

**„Wiedza rośnie tylko wtedy, gdy się nią dzielimy.”- (anonim)**

POLIMEDIA to nowoczesne centrum multimedialne Politechniki Wrocławskiej, które łączy naukę, technologię i sztukę, aby popularyzować wiedzę w sposób zrozumiały, angażujący i dostępny dla każdego. To innowacyjna przestrzeń, w której badania i innowacje są opowiadane za pomocą filmów, animacji, instalacji interaktywnych i prezentacji VR, tworzonych przez interdyscyplinarne zespoły naukowców, inżynierów i artystów. Centrum ma być pomostem między światem akademickim a społeczeństwem – miejscem doświadczenia, inspiracji i naukowej przygody. Działać będzie w sześciu obszarach: edukacji, promocji badań, biznesie, umiędzynarodowieniu, inspiracji oraz współpracy międzywydziałowej. Na parterze powstanie interaktywna strefa doświadczalna w postaci wystaw, edukacyjnych escape room’ów inspirowana badaniami Politechniki Wrocławskiej. „Kącik Ciekawości” to równocześnie sklepik i miejsce, gdzie można odpocząć. Znajdziemy tam wydział smaków oraz repozytorium, gdzie będzie można przetestować politechniczne, naukowe zabawki. Antresola to przestrzeń cyfrowa. Kreatywnik – przestrzeń dla profesjonalnego studia nagrań, spotkań projektowych oraz pracy twórczej z różnymi grupami wiekowymi. Dzięki wykorzystaniu sztucznej inteligencji i nowoczesnych narracji, POLIMEDIA uprości przekaz złożonych treści naukowych, *nadając im atrakcyjną i zrozumiałą formę*. Wspierać będzie dydaktyków poprzez produkcję materiałów do zajęć, studentów w rozwijaniu kompetencji medialnych, a uczelnię – w budowaniu nowoczesnego wizerunku. Materiały tworzone przez POLIMEDIA posłużą w kampaniach promocyjnych, rekrutacyjnych i biznesowych, wzmacniając widoczność Politechniki Wrocławskiej w kraju i za granicą. To przestrzeń dla studentów, doktorantów i naukowców – do testowania pomysłów, rozwijania kreatywności i prezentacji osiągnięć naukowych. Projekt powstał jako odpowiedź na realną potrzebę wzmocnienia *potencjału wizualnego uczelni i lepszego wykorzystania badań w komunikacji z otoczeniem*. Brakuje dziś na uczelni miejsca, które w profesjonalny sposób pokazuje prototypy, wyniki badań i innowacje – POLIMEDIA wypełni tę lukę. Niewykorzystywany lokal przy ul. Na Grobli 13, położony przy trasie turystycznej prowadzącej do Hydropolis, to idealna lokalizacja na realizację projektu. Codziennie mijają go grupy szkolnej turyści, co czyni go naturalnym punktem na mapie edukacyjno-kulturalnej Wrocławia. Nowoczesna, przeszklona przestrzeń umożliwia elastyczne zagospodarowanie obu poziomów – parteru i antresoli – zgodnie z potrzebami odbiorców. Funkcjonowanie POLIMEDIA będzie dwuwymiarowe – doświadczalne i cyfrowe – co pozwoli tworzyć hybrydowe doświadczenia edukacyjne i kulturowe. Projekt odpowiada na rosnące potrzeby jednostek uczelni, które dziś często nie dysponują zasobami, ani czasem, by tworzyć profesjonalne treści wizualne. POLIMEDIA będzie produkować materiały do kampanii informacyjnych, kanałów naukowych, stron internetowych i wystąpień międzynarodowych. Escape room’y tematyczne, inspirowane badaniami i nauką na Uczelni, będą stanowiły zarówno atrakcję, jak i narzędzie edukacyjne. Fabuła zanurzy uczestników w fascynujący świat nauki – widziany oczami badaczy i badaczek z różnych dziedzin. To nie tylko

