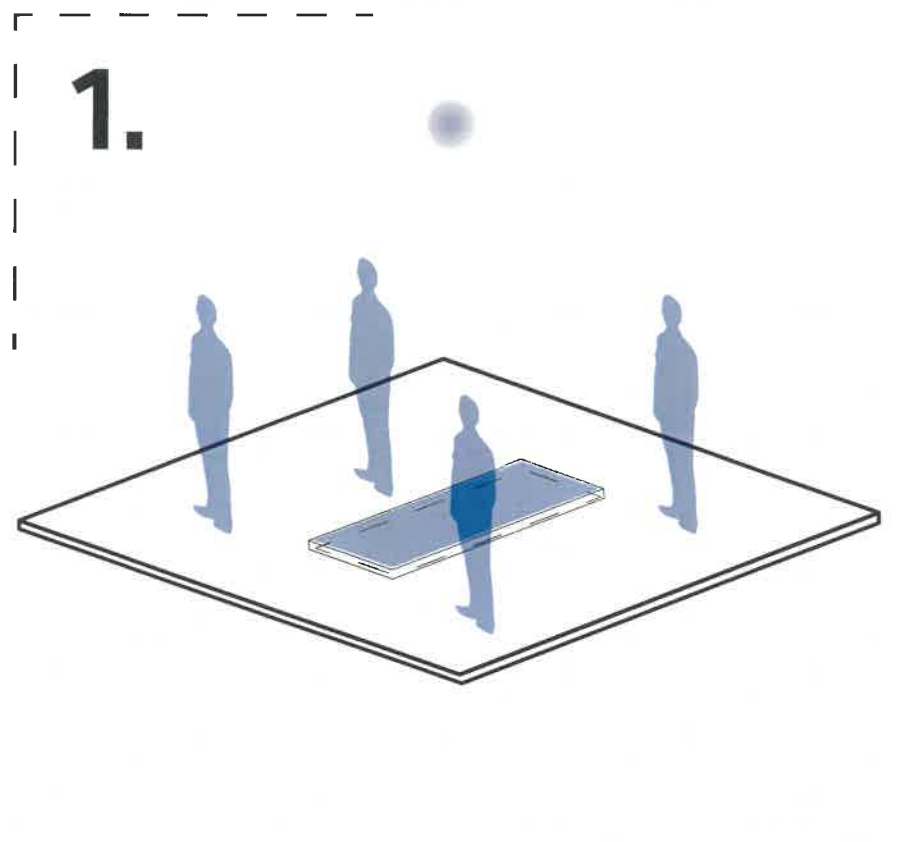


Zwiedzający obserwuje efekt wygenerowanej energii – ruch wiatraka.

