

SCENARIUSZ
dla projektu
"Cyfrowy Ogród dla Pendereckiego"

1. Ogólny opis formy projektu, zamysł

Dlaczego Maestro Krzysztof Penderecki?

W roku śmierci Krzysztofa Pendereckiego, najwybitniejszego polskiego kompozytora współczesnego, chluby polskiej kultury, światowego autorytetu w dziedzinie muzyki klasycznej, Instytut Adama Mickiewicza chce podkreślić jego znaczenie dla kultury światowej i pozwolić internautom z całego świata zapoznać się nie tylko ze spuścizną kompozytorską Profesora, oraz wpływem, jaki ma ona na innych twórców w Polsce i na świecie, ale również przybliżyć Pendereckiego jako człowieka pełnego pasji (nie tylko muzycznych).

Ikona Krzysztofa Pendereckiego – co użytkownik ma wynieść z kontaktu z projektem:

- Pokazanie jego znaczenia historycznego - nie ma historii muzyki współczesnej bez Pendereckiego
- Pokazanie jego oddziaływania na innych kompozytorów/artystów – obecność twórczości/dzieł Pendereckiego w sztuce innych artystów (muzycznych, filmowych)
- Penderecki – mistrz (wymiar pedagogiczny)
- Pokazanie jego wszechstronności – nie tylko życiowa fascynacja muzyką, ale także zamiłowanie do ogrodu – współczesny człowiek renesansu
- Jeden z najbardziej rozpoznawalnych Polaków na świecie – na równi z : Lechem Wałęsą, Janem Pawłem II, Fryderykiem Chopinem... Adamem Małyszem, Robertem Kubicą, Robertem Lewandowskim

Linki do materiałów o Krzysztofie Pendereckim:

<https://ninateka.pl/kolekcje/trzej-kompozytorzy/penderecki/biografia>

http://beethoven.org.pl/magazyn/wp-content/uploads/sites/7/2018/12/beethoven_25_2018.pdf

<https://culture.pl/pl/tworca/krzysztof-penderecki>

<http://mapofcomposers.pl/en/kompozytorzy/penderecki-krzysztof>

<https://www.youtube.com/watch?v=fJ0BfSrRckA>

Dlaczego ogród?

Tytułowa metafora ogrodu to odwołanie do osobistej pasji Krzysztofa Pendereckiego, ale też do wpływu, jaki jego bogata i wielowątkowa twórczość wywarła na twórców różnych pokoleń, dyscyplin i zakątków świata. Ziarna zasiane przez wybitnego polskiego kompozytora – zarówno

w eksperymentalnej, jak i w klasycznej fazie jego twórczości – zrodziły ogromną ilość fenomenów kulturowych (także w sferze filmu, muzyki rockowej, jazzowej czy elektronicznej), z którymi rzadko zwykło się wiązać maestro Pendereckiego. Projekt umożliwi odbiorcy „spacer” po ogrodzie, w którym oglądając kwiaty i drzewa, mógł on będzie jednocześnie doświadczać utworów inspirowanych Pendereckim/powstałych w hołdzie jemu.

Planowana jest współpraca z Europejskim Centrum Muzyki Krzysztofa Pendereckiego w Lusławicach. Zarówno ogród jak i Europejskie Centrum Muzyki Krzysztofa Pendereckiego stanowią jedno z ważniejszych dzieł jego życia, jeśli nie najważniejsze.

Narracja projektu zakłada wielowarstwowość i nieakademickość, wielowątkowość. Oczekujemy nie tylko narracji muzykologicznej, ale również np. botaniczno-poetyckiej (być może współpraca z: Urszulą Zajączkowską/Adamem Wiedemannem) – nie ograniczamy się do jednej formy – np. poezja, opowieść ogrodnika – pamiętnik.

