



PODZIEMIA BUW

Koncepcja Zagospodarowania



SPORT

Fitness

Dwie sale
powierzchnia po 160m²
25 - 35 osób na raz w każdej.



Fitness

Przykładowy sprzęt: drabinki, stepy, maty, karimaty, gymsticki, ekspandery, rolery, klocki do jogi, paski do jogi, duże piłki fitball, piłki rehabilitacyjne, trampoliny itp.



Duża siłownia

600m² - podzielone między dwie siłownie
35 - 45 osób jednorazowo

3 Strefy siłowni:

Cardio m.in. bieżnia, rower z oparciem i bez, ergometr wiosłarski, stepper.

Fit m.in. pectoral fly, low row, biceps curl, multistation, rotary torso, bramę do TRX.

Wolne ciężary m.in. olympic bench, leg press, ławka prosta ławka regulowana



Siłownia - CrossFit

600m² - podzielone między dwie siłownie
25 - 35 osób jednorazowo

Przykładowe sprzęty: drążek baletowy, drabinki, stepy, maty, gymsticki, ekspandery, rollery (wałki do rolowania), klocki i paski do jogi, hantle, opaski i ciężarki na nogi, piłki duże, małe i rehabilitacyjne, taśmy, trampoliny.



Inne

Pokój trenerów (8 osób jednocześnie);
Magazyny sprzętu;
Prysznice;
Przebieralnie;
Szafki;
Pomieszczenie gospodarcze.





Podsumowanie:

Cztery sale ćwiczeniowe,
od 5130 do 6480 osób tygodniowo
- przy założeniu, że zajęcia odbywają się
od poniedziałku do piątku w godz. 8.00 - 22.00



A woman is shown from the side, wearing a white tank top and dark patterned shorts, riding a white bicycle. She is wearing a VR headset. The scene is overlaid with a yellow semi-transparent shape that contains the text "Mixed Reality". The background is a blurred outdoor setting with a wooden fence and trees.

Mixed Reality

Przestrzeń wspólna - wolny dostęp

Powinna zawierać:

- Elementy sprzętu sportowego;
- Miejsce do przyrządzania posiłków;
- Przestrzeń do nauki indywidualnej;
- Przestrzeń do pracy grupowej;
- Strefę wypoczynkową.



Przestrzeń Sportowa

powierzchnia: 150m²

- otwarta lub półotwarta na przestrzeń wspólną
od 20 - 40 osób jednorazowo
tradycyjne sprzęty sportowe
połączone ze środowiskami VR/AR.