rozrywka, ale też forma angażującej edukacji, umożliwiająca odkrywanie pasji i kierunków naukowych w praktyce. Zespół kreatywny odpowiadać będzie za aranżację wystaw stałych i zmiennych. W przestrzeni pojawią się również elementy artystyczne – zmienne instalacje, autorskie formy przestrzenne oraz fizyczne eksponaty, tworzone z wykorzystaniem drukarek 3D i nowoczesnych technologii dostępnych na wydziałach. Wszystko powstaje we współpracy i za zgodą jednostek uczelni, z szacunkiem dla ich know-how i wsparciem merytorycznym. To nie tylko wystawy – to immersyjne doświadczenia, które łączą naukę, design i sztukę w jednej przestrzeni, zachęcając odbiorców do odkrywania, zadawania pytań i... powracania po więcej. To przestrzeń, w której nauka staje się przygodą – pełną wyzwań, emocji i twórczej współpracy. Każda wystawa to osobna opowieść, dopasowana do charakteru prezentowanego tematu.

POLIMEDIA ma potencjał stać się przestrzenią samofinansującą – poprzez działalność wystawienniczą i biletowane atrakcje, jak pokoje zagadek, spotkania kreatywne, a nawet same wystawy. Finansowanie planowane jest z własnych środków Uczelni (konkursowych), ale również z grantów zewnętrznych, a niektóre fragmenty wystaw, czy instalacje mogłyby być sponsorowane przez konkretne firmy, czy przedsiębiorstwa. POLIMEDIA będzie również platformą współpracy z partnerami zewnętrznymi – szkołami, muzeami, firmami i instytucjami kultury. Promując zasadę otwartej nauki (Open Science), centrum uczyni wiedzę *bardziej dostępną*, promując pasję do odkrywania. Hasło „Odkrywamy PWR – bądź naukowczynią i naukowcem” idealnie oddaje ducha projektu – otwartego, inspirującego i przyszłościowego. Wystawy, warsztaty, pokazy i interaktywne doświadczenia staną się źródłem inspiracji zarówno dla dzieci, młodzieży, dorosłych w tym seniorów i seniorki. POLIMEDIA to przestrzeń, która nie tylko prezentuje naukę – ale sprawia, że chce się ją poznać, zrozumieć i współtworzyć. Projekt ma realny potencjał, by stać się wizytówką Uczelni i jednym z najciekawszych punktów na edukacyjnej mapie miasta. Politechnika Wrocławska zyska miejsce, które w nowoczesny sposób komunikuje swoje osiągnięcia i wartości – z dumą i z pasją. Ponadto jak wykazały badania, centra nauki mają znaczący wpływ na rozwój edukacji naukowej, zwiększają zaangażowanie społeczeństwa w naukę, poprawiają wyniki w naukach STEM i stymulują rozwój innowacyjności. Udział w takich instytucjach pomaga nie tylko młodzieży, ale także dorosłym w lepszym zrozumieniu współczesnych wyzwań naukowych i technologicznych, zwiększając ogólny poziom wiedzy społeczeństwa. Aby projekt mógł skutecznie funkcjonować w formie dwóch przestrzeni, jak to zostało zaplanowane, proponuję lokal, który posiada bezpośredni dostęp z ulicy, co umożliwi swobodne dostosowanie go do różnych stref. Idealnym rozwiązaniem wydaje się być niezagospodarowana obecnie przestrzeń po dawnej restauracji koreańskiej, znajdująca się przy *ul. Na Grobli 13*. Taki lokal oferuje duży potencjał do elastycznego zagospodarowania, pozwalając na stworzenie przestrzeni dostosowanej do różnorodnych funkcji projektu.



