Charakterystyka działalności Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej – główne cele i założenia działalności CKiNI, opis ścieżek dydaktycznych, oczekiwania Zamawiającego w stosunku do dialogu technicznego

Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej będzie innowacyjnym podmiotem, który ma na celu rozwijanie działalności edukacyjnej i promocyjnej w zakresie sztuki komiksu i nowych mediów ze szczególnych uwzględnieniem narracji interaktywnej. Centrum będzie stanowić istotny w skali kraju i regionu ośrodek działań kulturalno-edukacyjnych i ekspozycyjnych w obszarze kultury cyfrowej silnie związanej z przemysłami kreatywnymi, a w tym w szczególności z produkcją gier wideo i innymi projektami z obszaru mediów interaktywnych. Centrum ma służyć rozwojowi w zakresie lepszego zrozumienia oraz szerszego wykorzystania lokalnych i międzynarodowych osiągnięć twórców komiksu oraz światów interaktywnych.

Długofalowym celem działalności kulturalnej i edukacyjnej Centrum będzie uzyskanie trwałych efektów w dwóch obszarach:

- kompetencji medialnych wśród odbiorców kultury w regionie (tj. edukacja medialna i oferta kulturalna),

- rozwoju potencjału przemysłów kultury oraz przemysłów kreatywnych w regionie (m.in. za sprawą współpracy z lokalnymi twórcami gier wideo i uczelniami kształcącymi w tym kierunku).

Oferta edukacyjna Centrum poświęcona narracji interaktywnej będzie składać się z pięciu obszarów ekspozycyjnych, które oferują pięć głównych ścieżek edukacyjnych:

1. historyczną – strefa retro,

2. krytyczną (strefa czytelnicza/chillout) – kawiarnia krytyczna,

3. światów interaktywnych (światów gier) – strefa prezentacji światów interaktywnych - ekspozycje stałe i czasowe oraz prezentacje warsztatów i innych aktywności podejmowanych w ramach Centrum w obszarach narracji interaktywnej),

4. nowych technologii (VR lub technologia gier) - Strefa technologii interaktywnych

5. tworzenia gier (game lab) – zadaniem zespołu pomieszczeń jest ekspozycja i obsługa ścieżek edukacyjnych w zakresie tworzenia gier.

Pierwsze cztery ścieżki są poświęcone szeroko rozumianej edukacji medialnej w zakresie gier wideo i mediów interaktywnych. Natomiast ostatnia, najbardziej rozbudowana ścieżka (tzw. Game Lab) ma za zadanie stanowić inspirację dla młodego pokolenia – dbając przy tym o równość szans chłopców

i dziewcząt, aby w przyszłości podejmowali pracę w sektorze produkcji gier wideo i innych przemysłach kreatywnych związanych z nowymi mediami (rozwój potencjału przemysłów kreatywnych). Poza działalnością ekspozycyjną i edukacyjną, Centrum będzie także realizować inne funkcje kulturalne i społeczne; organizowane będą festiwale, wystawy i inne przedsięwzięcia kulturalne (np. game jamy, wydarzenia e-sportowe, premiery gier, etc.), mające na celu upowszechnianie sztuk audiowizualnych i multimedialnych oraz wspieranie i promocję twórców. Działania Centrum stanowić będą uzupełnienie i rozwinięcie oferty wiodącej regionalnej instytucji kultury „EC1 Łódź – Miasto Kultury" w Łodzi. Zakładana synergia podejmowanych działań będzie wynikać ze ścisłej współpracy z pozostałymi oddziałami instytucji, a więc Narodowym Centrum Kultury Filmowej oraz Centrum Nauki i Techniki. Centrum ma służyć dalszej międzynarodowej identyfikacji regionu łódzkiego z kulturą komiksu i gier (tj. tradycja Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi), a także wspomagać rozwój miasta i województwa jako istotnego ośrodka rozwoju przemysłów kultury i przemysłów kreatywnych. Aby zwiększyć konkurencyjność Łodzi w tym wymiarze, jako oferta rozrywkowa i edukacyjna Centrum będzie dostępna w języku polskim i angielskim. Oferta Centrum skierowana jest do szerokiego grona odbiorców ze szczególnym uwzględnieniem dzieci i młodzieży, ale także nauczycieli i rodziców. Centrum pozwoli na zwiększenie atrakcyjności oferty turystycznej miasta i regionu. Poza sektorem turystyki kulturalnej i rozrywkowej, Centrum będzie także przyciągało turystów z obszaru fanoturystyki (np. turnieje e-sportowe), czy też turystyki sentymentalnej (np. ekspozycje dawnych komiksów i gier). Nowoczesna ekspozycja skupiona na doświadczeniu odbiorcy będzie dostosowana do różnych grup wiekowych zgodnie z grupami docelowymi prezentowanych instalacji interaktywnych. Centrum będzie także podejmowało działania mające na celu wymianę dorobku kulturalnego z partnerami krajowymi i zagranicznymi.