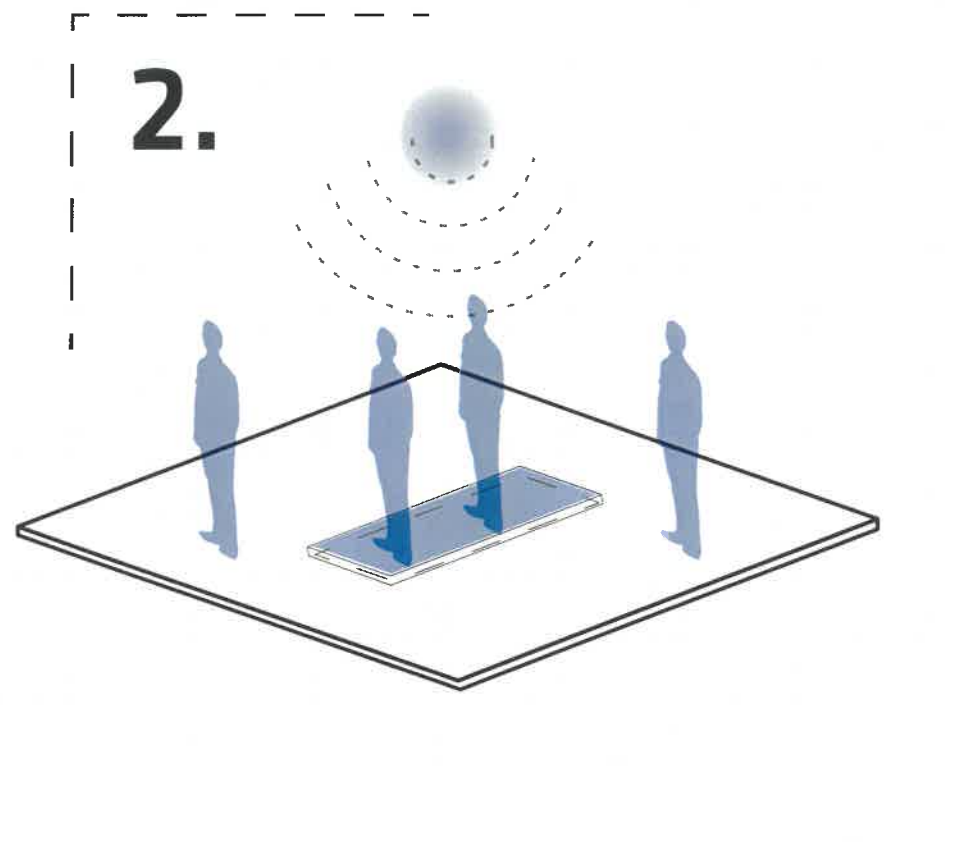


# Nacisk

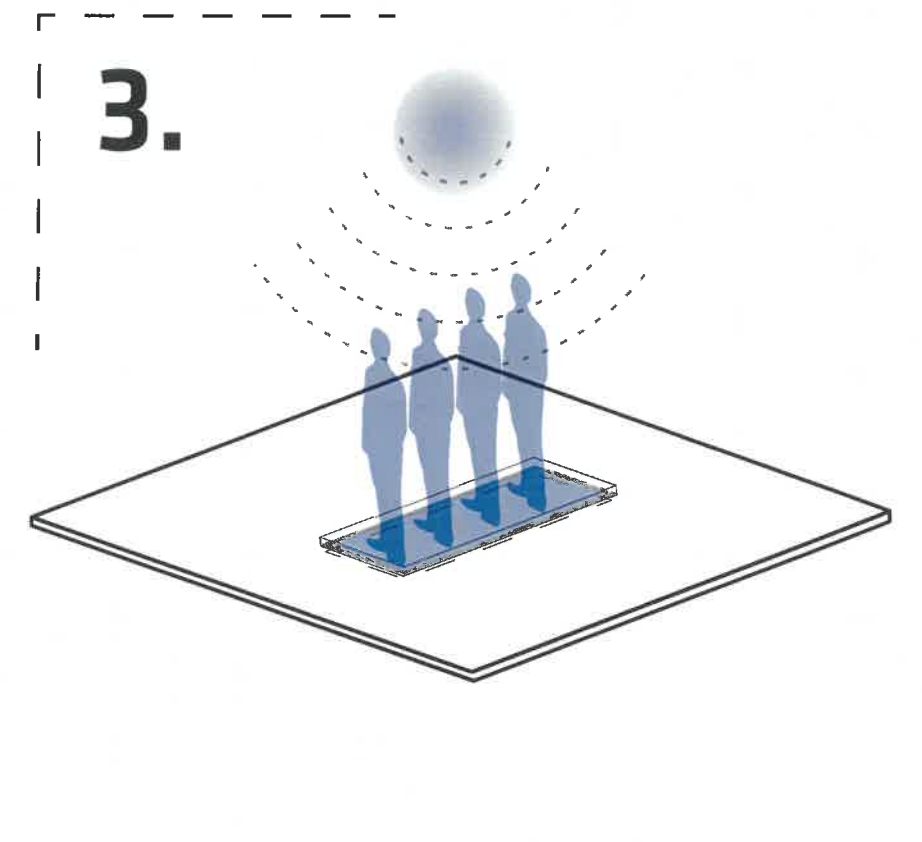
aktywna podłoga



*W podłodze wystawy będzie umieszczona specjalna powierzchnia do generowania energii. Stanowisko nawiązuje do powstających rozwiązań mających na celu przetwarzanie energii kinetycznej na elektryczną w ramach tzw. smart city.*



