

A. Projekt podstawowy usługi

Wersja A

(uwzględniająca obecny układ pomieszczeń z niewielkimi modyfikacjami)

Wykorzystanie elementów we wnętrzach:

- Wykorzystanie wikliny.
- Wykorzystanie rurek szklanych.
- Wykorzystanie szrotu szklanego.
- Wykorzystanie nieudanych bombek.
- Wykorzystanie zużytych form.
- Wykorzystanie innych zużytych narzędzi, itp.

WERSJA WYBRANA



A.1 Analiza i wskazanie jak wycieczki mają być oprowadzane po budynku Klienta – przedstawienie trasy wycieczki w połączeniu ze zwiedzaniem działu produkcyjnego – schematy przejść pomiędzy trwającymi procesami produkcyjnymi.

1.0 Hol - Strefa wejściowa

Funkcja:

- Strefa reprezentacyjna
- Informacja
- Wizytówka firmy
- Przechowywanie odzieży wierzchniej
- Wejście/wyjście budynku
- Wejście/wyjście kasa/lada/sklep.
- Wejście sala edukacyjna.
- Wejście/wyjście łazienka.
- Przejście do Holu strefy komunikacyjnej
- Wyjście pokoje sensoryczne.

1.1 Hol - Strefa komunikacyjna

Funkcja:

- Komunikacja między pomieszczeniami
- Przechowywanie odzieży wierzchniej
- Wejście korytarz sensoryczny
- Wejście/wyjście hala produkcyjna / sala warsztatów
- Wyjście Sala edukacyjna
- Wejście/wyjście schowek
- Wejście/Wyjście Klatka schodowa, biura
- Wyjście pokoje sensoryczne
- Przejście do holu - strefy wejściowej

2.0 Sala Edukacyjna

Funkcja:

- Opowieść
- Historia
- Edukacja
- Bankiet
- Lekcja
- Projekcja
- Zabawa
- Wejście hol - strefa wejściowa
- Wyjście hol - strefa komunikacyjna

3.0 Korytarz Pokoje Sensoryczne

Funkcja:

- Wywołanie efektów iluzji, złudzenia optyczne,
- Gra światła, elementy ruchome.
- Wejście hol strefa komunikacyjna
- Wyjście pokój światła
- Wejście/wyjście pomieszczenie techniczne
- Komputer, obsługa animacji, rzutnik
- Oświetlenie
- Dźwięk

4.0 Pokój drzewko marzeń

Funkcja:

- Prezentacja nowych trendów
- Wywołanie efektów iluzji
- złudzenia optyczne
- gra światła
- elementy ruchome
- Wejście z pokoju luster
- Wyjście na hol strefa wejściowa / komunikacyjna

5.0 Pokój luster

Funkcja:

- Prezentacja nowych trendów
- Wywołanie efektów iluzji
- złudzenia optyczne
- gra światła
- elementy ruchome
- Wejście z pokoju światła
- Wyjście do pokoju drzewko marzeń

6.0 Pokój światła

Funkcja:

- Prezentacja nowych trendów
- Wywołanie efektów iluzji
- złudzenia optyczne
- gra światła
- elementy ruchome
- Wejście korytarz pokoje sensoryczne
- Wyjście do pokoju luster

7.0 Sala warsztatowa

Funkcja:

- Edukacja
- Zabawa
- Rękodzieło
- Poznanie procesu produkcyjnego
- Wejście hala produkcyjna
- Wyjście hol - strefa komunikacyjna

8.0 Magazyn Rurki szklane

Funkcja:

- Prezentacja Rurki

9.0 Dmuchałnia

Funkcja:

- Dmuchiwanie bombki

10.0 Srebrzalnia

Funkcja:

- Dmuchiwanie bombki

11.0 Suszarnia

Funkcja:

- Suszenie i podkład bombki

12.0 Areograf

Funkcja:

- Zdobienie Areograf bombki

13.0 Dekoratornia

Funkcja:

- Dekorowanie ręczne bombki

14.0 Pakowalnia

Funkcja:

- Przycinanie bombki
- Pakowanie

15.0 Sklep

Funkcja:

- Wizytówka firmy
- Sprzedaż
- Promocja
- Informacja
- Wejście/wyjście kasa/lada
- Wejście/wyjście hol strefa wejściowa