Paths Through The Labyrinth: <https://www.youtube.com/watch?v=B9ERD16RUCA>

Topos ogrodu:

- Odniesienie do fenomenu ogrodu w Lusławicach wraz z labiryntem oraz osobistą "kolekcją" rzadkich drzew zebraną przez Krzysztofa Pendereckiego:
https://www.youtube.com/watch?time_continue=82&v=H1zAIFyIL14&feature=emb_title
- Odniesienie do kulturowej symboliki ogrodu i labiryntu:
<https://www.symbolic-meanings.com/2008/01/24/symbolic-meaning-of-labyrinth/>
- Kompozytor pozostawił po sobie wspaniałe dziedzictwo: porywające dzieła, arboretum, ukochane drzewa, Europejskie Centrum Muzyki. To dzieło, które wciąż trwa.
<https://penderecki-center.pl/>
<https://www.youtube.com/watch?v=MHglAV7cJp8>
- **Arboretum** - Sadzenie drzew jest, obok komponowania, największą pasją Krzysztofa Pendereckiego. Stanowi, podobnie jak pisanie muzyki, swoistą formę tworzenia, której kompozytor oddaje się dwa razy w roku – wiosną i jesienią. W jego ogrodzie znajdują się tysiące roślin najrozmaitszych gatunków. Na kształt poszczególnych części parku wpływ miały wielorakie style i inspiracje – od dalekowschodnich (ogród japoński), po arkadyjskie i romantyczne. Penderecki jest bez wątpienia najslawniejszym dendrologiem świata muzycznego
- **Labirynt** - Jest dla Pendereckiego ważnym symbolem poszukiwań w dziedzinie sztuki – czasem trzeba zabłądzić, zanim odnajdzie się właściwą drogę, lub cofnąć, gdy dojdzie się

do ściany. Dwa labirynty „zbudował” kompozytor w swoim ogrodzie w Lusławicach, jest także autorem książki *Labirynt czasu. Pięć wykładów na koniec wieku*

Z wypowiedzi Pendereckiego: *...Labirynt jest czymś, z czym po prostu może najbardziej się identyfikuję. W szerokim rozumieniu labirynt znaczy poszukiwanie, błądzenie, dochodzenie do celu drogą okrężną. Niekiedy - poszukiwanie dla poszukiwania...* [w: Krzysztof Penderecki Tom II, Lusławickie ogrody, wyd. BOSZ, Olszanica 2005]

Wywiad z Pendereckim, który ukazał się 28 marca 2020 (niezwykle wartościowe źródło informacji o gatunkach drzew w Lusławicach, skarbica cytatów):

“W nowej części parku kompozytor stworzył labirynt z 15 tysięcy nasadzonych grabów. Historia labiryntu jest niezwykle ciekawa. Jego plan wyryto na kamiennej płycie znalezionej we Francji w ruinach XIII-wiecznego kościoła. Labirynt ten nigdy nie powstał. Krzysztof Penderecki przeczytał o nim w książce z XIV stulecia i postanowił zrealizować plan nieznanego twórcy sprzed wieluset lat. Labirynt symbolizuje w chrześcijaństwie drogę pielgrzyma, który zagubiony w chaosie materialnego świata podąża ku nieziemskiej rzeczywistości - ku niebiańskiej Jeruzalem. Aby osiągnąć zbawienie wierni „doświadczali” labiryntu, wędrując na kolanach kamiennym labiryntem utrwalonym np. na posadzce nawy katedry w Chartres.”

“Labirynt jest czymś, z czym po prostu może najbardziej się identyfikuję – twierdzi Penderecki – W szerokim rozumieniu labirynt znaczy poszukiwanie, błądzenie, dochodzenie do celu drogą okrężną... Prawdziwa twórczość musi być wędrówką.”

https://www.biznesistyl.pl/kultura/oblicza-kultury/2668_30-hektarowy-ogrod-krzysztofa-pendereckiego-w-luslawicach.html :

2. Narracja/opis pomysłów/narzędzia/benchmarki

Wymienione pomysły nie stanowią katalogu zamkniętego i nie wyznaczają obowiązkowych ram dla potencjalnego Wykonawcy. Opisane pomysły i benchmarki mogą zostać użyte, ale także inne pomysły od strony Wykonawcy będą mile widziane, przy czym należy ich koncepcję tworzyć w taki sposób, żeby odpowiadały na potrzeby globalne projektu, a w szczególności na kryteria związane z przyciągnięciem i zainteresowaniem odbiorców.