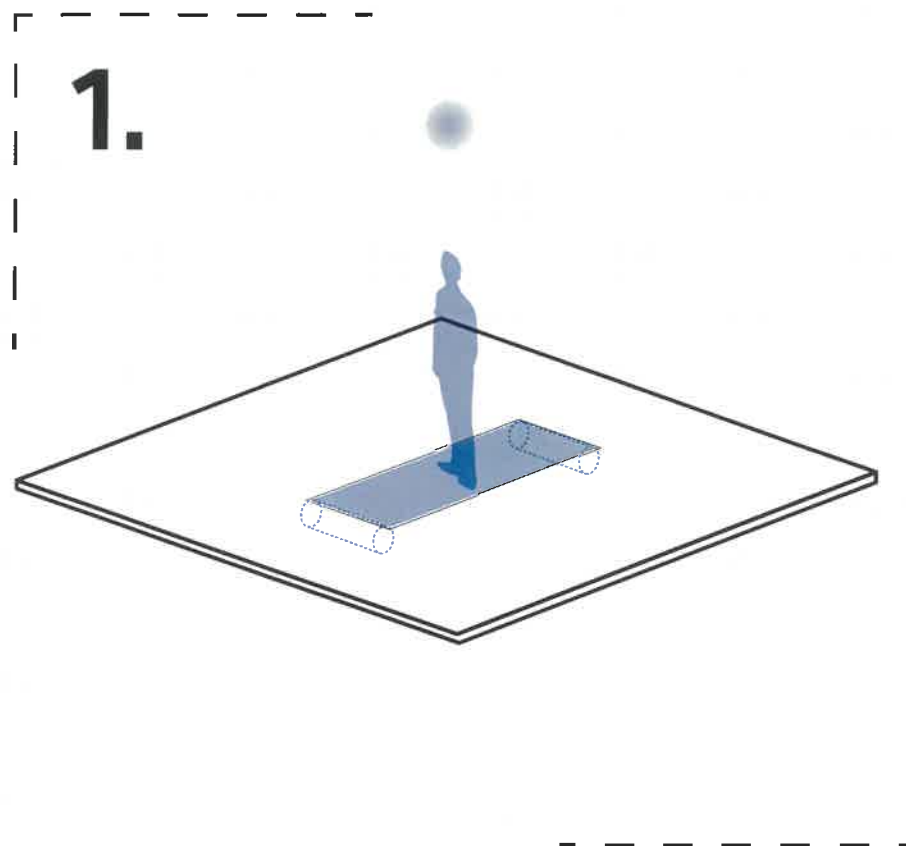
*Zwiedzający generuje energię poprzez oddziaływanie – nacisk jak największej liczby osób na powierzchnię. Interakcja będzie zachęcała do współpracy w grupie.*



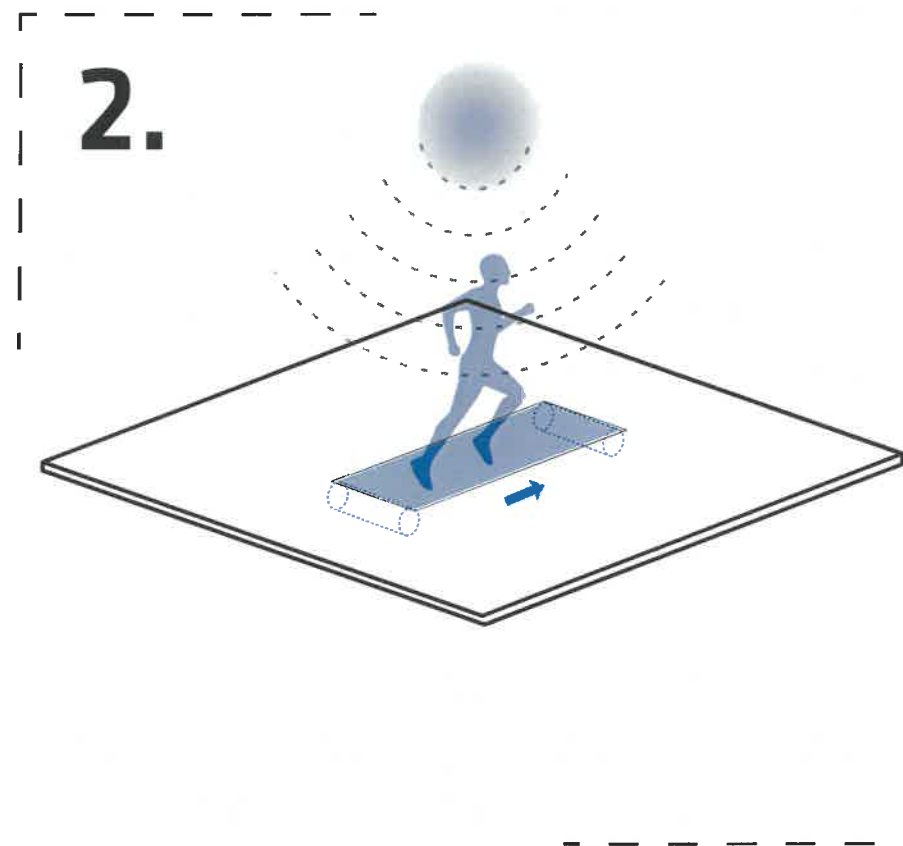
*Zwiedzający obserwuje efekt wygenerowanej energii – rozświetlenie źródła światła.*

# Bieg

aktywna podłoga



W podłodze wystawy będzie umieszczona specjalna powierzchnia do generowania energii. Stanowisko nawiązuje do powstających rozwiązań mających na celu przetwarzanie energii kinetycznej na elektryczną w ramach tzw. smart city. Zwiedzający generuje energię poprzez oddziaływanie ruchowe – bieg po bieżni.



Zwiedzający obserwuje efekt wygenerowanej energii – zwiększenie natężenia dźwięku z głośnika.

