

Przedsięwzięcie pt. "Rewitalizacja kompleksu przy Narutowicza 60 w Łodzi, z przeznaczeniem na Centrum Inicjatyw Prozdrowotnych i Społecznych" dofinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach programu regionalnego Fundusze Europejskie dla Łódzkiego 2021-2027".

Umowa nr FELD.05.02-IZ.00-0023/25 -00 zawarta w dn. 21.11.2025 r.

**Oznaczenie sprawy: ZP/13/2026**

**Załącznik nr 2.3 do SWZ**

---

*OPIS FUNKCJONALNOŚCI PARTERU*  
*– CENTRUM INICJATYW PROZDROWOTNYCH I SPOŁECZNYCH (CIPIS)*

---

## **1. Charakter i przeznaczenie CIPIS**

### **1.1. Główne założenia**

Centrum Inicjatyw Prozdrowotnych i Społecznych (CIPIS) ma stać się wiodącym ośrodkiem działań aktywizujących, prozdrowotnych, edukacyjnych i integracyjnych dla mieszkańców obszaru rewitalizacji.

#### **1) Grupa odbiorców**

Działania kierowane są w szczególności do:

- a) osób zagrożonych i dotkniętych wykluczeniem społecznym,
- b) seniorów,
- c) dzieci i młodzieży,
- d) osób dorosłych, w tym z niepełnosprawnościami.

#### **2) Zakres odpowiedzi na potrzeby społeczne**

CIPIS ma odpowiadać na potrzeby społeczne w zakresie:

- a) edukacji prozdrowotnej,
- b) aktywności społecznej i integracji,
- c) rozwijania kompetencji,
- d) przeciwdziałania wykluczeniu,
- e) wzmacniania dobrostanu i zdrowia.

#### **3) Dostępność**

Przestrzeń projektowana zgodnie z zasadą projektowania uniwersalnego - dostępna dla wszystkich grup docelowych.

#### **4) Model współpracy**

Projekt zakłada pełne włączenie społeczności lokalnych i środowiska akademickiego tworząc sieć współpracy między mieszkańcami, studentami, ekspertami i innowatorami.

## **2. Zakres projektowy oraz zakres dostaw w ramach postępowania**

W ramach niniejszego postępowania Wykonawca zobowiązany jest do **opracowania kompletnej koncepcji funkcjonalno-aranżacyjnej Centrum Inicjatyw Prozdrowotnych i Społecznych (CIPIS)**, obejmującej wszystkie przestrzenie objęte projektem.

### **2.1. Koncepcja funkcjonalna obejmuje w szczególności:**

- 1) rozmieszczenie mebli, wyposażenia oraz elementów aranżacyjnych,**

- 2) rozmieszczenie i integrację wyposażenia multimedialnego,
- 3) projekt zabudów stałych oraz elementów trwale mocowanych,
- 4) rozwiązania w zakresie dostępności dla osób ze szczególnymi potrzebami,
- 5) rozwiązania estetyczne, ekspozycyjne oraz funkcjonalne,
- 6) zapewnienie trwałości i bezpieczeństwa użytkowania.

**2.2. W ramach przedmiotu zamówienia Wykonawca zapewni **dostawę i montaż elementów wyposażenia stanowiących zabudowę stałą lub trwałe elementy aranżacji**, w szczególności:**

- 1) mebli w zabudowie,
- 2) obudów technicznych,
- 3) zabudów pod urządzenia multimedialne,
- 4) siedzisk, lad, szaf,
- 5) osłon, paneli, witryn technicznych,
- 6) innych elementów mocowanych na stałe do podłoża, ścian lub konstrukcji budynku.

**2.3. Ponadto w ramach niniejszego postępowania Wykonawca zapewni **dostawę, montaż, integrację oraz uruchomienie kompletnego systemu multimedialnego**, zaprojektowanego w ramach koncepcji funkcjonalnej.**

**2.4. Rozwiązania objęte dostawą:**

- 1) są opracowywane w oparciu o koncepcję uzgodnioną z Zamawiającym,
- 2) uwzględniają funkcję ekspozycyjną, estetyczną oraz dostępność dla osób ze szczególnymi potrzebami,
- 3) spełniają wymogi trwałości i bezpieczeństwa użytkowania,
- 4) podlegają zatwierdzeniu przez Zamawiającego oraz – w zakresie wymaganym – przez właściwego konserwatora zabytków.

**2.5. Pozostałe elementy wyposażenia, w szczególności meble wolnostojące, wyposażenie ruchome, dydaktyczne lub warsztatowe, powinny zostać ujęte w koncepcji funkcjonalnej, jednak **nie stanowią przedmiotu dostawy w ramach niniejszego postępowania**, o ile nie zostały zakwalifikowane jako zabudowa stała lub element systemu multimedialnego.**

### **3. Zasada realizacji projektu**

**3.1. Etap koncepcyjny**

- 1) Pierwszym etapem prac Wykonawcy będzie przygotowanie - wspólnie z Zamawiającym - koncepcji funkcjonalnej rozmieszczenia:
  - a) mebli,
  - b) wyposażenia multimedialnego,
  - c) zabudów stałych.
- 2) Koncepcja stanowi podstawę do:
  - a) szczegółowego doboru urządzeń,
  - b) określenie rozmieszczenia,
  - c) sposobu integracji,
  - d) ostatecznej wyceny wyposażenia i montażu.

- 3) Dopiero na podstawie zaakceptowanej koncepcji Wykonawca przystąpi do realizacji dostaw, montażu i konfiguracji systemów objętych zakresem niniejszego postępowania.