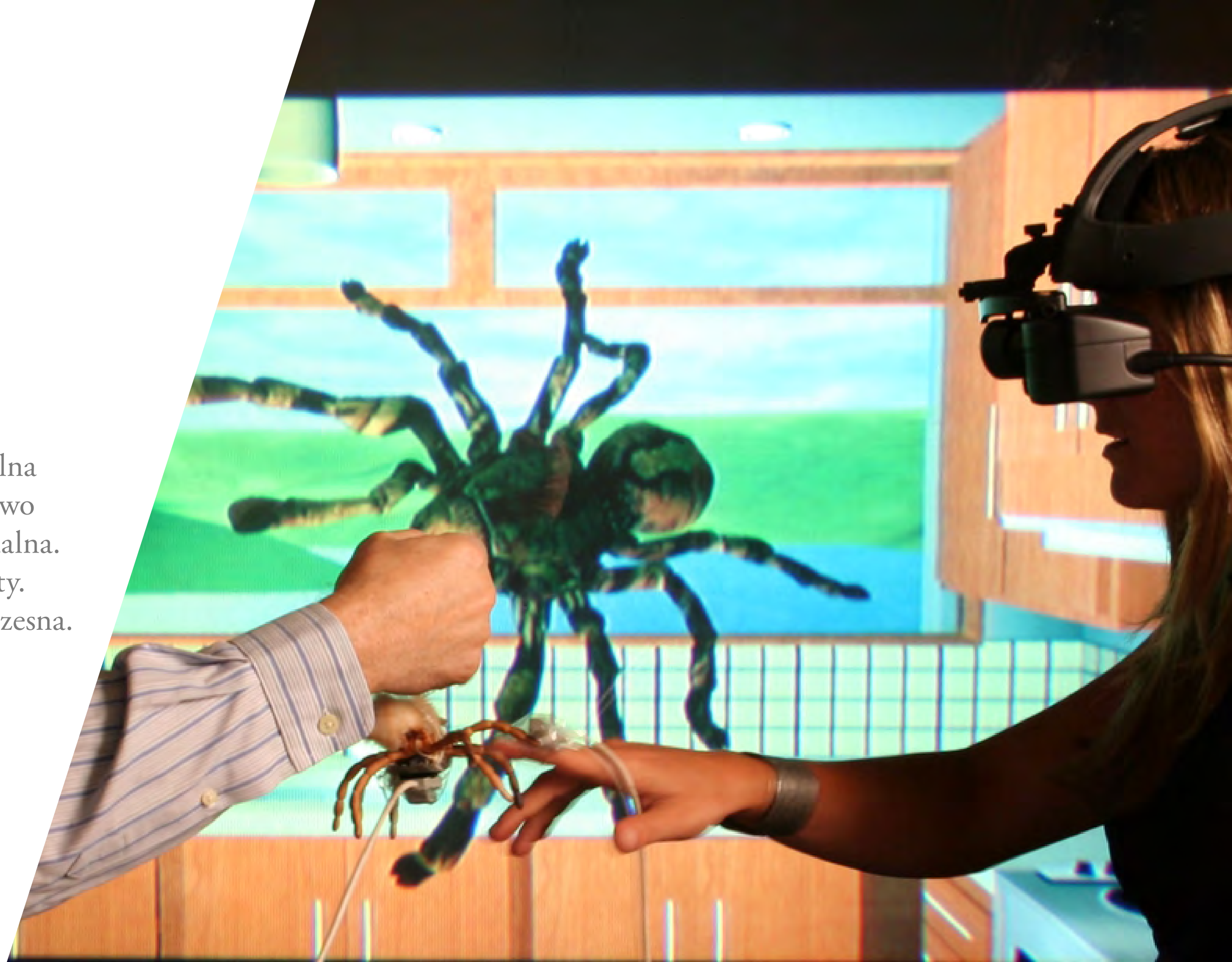
AEE

powierzchnia: 300m² - mobilna
od 30 do 100 osób jednorazowo

Aktywność - tradycyjna, wirtualna.

Eksperyment - badania, testy.

Ekspozycja - tradycyjna, nowoczesna.



Mobilne Kino VR

powierzchnia: 150m²

40 - 120 osób jednorazowo

Umieszczone w wysokiej sali mobilne kino powinno zostać zaprojektowane tak by w razie potrzeby mogło pełnić funkcję sali konferencyjnej lub przestrzeni pokazu multimedialnego, teatralnego.



Inne

Szatnie;
Poczekalnia i gastronomia
we foyer kina.



Podsumowanie

Koncepcja MxR Labu zakłada możliwość tworzenia wirtualno-materialnych przestrzeni doświadczenia zmysłowego opartych o modele zaczerpnięte z dowolnych dziedzin nauki.