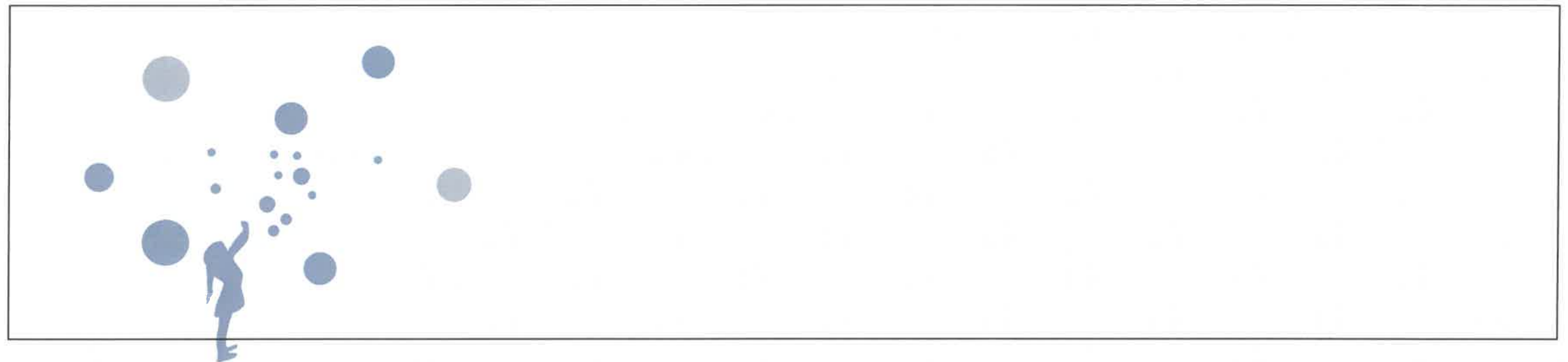


# Energia Atomu

## Interaktywny Mapping

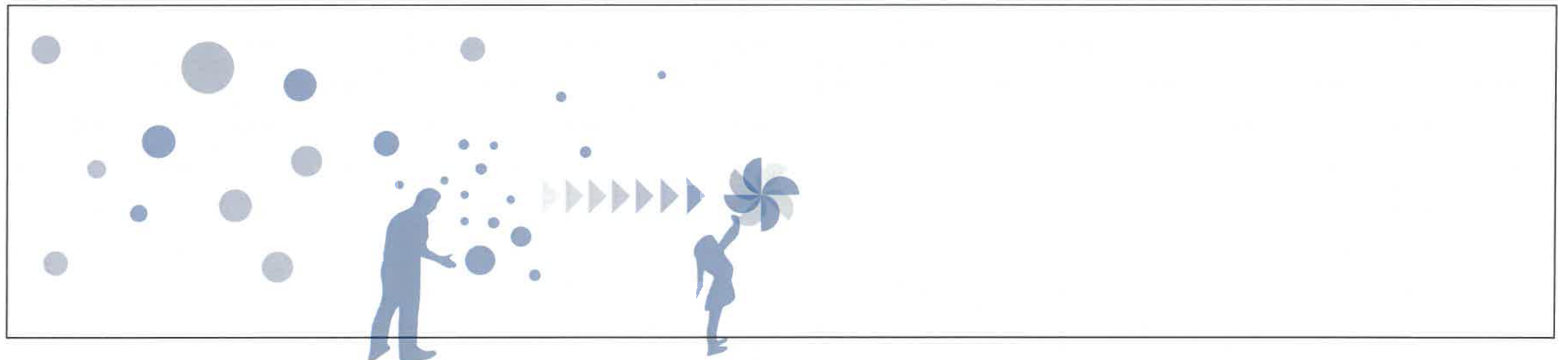
### 1 widok

Na ścianie wyświetla się podstawowy wariant mappingu reagującego na fizyczną interakcję. Zwiedzający, dotykając ukazujących się na powierzchni okręgów symbolizujących jądra atomu, dokonuje ich rozszczepienia.