W przypadku pomysłów:

- Zaulek medytacji
- Koncert w amfiteatrze
- Ptasi zaulek

- Sacrum

kluczowe dla nas jest to, aby ogród w taki sposób prezentował te materiały, by użytkownik intuicyjnie zatrzymał się, przystanął, aby wsłuchać się w nagrania i dźwięki, aby kontemplował je, zrelaksował się, medytował przez chwilę. Aby skupił swoją uwagę na dłużej – by aplikacja dawała mu znać, że to jest moment, w którym powinien zostawić w spokoju ekran dotykowy/trackpad/myszke i pozwolił sobie na chwilę zapomnienia i „nicnierobienia”. Może być to wzmocnione delikatną narracją nałożoną na obraz. Powinno być poprzedzone wprowadzeniem informującym, że:

- Teraz chwilę pomedytujemy
- Teraz zatrzymaj się na chwilę, wyłącz powiadomienia
- Teraz wchodzisz w słuchanie muzyki w trybie „mindfulness” – podczas którego powinieneś usłyszeć jak najwięcej, zarówno samej muzyki jak i wewnątrz siebie, jak również dźwięków przeszkadzających, które zawsze są częścią otaczającego nas świata

W przypadku pomysłów takich jak:

- Labirynt
- Sadzenie wirtualnych drzew
- Spacer z ogrodnikiem
- Album ze wspomnieniami/galeria pamiątek

Zależy nam na tym, aby eksploracja była wspomagana narracją i dodatkowymi bodźcami, sprawiającymi, że użytkownik będzie czuł potrzebę dotarcia do końca historii/labiryntu, będzie bodźcowany poprzez rozwiązania takie jak grywalizacja, aby skonsumować przygotowane przez nas treści.

Mierzenie poziomu eksploracji dla tych fragmentów będzie jednym z kluczowych mierników sukcesu projektu.

Te funkcjonalności powinny zakładać, że dostały kredyt zaufania od użytkownika tu i teraz, jednorazowo przyciągnęły jego uwagę, w związku z czym muszą mu w najatrakcyjniejszy sposób zaprezentować to, co mają w sobie najlepszego. Łatwo zobrazować ten problem na przykładzie sadzenia drzew – nie wierzymy w to, że użytkownik wróci do nas za dzień/tydzień/miesiąc, żeby sprawdzić, jak się ma jego drzewko. Raczej powinniśmy pokazać mu cały cykl życia drzewa dając mu możliwość przyspieszania czasu i obserwowania na przestrzeni kilkunastu/kilkudziesięciu sekund jego wzrostu, rozwoju i śmierci. Pamiętajmy, że użytkownik będzie tutaj powtarzał tę samą czynność dla wielu różnych gatunków drzew więc musimy podchodzić realnie do tego, na jak długo zatrzyma się przy tym „eksponacie”. Forma wizualna powinna być na tyle atrakcyjna, aby chciał sprawdzić, jak zmieniają się kolejne rośliny – jak kwitną, jak wyglądają zimą etc.

Jednocześnie bardzo dobrym rozwiązaniem byłoby zgranie tej funkcjonalności z utworami Krzysztofa Pendereckiego – zwłaszcza w relacji z tempem upływającego czasu. Gdy czas płynie

wolniej, w tle leci fragment spokojnego utworu, gdy zaczynamy przyspieszać, dźwięk jest podmieniany na coś bardziej porywczego, spontanicznego, niepokojącego.

W przypadku poniższych pomysłów:

- Komponowanie ogrodu
- Samplowanie

Naszym celem jest dostarczenie rozwiązań, które sprawią, że każdy poczuje się jak osoba ze zmysłem muzycznym czy wizualnym – rozwiązań których zasady łączenia ze sobą części są bardzo proste a jednocześnie liczba elementów do wyboru pozwala na wygenerowanie tysięcy unikalnych kombinacji.