WWW.SIMULATION.COM



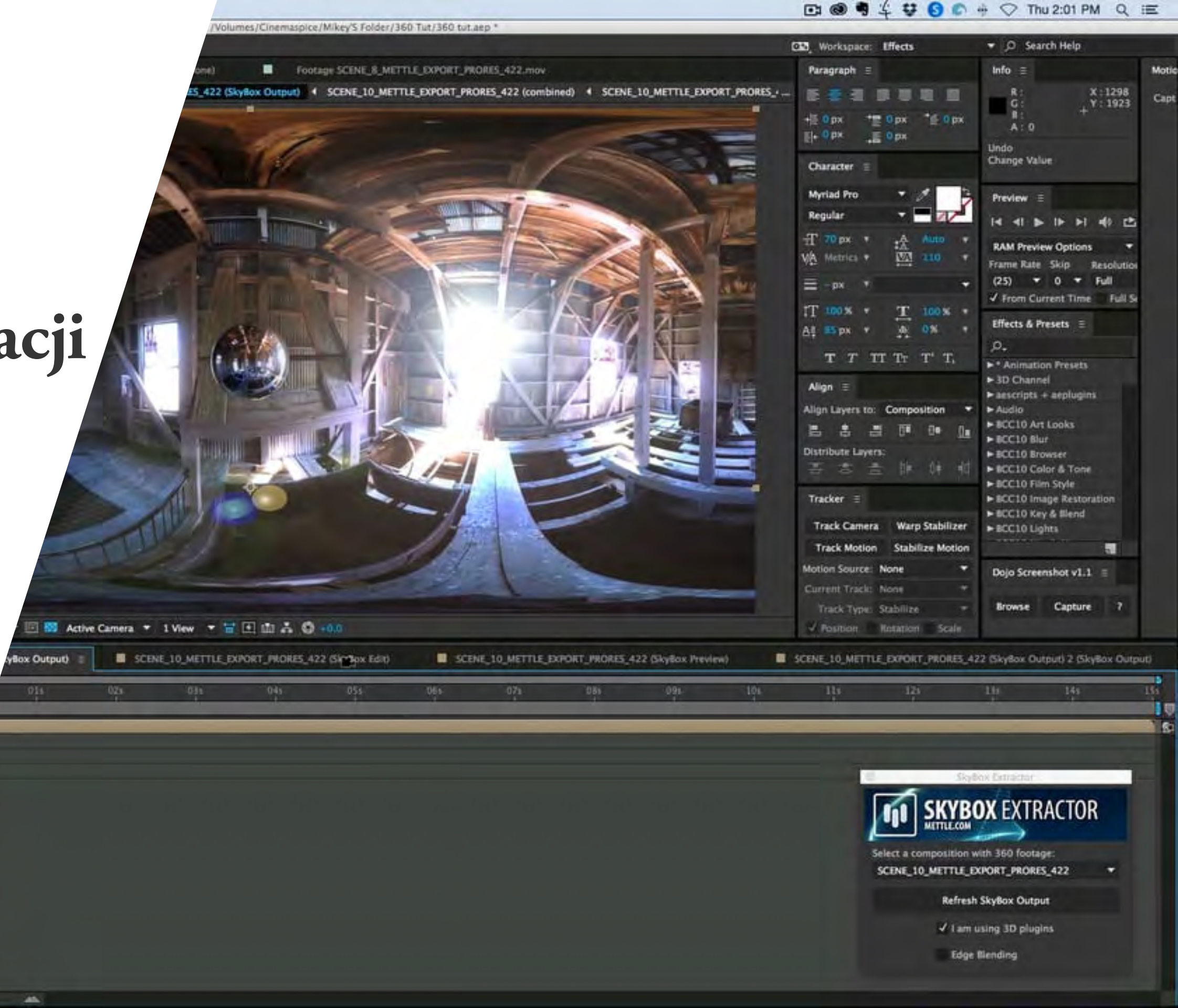
Pracowni

Pracownia symulacji i obróbki video

powierzchnia: 30m²

4 - 6 osób jednorazowo

stanowiska do edycji materiałów video VR
oraz tradycyjnego video, wydajne komputery
klasy PC, komputery renderujące - można
rozważyć wykorzystanie serwerowni UW.



Pracownia audio

powierzchnia: 40m²

3 - 5 osób jednorazowo

Przestrzeń podzielona na reżyserkę i kabinę nagrań. Pomieszczenie powinno być wygłuszone - jak zwykle studio nagrań. Alternatywnie można rozważyć umieszczenie takiej pracowni w innym budynku np. na Dobrej 55.



Pracownia obróbki audio

powierzchnia: 20m²

4 - 6 osób jednorazowo

Pracownia pozwala analizę oraz obróbkę dźwięku w systemach stereofonicznych, oraz przestrzennych. Alternatywnie można rozważyć umieszczenie takiej pracowni w innym budynku np. na Dobrej 55.