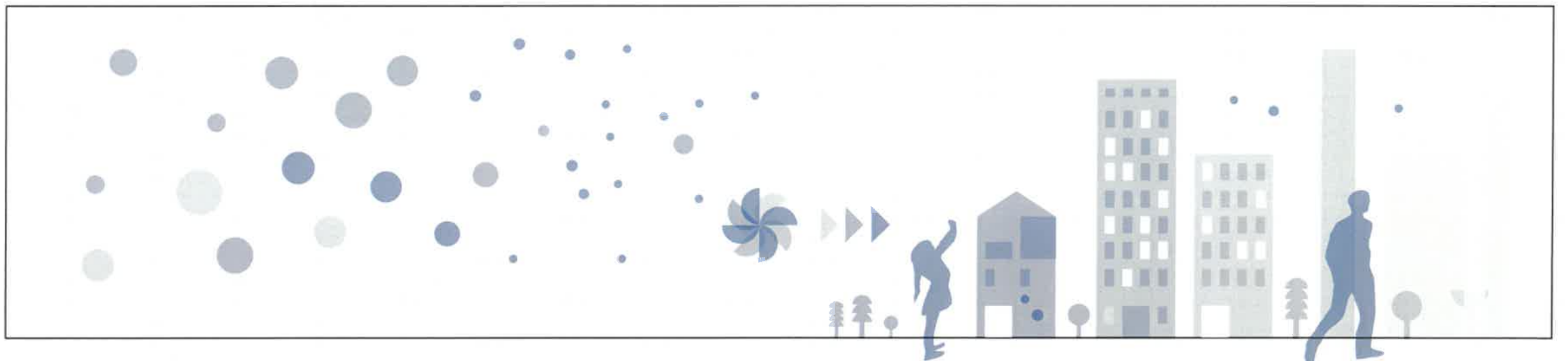
### 2 widok

Atom po dotknięciu przez zwiedzającego rozpada się na mniejsze elementy. Skutkuje to (w zależności od natężenia i szybkości interakcji) pojawianiem się kolejnych elementów – tj. rozświetleniem się mappingu prezentującego turbinę napędzaną przez energię atomową.