To oznacza, że te funkcje powinny raczej pozwalać na złożenie mini-dzieł z gotowych elementów, niż dostarczać rozwiązania sandboksowe. Postrzegamy te funkcje przez pryzmat paradoksu wyboru – użytkownik powinien mieć do wyboru np. kilkanaście „fragmentów” – czy to ogrodu, czy też utworu, które połączone ze sobą będą tworzyć całość.

Dobrym benchmarkiem jest tutaj gra Carcassone, gdy myślimy o budowaniu w niej dróg lub miast – do wyboru mamy kilka typów klocków, które nie zawsze do siebie pasują, ale język wizualny, który pozwala stwierdzić czy dany element można położyć obok innych, jest zrozumiały dla 6-latka.

Innym podejściem, które wydaje nam się łatwe do implementacji, a jednocześnie mające duży potencjał „grywalności” jest projektowanie ogrodu, ale w trybie jednowymiarowym – jako poziomą panoramę – przekrój ogrodu. Ogranicza to naszych graczy do dokładania kolejnych klocków przeciągając je z zasobnika, ale daje możliwość połączenia projektowania ogrodu z projektowaniem utworu. Łatwo sobie wyobrazić, że dany zestaw roślin odpowiada konkretnemu fragmentowi utworu, więc poprzez dostawianie kolejnych klocków w panoramie, jednocześnie tworzymy (pod spodem? w alternatywnym widoku?) utwór muzyczny i możemy przełączać się pomiędzy tymi widokami a także „odgrywać ogród” który stworzyliśmy.

Możemy również w ten sposób zobrazować utwory, które sami tam zamieściliśmy, które mogą poddawać się modyfikacjom w przeglądarce użytkownika.

Nie możemy tutaj również zapominać o tym, że jeśli użytkownik coś tworzy, to jest szansa na to, że będzie chciał się tym podzielić – dlatego w tych mini-funkcjonalnościach powinien być położony nacisk na udostępnienie naszego dzieła na Facebook/Instagram/Pinterest/Twitter z odpowiednim opakowaniem metadanymi po naszej stronie. Aplikacja powinna na to pozwalać, zapisując plan ogrodu użytkownika bądź wygenerowany przez niego fragment utworu.

Zapisywanie nie musi być wykonywane na stałe – w naszej bazie danych. Wystarczy, żeby aplikacja interpretowała parametry dodane do adresu url, odtwarzając daną kombinację.

A) Pomysły/narracja/atracje ogrodu, którymi chcemy opowiedzieć historię życia i twórczości Krzysztofa Pendereckiego:

PRIORYTETOWE:

- **Labirynt** - np. odnajdywanie drogi wyjścia z roślinnego labiryntu (wskazówkami mogą być np. odpowiednio przypisane kierunkom dźwięki)
lub zabawa/gra w zagubionego w labiryncie krytyka muzycznego – Krzysztof Penderecki kiedyś w żarcie powiedział, że w swoim labiryncie w Lusławicach najchętniej umieściłby nieprzychylnych mu krytyków

Poszukiwanie drogi wyjścia z labiryntu nie powinno być samo w sobie celem. Raczej zależy nam na tym, aby użytkownik chciał w nim przebywać, eksplorować jego zakamarki, wchodzić w interakcję z treściami w nim umieszczonymi. Można by powiedzieć wręcz, że możemy użytkownikowi już na starcie napisać: jeśli masz dość, kliknij ten „panic button” i przeniesiesz się z powrotem do ogrodu.

Użytkownik ma czuć cel przebywania w tej przestrzeni – zwizualizowany np. tym, ile sekretów odkrył spośród wszystkich dostępnych w labiryncie. Bardzo obrazowym przykładem może być tutaj postęp w odkrywaniu sekretów w grze „Minecraft Dungeons”, który zawsze jest jawny i dostępny na podglądzie mapy dla danego poziomu.

Fragment artykułu/wypowiedź o Krzysztofie Pendereckim:

"Labirynt jest dla Pendereckiego ważnym symbolem poszukiwań w dziedzinie sztuki – czasem trzeba zablądzić, zanim odnajdzie się właściwą drogę, lub cofnąć, gdy dojdzie się do ściany. Dwa labirynty 'zbudował' kompozytor w swoim ogrodzie w Lusławicach, jest także autorem książki Labirynt czasu. Pięć wykładów na koniec wieku."