## PRZESTRZEŃ CYFROWA - ANTRESOLA

### KREATYWNİK – STUDIO FILMOWE / MULTIMEDIALNE / SPOTKANIOWE

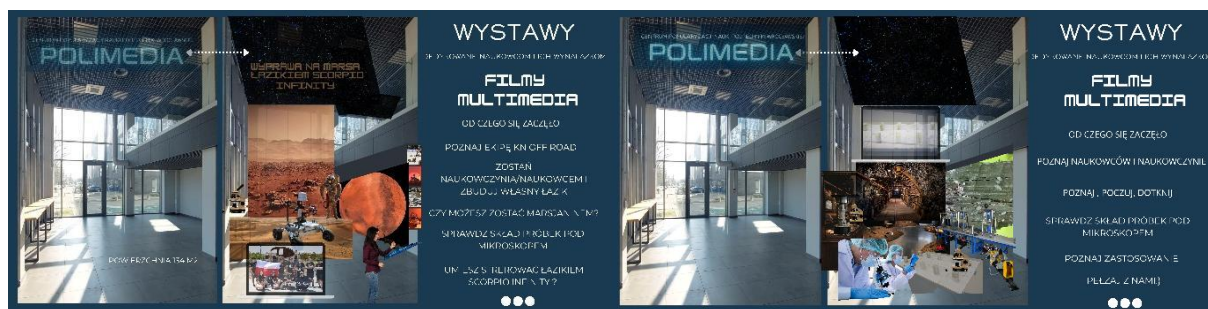


|   | KREATYWNİK                       | kwota minimalna [zł] | kwota maksymalna [zł] | detale                                                                                                                                                                  | jaki koszt         |
|---|----------------------------------|----------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 1 | wyposażenie studia filmowego     | 50 000               | 80 000                | kamera, obiektywy, oświetlenie, green screen, akustyka, dodatki nagraniowo - nagłośnieniowe, kable itp.                                                                 | jednorazowy        |
| 2 | wyposażenie studia multimedia    | 60 000               | 80 000                | komputery x 2, programy <i>DaVinci Resolve Studio</i> (licencja wieczysta), <i>Adobe Creative Cloud</i> (roczna subskrypcja x 3 lata), dodatki, biurka, krzesła, szafka | jednorazowy/3 lata |
| 3 | wyposażenie studia spotkaniowego | 18 500               | 53 500                | projektor, ekran, okulary 3D, stoły/krzesła składane                                                                                                                    | jednorazowy        |
| 4 | przystosowanie przestrzeni       | 10 000               | 20 000                | wystrój, podłączanie                                                                                                                                                    | jednorazowy        |
| 5 | wynagrodzenia pracowników        | 3 000 000            | 3 600 000             | ekipa multimedialna – kamerzysta/tka, montażysta/tka, post produkcja, 3-5, multimedia – 2-5 os. umowa o pracę/zlecenie/o dzieło                                         | 3 lata             |