Pracownia rejestracji video

powierzchnia: 120m² - podłużna

7 - 15 osób jednorazowo

Pomieszczenie przystosowane do rejestracji obrazu sferycznego 3D i tradycyjnego 2D, oraz do rejestracji ruchu - sensory motion i position tracking, bezprzewodowe nadajniki lokalizacyjne.



Pracownia fabrykacji i skanowania

powierzchnia 130m² - mogą być przeszklone
do 36 osób jednorazowo
podzielona na 3 przestrzenie:

WearableLab - z maszynami do szycia i stołami;

FabLab - ze stołami podłączeniami do prądu;

Przestrzeń maszyn - przeszklona, dodatkowo
wentylowana (drukarki 3D, ploter laserowy,
ploter termiczny).



Pracownia VR/AR

powierzchnia: 80m²

do 36 osób jednorazowo

Pracownia do przetwarzania i interpretowania bodźców, nagrywania ruchu i tworzenia środowisk 3D.



Inne

Pokój dla pracowników
i osoby zarządzającej przestrzenią;
Magazyn czysty;
Magazyn brudny.



A black and white photograph of two motion capture actors in a dark studio. They are wearing full-body suits with numerous tracking markers and headgear. One actor is in a high kick position, while the other is in a similar pose. The background is dark with some studio lights visible. A large, dark, semi-transparent triangle is overlaid on the image, containing the text.

Podsumowanie

Kluczowe dla projektu wydaje się skonstruowanie przestrzeni tak aby mogła być środowiskiem samo rozwijającym się.