Wypowiedź ogrodnika z Lusławic:

„Labirynt jest w nowym parku. Nie radzę nikomu wchodzić między te żywopłoty, bo nie wyjdzie. Pan profesor wyszukał wzór w książce o labiryntach. Pochodzi z XIII-wiecznego kościoła we Francji: w posadzce znaleziono kamień, na którym wyryty był ten wzór. To był malutki szkic 5 na 5 cm. Pamiętam, jak sadziliśmy ten żywopłot. 11 ścieżek. Trzeba było wszystko rozmierzyć, powbijać paliki według linii wzoru, na nich sznureczki rozwiesić i sadzić. Tu weszło 14 tys. grabów, są najbardziej wytrzymałe.

Pospolity grab, tylko strzyżony. Gdyby rozwinąć ten żywopłot w linii prostej, to by się ciągnął przez trzy i pół kilometra. A gdyby rozwinąć wszystkie żywopłoty w parku, byłyby z 16 kilometrów.”

- **Zaulek medytacji** - miejsce w którym słycać szum drzew, wiatru oraz miejsce w którym można przeczytać ulubione książki Krzysztofa Pendereckiego (np. powieści Karola Maya)
UWAGA: IAM planuje dokonać nagrań odgłosów ogrodu tzw. “dźwiękosferę Lusławic”
- **Sadzenie wirtualnych drzew**, konkretnych gatunków, które są w ogrodzie albo które zamierzał posadzić Penderecki; możliwość obserwowania ich wzrostu: animacje; dany gatunek będzie opatrzony krótką notką zawierającą historię/anegdotę związaną z sadzeniem tego gatunku przez Pendereckiego
- **Koncert w amfiteatrze/muszli koncertowej/inne** - możliwość live streamingu audio video oraz miejsce wysłuchania/udziału w koncercie
lub
Koncerty pod drzewem - możliwość wysłuchania wielu nagrań udostępnionych na stronie, będących stałym elementem ogrodu. Możliwość odsłuchania utworów Pendereckiego oraz nowych zamówień. Nie musi być to koniecznie pod drzewem, może być to stara szafa grająca/gramofon lub na przykład różne instrumenty pozostawione w ogrodzie, które zaczynają grać.
- **Ptasi zaulek** – możliwość wysłuchania śpiewu ptaków występujących w Lusławicach (możliwa wersja naturalnych odgłosów ptaków oraz wersja uwzględniająca przerobienie melodii Pendereckiego na ptasi śpiew)
- **(Wirtualny) Spacer z ogrodnikiem** z Lusławic po tym ogrodzie: Stanisławem Dudkiem; proponowane formy (ale nie jedyne): podcast/audiowalk

Wypowiedź Stanisława Dudka (ogrodnika Lusławic):

„Na wiosnę ptaki śpiewają jak opętane, jest taki rejwach w parku, że nie da się rozmawiać. Wspaniałe zapachy się roznoszą. Po lipcu wszystko zamiera. Ptaki się wyprowadzają. Ale tu zawsze są ciekawe momenty. Nawet zimą. Jak każda gałązka jest w szronie, to pięknie jest.”

- **Memory dźwiękowe** – Możliwość zagrania w grę typu memory (dopasowywanie w pary fragmentów wybranych utworów z twórczości Pendereckiego) – dostarczone przez Zamawiającego

- **Album ze wspomnieniami** – możliwość zapoznania się z albumem zawierającym wspomnieniami o Pendereckim: wpisy/nagrania/zdjęcia. Możliwość połączenia tego z księgą pamiątkową, gdzie każdy będzie mógł wpisać własny tekst (raczej bez zdjęć ze względu na prawa). Myśleliśmy o umiejscowieniu tego w jakiejś altance, miejscu gdzie na chwilę można się zatrzymać i powspominać.
lub
Galeria pamiątek - stworzenie galerii prezentującej pamiątki po Pendereckim - zamieszczenie w wybranym miejscu w ogrodzie lub na strychu dworku lusławickiego zdjęć obrazujących pamiątki, które artyści, przyjaciele, znajomi przechowują na pamiątkę po kompozytorze.