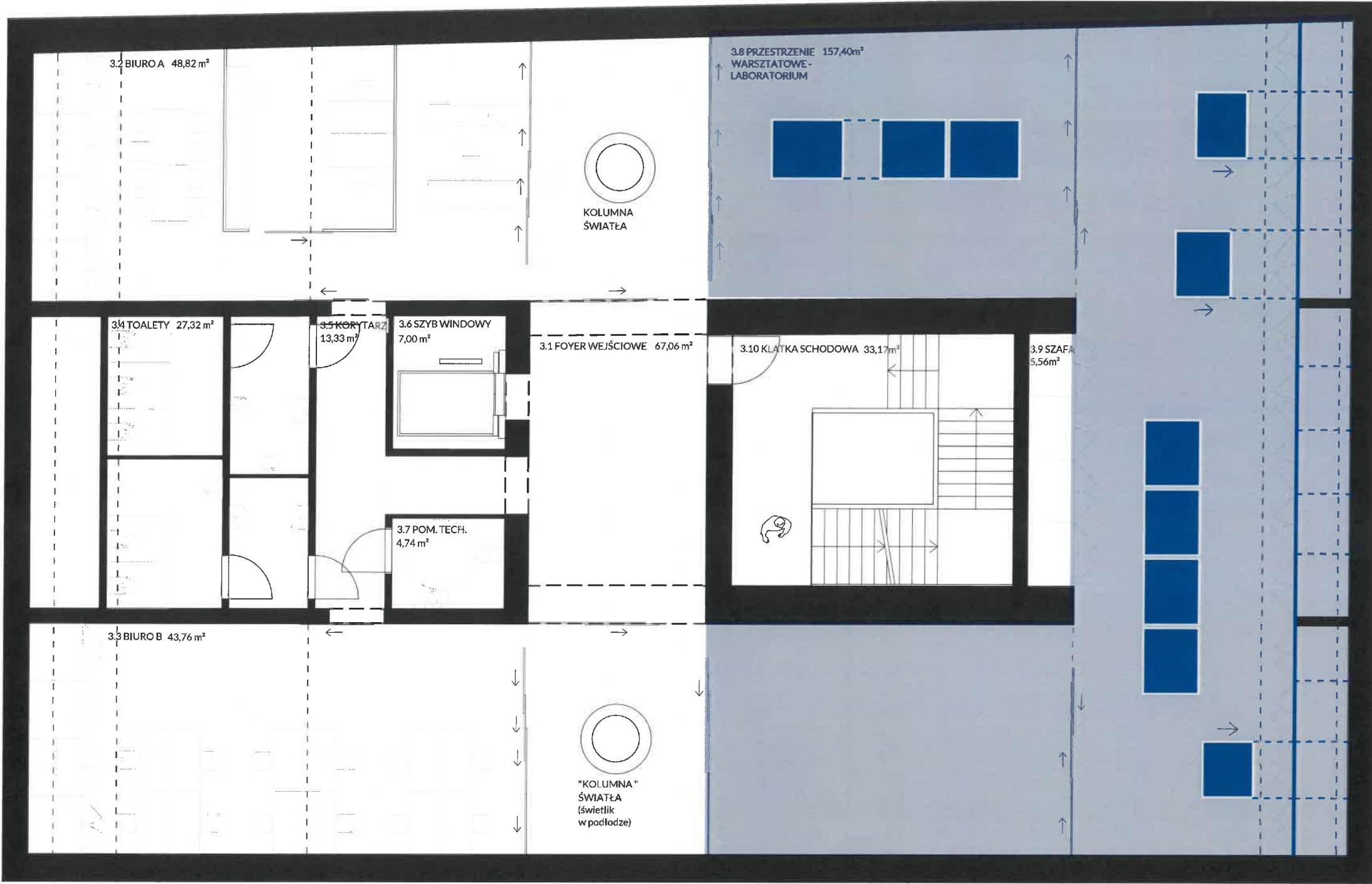


### 3 widok

Dalsza interakcja powoduje wyświetlanie się mappingu miasta przyszłości. Detale widoczne na obrazie pojawiają się na skutek podejścia zwiedzającego do ściany. Widzimy na niej obraz nowoczesnych budynków otoczonych drzewami, co przypomina o niskoemisyjnym charakterze energetyki jądrowej.



# PRZESTRZEŃ EDUKACYJNA

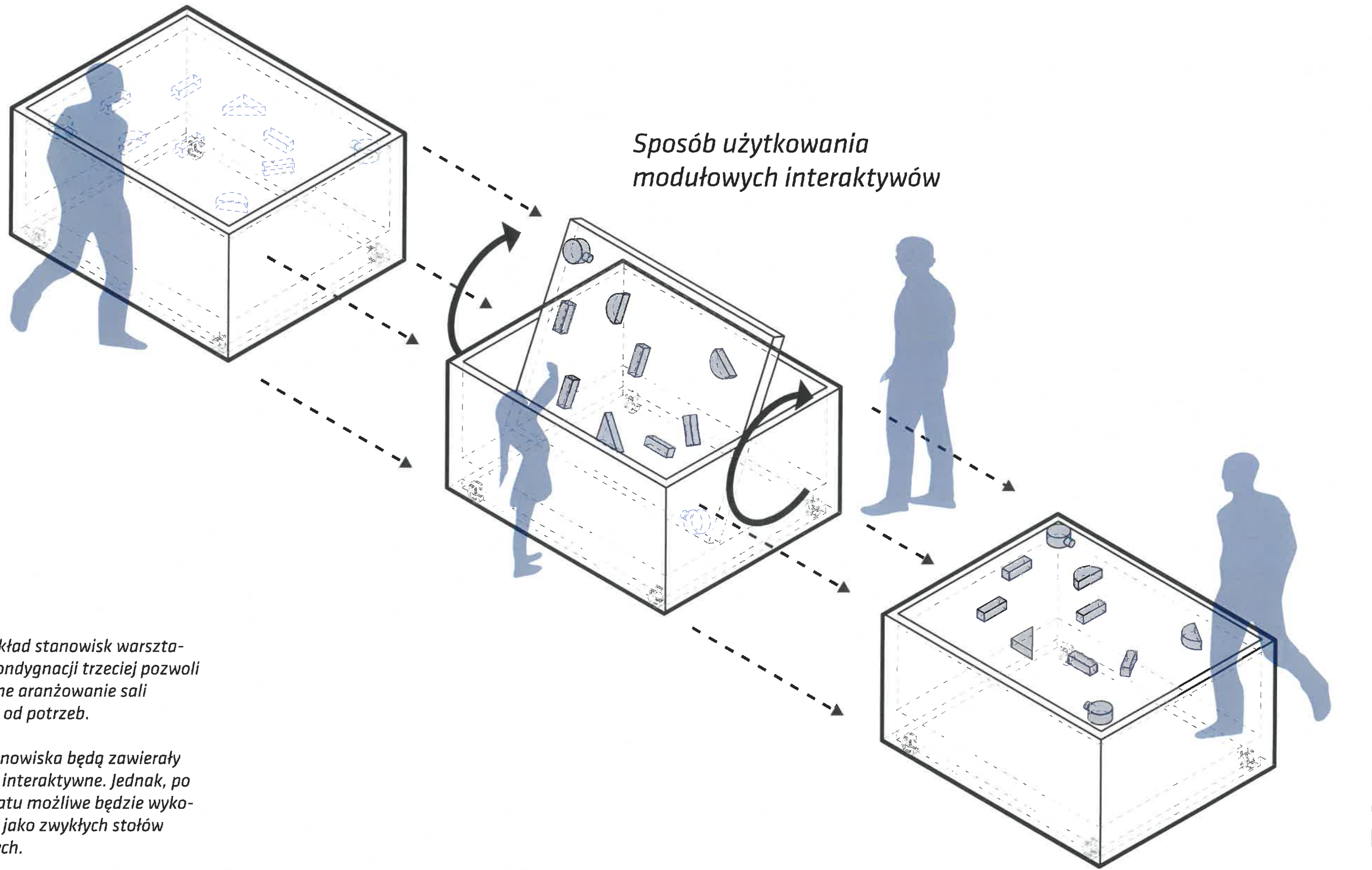




# PRZESTRZEŃ EDUKACYJNA

## KONDYGNACJA III

1.