W zakresie części poświęconym komiksowi w Centrum organizowane będą wystawy komiksowe stałe i czasowe. Centrum będzie oferowało szeroką gamę warsztatów poświęconych tworzeniu komiksu, w tym warsztaty dla najmłodszych. Goście Centrum będą mogli nauczyć się zarówno rysowania plansz jak i zdobędą wiedzę nt. tworzenia scenariusza komiksowego. Uzupełniająco organizowane będą inne wydarzenia poświęcone komiksowi, jak wykłady, preelekcje, spotkania z twórcami. W Centrum dostępne będą dla zwiedzających komiksy. Przestrzeń przeznaczoną na ścieżkę tworzenia komiksu jest skierowana do szerokiego grona odbiorców w różnych grupach wiekowych ze szczególnym uwzględnieniem dzieci i młodzieży, ale także wyprofilowanych grup docelowych z obszaru turystyki kulturowej oraz do profesjonalistów i osób chcących poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

Poszczególne strefy składać się będą z następujących rodzajów urządzeń i zawartości:

1. Ścieżka retro – aranżacja przestrzeni z wykorzystaniem mebli z epoki wczesnego rozwoju gier

komputerowych (koniec XX. w.) oraz elementów stylizowanych (np. fragment barakowozu), konsole retro (np. Atari, Commodore, Pegasus, itp.), automaty do gier (autentyczne lub stylizowane), nowoczesne zestawy komputerowe, w tym ekrany z funkcją dotykową, do prezentacji treści związanych z grami retro, wbudowane w elementy aranżacji przestrzeni, infografiki, informacje tekstowe i wizualne, artefakty związane z grami komputerowymi retro;

2. Ścieżka krytyczna – ekrany wielkoformatowe i panele dotykowe wbudowane w elementy aranżacji przestrzeni, konsole i emulatory, zawartość tekstowa i graficzna dotycząca komiksów i narracji interaktywnej;

3. Ścieżka światów gier – formy wystawiennicze w formie kapsuł, w których będą prezentowane światy gier, kilkadziesiąt nowoczesnych zestawów komputerowych i konsol, stanowiska projekcyjne, scena z ekranem wielkoformatowym, sferyczna prezentacja danych, punkty nawigacyjno-informacyjne, zawartość tekstowa i graficzna dotycząca narracji interaktywnej, w tym nowoczesnych rozwiązań w zakresie gier komputerowych;

4. Ścieżka nowych technologii – systemy HCI (VR lub inne) do indywidulanej eksploracji wirtualnych środowisk, aranżacja przestrzeni w oparciu o AR, kamery 360 stopni, telewizory wielkoformatowe, zawartość tekstowa i graficzna dotyczącą najbardziej nowoczesnych technologii w zakresie narracji VR/AR;

5. Ścieżka tworzenia gier:

a) część szybka – zestawy komputerowe, w tym obejmujące ekrany, wyświetlacze i panele dotykowe, oprogramowanie symulujące tworzenie prototypów gier komputerowych, zawartość tekstowa i graficzna dotycząca etapów tworzenia gier komputerowych, stanowiska wbudowane w elementy aranżacji przestrzeni,

b) część warsztatowa – kilkadziesiąt zestawów komputerowych do prowadzenia warsztatów w zakresie tworzenia gier komputerowych, urządzenia peryferyjne jak drukarki , skanery, itp.;

6. Serwerownia – serwery, macierze dyskowe, urządzenia sieciowe, szafy serwerowe – urządzenia i oprogramowanie pozwalające na sprawną obsługę całego Centrum, z uwzględnieniem dużej ilości danych oraz zastosowania opisanych powyżej zaawansowanych rozwiązań.

Zamawiający oczekuje przedstawienia przez podmioty biorące udział w dialogu nowoczesnych typów rozwiązań technicznych i technologicznych, których zastosowanie pozytywnie wpłynie na atrakcyjność i sprawność działania Centrum. Dialog techniczny będzie prowadzony na płaszczyznach: technologicznej (rodzaje i parametry urządzeń i oprogramowania, w tym części związanej z serwerownią/IT), merytorycznej (ilość, rodzaj i sposób prezentacji treści w Centrum), organizacyjnej (sposób prowadzenia i koordynacji prac nad wytworzeniem, dostawą i montażem sprzętu i oprogramowania), formalnej (zakres postępowań o udzielenie zamówień publicznych).