DODATKOWE/OPCJONALNE

- **Gra związana z upodobaniami pozamuzycznymi Pendereckiego**, mile widziany aspekt sportowy (również z uwzględnieniem gry w szachy, warcaby, chińczyk)
- **Komponowanie ogrodu jako metafora komponowania symfonii** – gra pozwalająca użytkownikowi na komponowanie ogrodu z gotowych elementów jednocześnie komponując muzykę z fragmentów przypisanych do danej kombinacji roślin. Ta funkcjonalność jest opisana dość obszernie we wstępie do aktualnej sekcji.
„Każde drzewo ma u mnie – co się może komuś wydawać dziwne – swoje miejsce w partu. Często wcześniej zarezerwowane, oczekujące na ów „akord”. Oczekujące na taki, a nie inny kształt czy kolor. I to samo bywa w partyturze” [w: Krzysztof Penderecki Tom II, Lusławickie ogrody, wyd. BOSZ, Olszanica 2005]
- **Samplowanie** – możliwość zabawy w montowanie własnego utworu na podstawie fragmentów muzyki Pendereckiego – w założeniu połączone z budową ogrodu z fragmentów.
- **Sacrum** – stworzenie przestrzeni prezentującej wymiar sakralny życia i twórczości Krzysztofa Pendereckiego.

Inne ciekawostki:

Mercedes – jeden z pierwszych ważnych atrybutów stylu (bycia) kompozytora. Gdy w 1966 roku Penderecki dostał nagrodę pieniężną na konkursie w Westfalii, nie oszczędzał, nie dzielił, lecz całą kwotę przeznaczył na zakup samochodu tej marki.

B) Formy/Narzędzia - sposoby interakcji z odbiorcami, dostarczania treści

- Player audio - niedominujący na tle całości
- Player wideo - niedominujący na tle całości, z możliwością przełączenia w tryb Picture-in-Picture w sytuacji gdy użytkownik tego chce, bądź gdy narracja dalszej części eksploracji pozwala na to, aby w tle leciał dźwięk
- “Ekran” do streamowania koncertów/wydarzeń z realu
- Interface do czytania tekstów - “wirtualne książki/kartki papieru”
- Interakcje z użytkownikiem (aplikacje, animacje) - “przeszkadzajki”, np. gra w rozpoznawanie gatunków ptaków w oparciu o nagrania śpiewu ptaków (wykorzystanie nagrań audio dostarczonych przez Zamawiającego)

C) Benchmarki - przykłady projektów, które wzbudziły nasze zainteresowanie (kolejność przypadkowa)

- <https://www.salvador-dali.org/en/museums/dali-theatre-museum-in-figueres/visita-virtual>
Mocne strony projektu:
 - łatwość nawigacji
- <https://www.facebook.com/77016505749/videos/10155535989985750/>
Mocne strony projektu:
 - atrakcyjnie pokazany ruch roślin; ciekawe graficznie odzwierciedlenie roślin
- https://www.rijksmuseum.nl/en/masterpieces-up-close?fbclid=IwAR2F_nwCothrR1Gtqe3eDGMfM2IW-IwRQsgsUVKwrzE3OorvTaRDmkWU07A
Mocne strony projektu:
 - wirtualna nawigacja, plan nawigacji
- <https://pollykole.com/>
Mocne strony projektu:
 - poruszanie się po stronie, trójwymiarowości i interaktywności
- <https://violenceisnotmyculture.com/>
Mocne strony projektu:
 - estetyka, interaktywności i pojawienia się kwiatów po kliknięciu