# PRZESTRZEŃ EDUKACYJNA

## KONDYGNACJA III

2.

*Sposób “parkowania”  
modułów w ścianie  
(ładowanie interaktywów + szafy  
w ścianie na składowanie elementów  
edukacyjnych)*

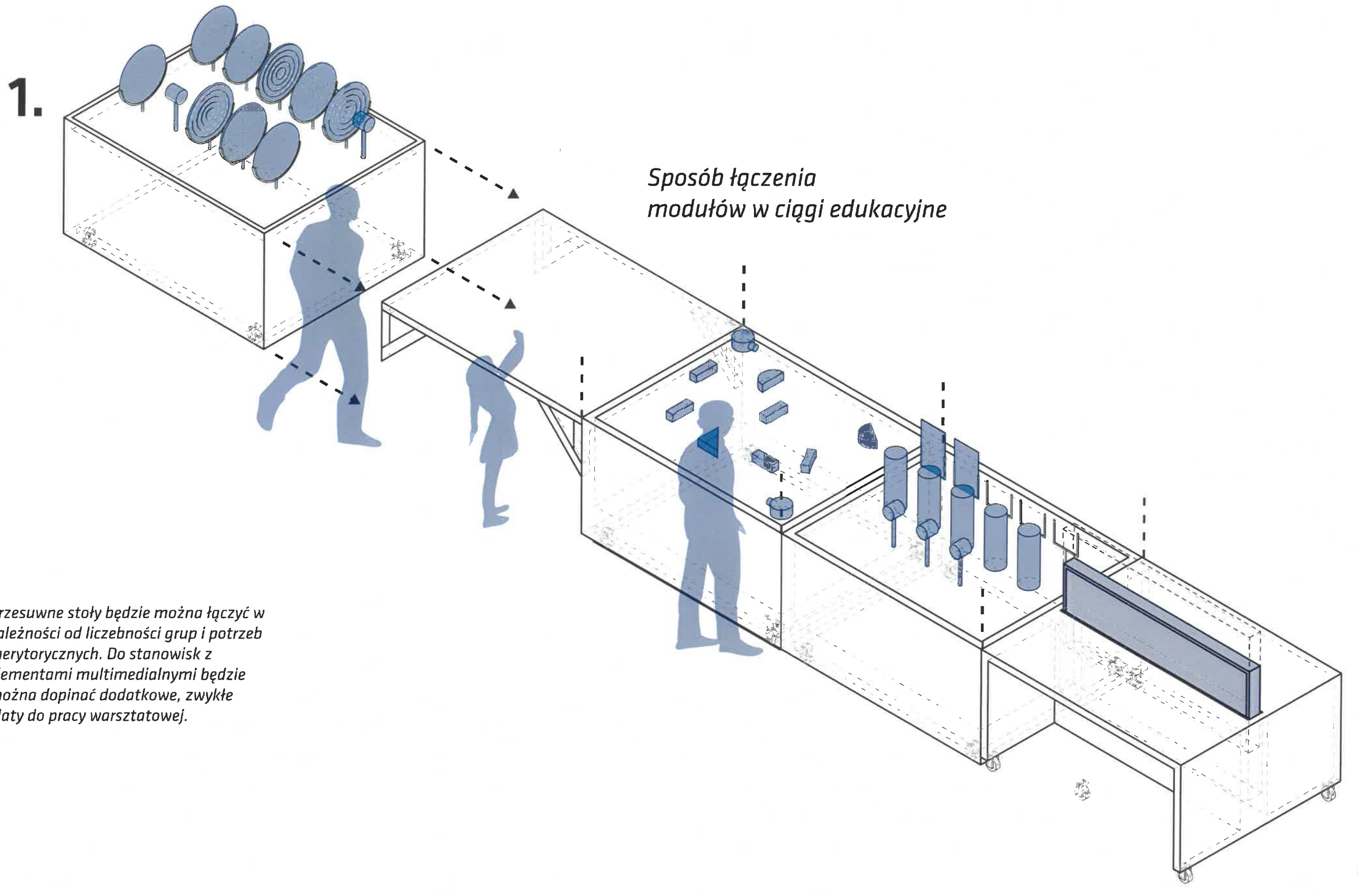
*Stoły warsztatowe będzie można  
schować w zaprojektowanych w tym  
celu wnękach. Dzięki temu przestrzeń  
będzie można wykorzystać np. na  
zajęcia ruchowe czy też prelekcje.*