## PRZESTRZEŃ DOŚWIADCZALNA – PARTER

### WYSTAWY – VR – EKRANY

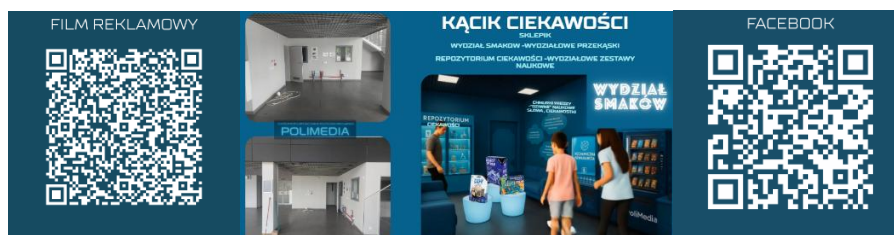




## ESCAPE ROOM / KĄCIK CIEKAWOŚCI



|   | PARTER                                   | kwota minimalna [zł] | kwota maksymalna [zł] | detale                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | jaki koszt                                                  |
|---|------------------------------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 1 | wystawy - multimedia+VR                  | 804 000              | 1 200 000             | koszt wykonania multimedialnych wystaw wraz z przystosowaniem przestrzeni 6 000 zł/ 1 m2 134 m2 – 200 m2 - zakładana powierzchnia wystawowa                                                                                                                                                                           | jednorazowy                                                 |
| 2 | wystawy zmienne                          | 0                    | 30 000                | (opcjonalnie) – cykliczne w zależności od zainteresowania lub np. co 3 miesiące – zapytania o instalacje do firm                                                                                                                                                                                                      | kwartał/ z zasobów PWR/ firmy zewnętrzne sponoring          |
| 3 | escape room 1                            | 800 000              | 1 000 000             | firma zewnętrzna, kwota za przystosowanie pomieszczeń wraz z wymaganiami, montowanie, tworzenie scenariusza z pomysłami naukowców, podłączenia, szkolenie mistrzów itd.                                                                                                                                               | jednorazowy                                                 |
| 4 | escape room 2                            | 600 000              | 800 000               | firma zewnętrzna w konsultacji ze studentami i studentkami                                                                                                                                                                                                                                                            | jednorazowy                                                 |
| 5 | kącik odkrywców (foyer)                  | 10 000               | 15 000                | oświetlenie, wystrój, stół, kanapy lub pufy modułowe dla grupy (6–8 osób), szafki z zamknięciem na kluczyk lub kod (np. na rzeczy osobiste), wieszak ścienny lub stojący na kurtki/plecaki, materiały edukacyjne i narracyjne (tablice, tablet lub ekran, gadzety mistrza gry)                                        | jednorazowy                                                 |
| 6 | Kącik Ciekawości (sklep), kasa wejściowa | 30 000               | 60 000                | witryna z ekspozycją edukacyjną (dla dzieci i młodzieży), zabudowa ściany lodówkami vendingowymi / ekspozycyjnymi/własna zabudowa z lodówkami (np. 2 duże) + chłodziarka, 2–3 kanapy/pufy 3 stołki barowe/foteliki, 4 świecące stoliki LED, wystrój, wieszaki regał, kasa fiskalna, terminal płatniczy (3 lata kwota) | koszt i zysk w zależności czy firma zewnętrzna, do podziału |
| 7 | wynagrodzenie pracowników                | 2 520 000            | 3 780 000             | zarządzanie wystawami, kreowanie wystaw, obsługa escape room'ów, sprzedawca,                                                                                                                                                                                                                                          | 3 lata                                                      |
| 8 | koszty stałe                             | 792 000              | 990 000               | czynsz lokalu, prąd, woda                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 3 lata                                                      |





### Korzyści i wpływ projektu POLIMEDIA na Politechnikę Wrocławską

POLIMEDIA wzmocni wizerunek Politechniki Wrocławskiej jako nowoczesnej, otwartej i interdyscyplinarnej uczelni, która potrafi mówić o nauce językiem zrozumiałym i inspirującym. Dzięki profesjonalnym filmom, animacjom oraz prezentacjom multimedialnym, wyniki badań i innowacyjne projekty będą promowane w atrakcyjnej formie – zarówno w Polsce, jak i za granicą. Centrum wesprze naukowców w komunikowaniu efektów ich pracy, zwiększając ich rozpoznawalność i potencjał współpracy z partnerami biznesowymi oraz międzynarodowymi. Dla studentów i doktorantów będzie to przestrzeń rozwoju kompetencji medialnych, kreatywnych i projektowych, przydatnych zarówno w nauce, jak i na rynku pracy. Produkcja nowoczesnych materiałów edukacyjnych uatrakcyjni zajęcia i pomoże lepiej przyswajać wiedzę, wspierając dydaktyków w tworzeniu angażujących treści na potrzeby zajęć oraz kanałów edukacyjnych online i w mediach. POLIMEDIA zwiększy widoczność wydziałów i kierunków studiów w kampaniach rekrutacyjnych, pokazując, że Politechnika Wrocławska to miejsce, gdzie nauka naprawdę się dzieje. Dzięki filmom i prezentacjom skierowanym do inwestorów i przemysłu, uczelnia zyska skuteczne narzędzia do rozwijania współpracy z biznesem i pozyskiwania środków na badania. Dla społeczeństwa projekt otworzy nowe możliwości kontaktu z nauką – poprzez wystawy multimedialne, interaktywne instalacje i pokazy technologii, które będą pobudzać ciekawość i inspirować do odkrywania świata.

Dziękuję serdecznie za poświęcony czas i uwagę.

Kamila Miłek-Górnicka