- <https://www.youtube.com/watch?v=ytdkXfOJ31Q>,
https://www.youtube.com/watch?v=XeE_YVcVcY,
https://www.youtube.com/watch?v=8b_pdKD5Nlc
Mocne strony projektu:
 - budowle w minecraft - dzięki prostocie i popularyzacji narzędzia mają duże zasięgi wśród internautów
- <https://www.annefrank.org/en/anne-frank/secret-annex/room-hermann-and-auguste-van-pels/>
Mocne strony projektu:
 - nawigacja, interaktywność, plan nawigacji
- <https://katynpromemoria.pl/>
Mocne strony projektu:
 - nawigacja, interaktywność, plan nawigacji (choć nie wszystko działa idealnie)
- <https://communitygardens.generativeartist.com/gardens/>
Mocne strony projektu:
 - trójwymiarowość nawigacji
- <https://interview.ueno.co/>
Mocne strony projektu:
 - nawigacja zbliżona do gier komputerowych, na pierwszy rzut oka sugerująca interaktywność (estetyka oczywiście zbyt infantylna)
- <https://arkadia.xyz/>
Mocne/ciekawe strony projektu:
 - niekończąca się nawigacja

3. Treści do wykorzystania w projekcie, do których IAM pozyska prawa lub będzie je osadzał w projekcie poprzez wstawki (embedy) z innych serwisów

- Audio (ew. Streaming np. ze spotify?)
 - w listopadzie ca. 15 plików (2 godziny); docelowo ca. 30 plików (5 godzin)
- Video
 - W listopadzie ca. 5 plików (30 minut); docelowo ca. 12 plików (90 minut) - ogólnie istniejące, ale możliwe że będziemy coś zamawiać nowego

- Live streaming (czyli контент potencjalny?) - linkowanie do konkretnego miejsca (integracja z YT/FB/Instagram itp)
- Teksty krótkie formy:
 - Kilkadziesiąt opisów utworów, drzew, wydarzeń, notatek, wspomnień,
- Teksty długie formy
 - 1-2 artykuły typowe do wygodnego czytania
 - Intro - słowo wstępne
- Gry/interakcja z użytkownikiem (nowe stworzone przez dewelopera)
 - 5-8 sztuk
- Gry/interakcja z użytkownikiem (gotowe produkty, które trzeba zaimplementować w projekcie)
 - Memory z muzyką Pendereckiego, podobne do memory z muzyką Schaeffera: <http://www.memorypenderecki.pl/>

4. Etapy projektu

I Etap 23.11.2020 - prapremiera pierwszej odsłony projektu

10.07.2020 - Przedstawienie koncepcji projektu i architektury strony

20.08.2020 - Wdrożenie głównej przestrzeni strony – Ogrodu

10.10.2020 - Wdrożenie elementów ogrodu i ich integracja z główną przestrzenią strony

11.10.2020 - oddanie projektu do testów zamkniętych – user experience/testowanie/badanie - także przez partnerów współpracujących z IAM

23.11.2020 - urodziny Krzysztofa Pendereckiego – premiera pierwszej odsłony projektu (v1.0):

- istnieje strona www której warstwa wizualna przedstawia ogród;
- można go eksplorować (i przeczytać krótkie notki nt. roślin);
- ogród posiada funkcjonalność wirtualnego spaceru z ogrodnikiem
- ogród posiada funkcjonalność eksploracji labiryntu
- ogród daje możliwość wysłuchania ok. 15 utworów (oraz przeczytanie krótkiego komentarza na ich temat);

Etap II - 15.12.2020 - (v1.1)

- ogród posiada zaulek medytacji (dostępne kilka tytułów książek do przeczytania, ew. kilka ulubionych utworów Pendereckiego do odsłuchania, ew. fragmentów filmów do obejrzenia?)

III Etap - premiera rozszerzonej wersji projektu

29.03.2021 roku - 1. rocznica śmierci Krzysztofa Pendereckiego – (v 2.0)

- ogród posiada funkcjonalność komponowania własnego mini-ogrodu w połączeniu z samplowaniem utworu
- ogród zawiera funkcjonalność ptasiego zaułka
- ogród zawiera koncert w amfiteatrze/muszli koncertowej/inne – Livestreaming
- ogród pozwala na sadzenie wirtualnych drzew i obserwowanie ich zmian wraz z upływem czasu

Rozwój projektu

do 31.12.2021 roku

- Rozwój projektu na podstawie zadań indywidualnych zleczanych przez Zamawiającego (Change Request) rozliczanych na podstawie wyceny godzinowej wykonawcy (Time&Materials)