*Wybrane szafki będą uzupełnione o  
drzwiczki umożliwiające przechowy-  
wanie materiałów edukacyjnych.*

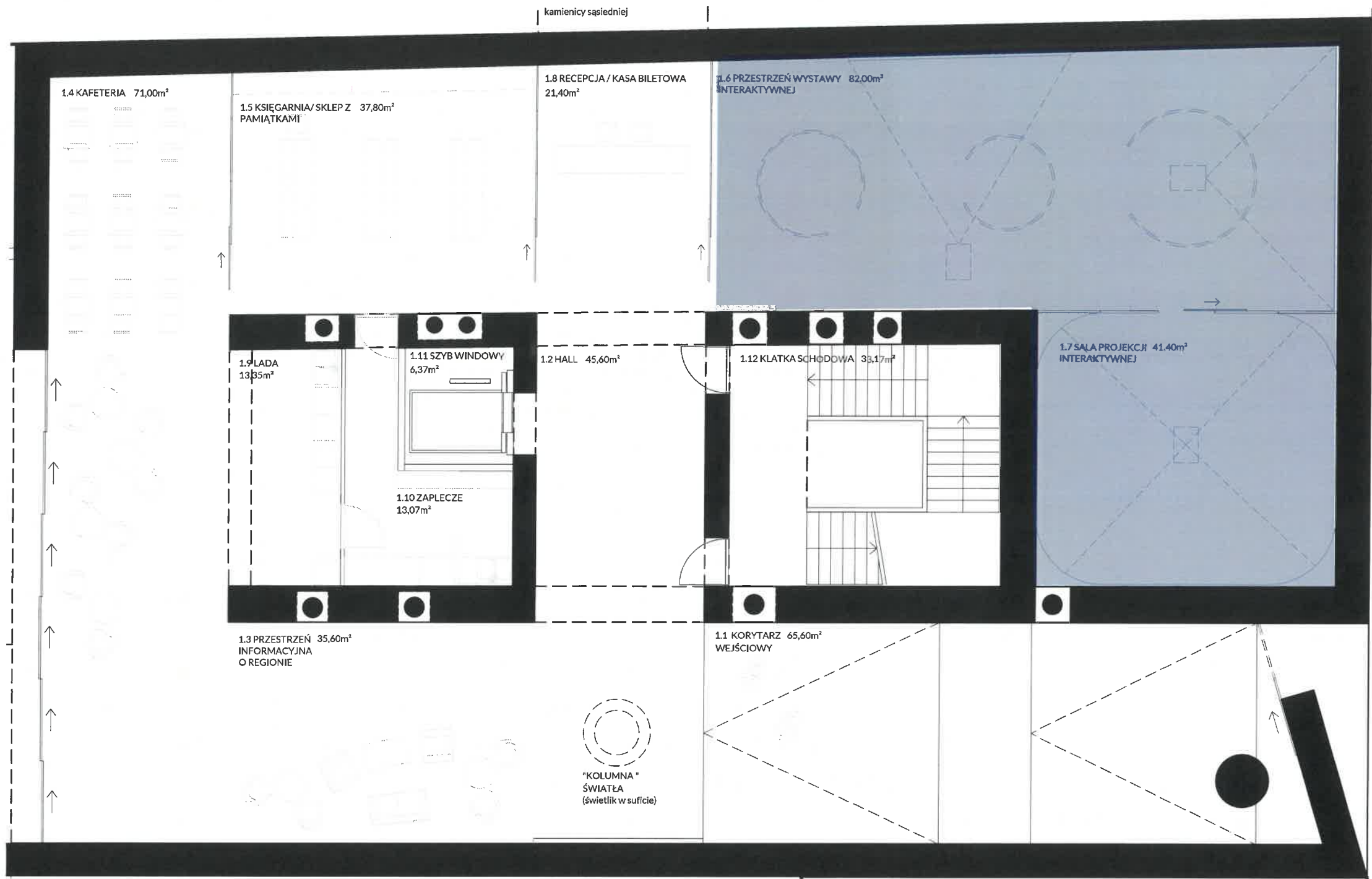


# PRZESTRZEŃ EDUKACYJNA

## KONDYGNACJA III



POKAZ MULTIMEDIALNY / SENSORYCZNY





## PARTER

Immersyjne widowisko audiowizualne  
z wykorzystaniem rzeźby kinetycznej  
oraz mappingu











projekt **Nizio Design International**

autor projektu **Mirosław Nizio**

architekt **Mikołaj Twardowski**

art director **Magdalena Siemieniako**

grafik kreatywny / wizualizacje **Dominik Krzysztofik**

opracowanie merytoryczne **Maciej Piotrowski**

wizualizacje **Łukasz Boniewski**