MXR LAB UW

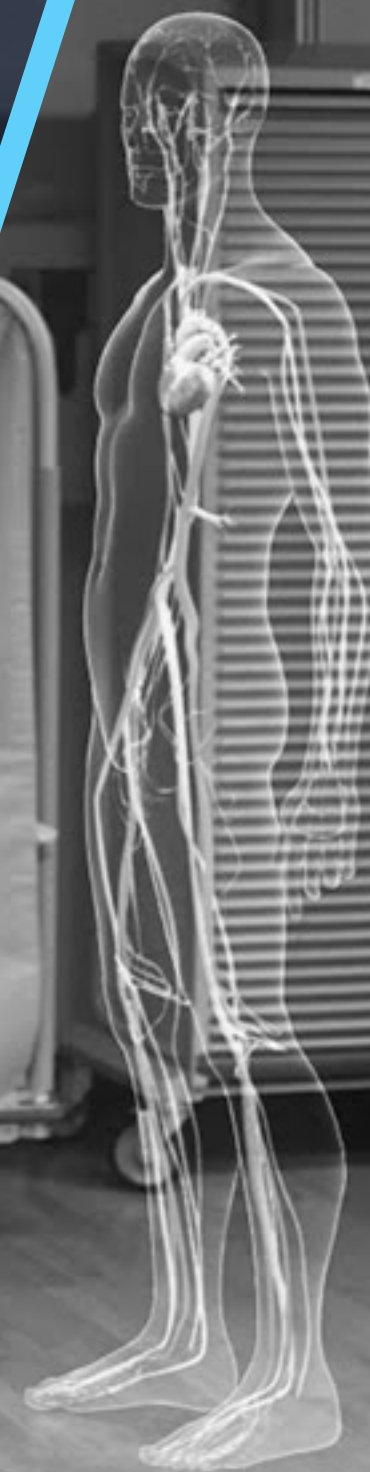
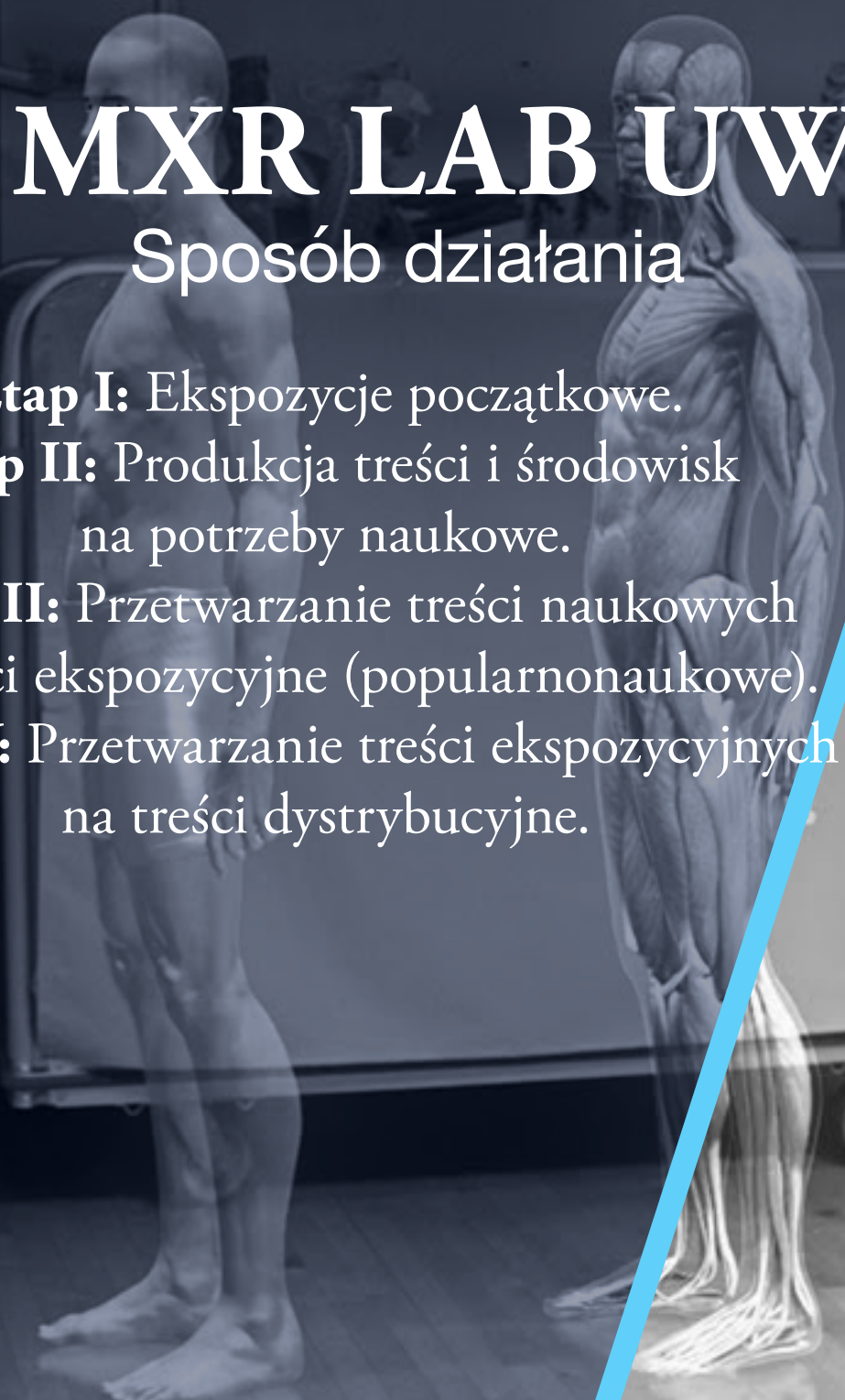
Sposób działania

Etap I: Ekspozycje początkowe.

Etap II: Produkcja treści i środowisk na potrzeby naukowe.

Etap III: Przetwarzanie treści naukowych na treści ekspozycyjne (popularnonaukowe).

Etap IV: Przetwarzanie treści ekspozycyjnych na treści dystrybucyjne.



MXR LAB UW

Możliwości finansowania

- **Współpraca z firmami;**
- Sponsorzy zewnętrzni;**
- Komercjalizacja wyników badań;**
- Dotacje związane z innowacyjnością;**
- Dystrybucja materiałów z pracowni;**





Dziękujemy za Uwagę,
Biuro Innowacji w Przestrzeni Akademickiej