#### **4. Przestrzenie edukacyjne i warsztatowe**

##### **4.1. Sale warsztatowe / aktywności**

**1) Przeznaczenie:**

- a) warsztaty prozdrowotne, ekologiczne,
- b) zajęcia ruchowe i relaksacyjne,
- c) animacje i aktywizacja dzieci, młodzieży i seniorów,
- d) działania integracyjne.

**2) Wyposażenie przewidziane w ramach koncepcji funkcjonalnej:**

- a) tablety,
- b) telewizory dotykowe,
- c) rzutniki,
- d) projektory 3D,
- e) okulary VR,
- f) meble warsztatowe i relaksacyjne,
- g) aranżacje tematyczne zależne od cykli działań.

##### **4.2. Sala konferencyjna (ok. 100 miejsc)**

**1) Przeznaczenie:**

- a) seminaria,
- b) konferencje,
- c) wykłady,
- d) spotkania otwarte.

**2) Wyposażenie multimedialne:**

- a) ekrany,
- b) nagłośnienie,
- c) system prezentacyjny.

- 4.3.** Pomieszczenia powinny być zaaranżowane zgodnie z koncepcją i stylem „hygge” polegającą na tworzeniu przytulnych wnętrz z wykorzystaniem naturalnych materiałów (np. drewno, wełna), jasnych kolorów, ciepłego oświetlenia (np. świece, lampiony).

- 4.4.** Przedstawione odniesienia stylistyczne oraz ewentualne materiały wizualne mają charakter wyłącznie poglądowy i inspiracyjny i nie stanowią wymogu zastosowania konkretnych rozwiązań projektowych, materiałowych ani estetycznych.



- 4.5.** Kolory pomieszczeń, szczególnie tych przeznaczonych na warsztaty zdrowotne, powinny odpowiadać tzw. chromoterapii. Barwy ciepłe i nasycone ożywiają i pobudzają organizm – są to barwy aktywne. Barwa niebieska uspokaja, sprzyja skupieniu, zieleń przynosi ulgę, natomiast barwa żółta usposabia pogodnie i aktywizuje. [\[1\]](#)

Zaleca się zastosowanie w szczególności kolorów: zielonego, niebieskiego, żółtego, fioletowego oraz pomarańczowego.

- 4.6.** Pomieszczenia powinny być wyposażone w meble umożliwiające swobodne przestawianie i modyfikowanie przestrzeni zgodnie z koncepcją typu agile lub flex, sprzyjającą kreatywności, pracy warsztatowej oraz szybkiemu dostosowywaniu otoczenia do bieżących potrzeb użytkowników.



- 4.7.** Pomieszczenie powinno zapewniać łatwy dostęp do gniazdek elektrycznych (np. podłogowych) oraz mobilne źródła światła. Jedna ze ścian w każdym z pomieszczeń powinna być pokryta farbą tablicową lub suchościeralną oraz wyposażona w tablice korkowe lub magnetyczne (flipcharty), wspomagając proces moderacji i wizualizacji pomysłów.

## **5. Użytkownicy (przestrzenie przeznaczone dla):**

### **5.1. Akademia Zdrowego Starzenia Się**

- 1) spotkania senioralne prowadzone przez ekspertów UMED;
- 2) zajęcia edukacyjne i aktywizujące;
- 3) formaty wzmacniające kompetencje i więzi społeczne.

### **5.2. Akademia EkoUMED**

- 1) działania proekologiczne;
- 2) warsztaty, pracownie, aktywności integracyjno-edukacyjne;
- 3) dedykowane dzieciom i młodzieży.

### **5.3. Living Lab**

- 1) miejsce współtworzenia innowacji społecznych;
- 2) współpraca mieszkańców, studentów, naukowców i przedsiębiorców;
- 3) działania nastawione na testowanie i rozwój rozwiązań w zdrowiu publicznym.

### **5.4. Energia Kobiet 40+**

- 1) aktywności dedykowane dla kobiet, w tym w wieku 40+;
- 2) działania rozwijające niezależność, spełnienie, dbanie o zdrowie fizyczne i psychiczne.

### **5.5. Stowarzyszenie Boomerang**

### **5.6. Koło Naukowe Farmacji**

### **5.7. Koło Naukowe Medycyny Stylu Życia**

## **6. Jednostka Living Lab (pomieszczenia parteru):**

Poniższe opisy mają charakter funkcjonalno-edukacyjny i służą zaprojektowaniu przestrzeni; nie stanowią katalogu dostaw w ramach niniejszego postępowania.

Jednostka Living Lab stanowi przestrzeń dedykowaną:

- współtworzeniu innowacji społecznych,
- współpraca mieszkańców, studentów, naukowców i przedsiębiorców,
- testowaniu i rozwojowi rozwiązań w obszarze zdrowia publicznego.

### **6.1. Pracownie tematyczne:**

#### **1) Pracownia niepełnosprawności**

- interaktywne pomieszczenie edukacyjne imitujące różne niepełnosprawności (świat osób niewidomych, głuchych oraz poruszających się na wózkach);
- specjalnie zaaranżowana przestrzeń (pokój doświadczeń) obejmująca ścieżki sensoryczne i stanowiska edukacyjne, których celem jest przybliżenie osobom pełnosprawnym barier występujących w codziennym funkcjonowaniu osób z różnymi niepełnosprawnościami;



- w pomieszczeniu można zasymulować bariery tj. wąskie przejścia, wysokie progi i brak pochylni czy ograniczone oświetlenie, z jakimi muszą mierzyć się osoby z niepełnosprawnościami.

Przykłady:

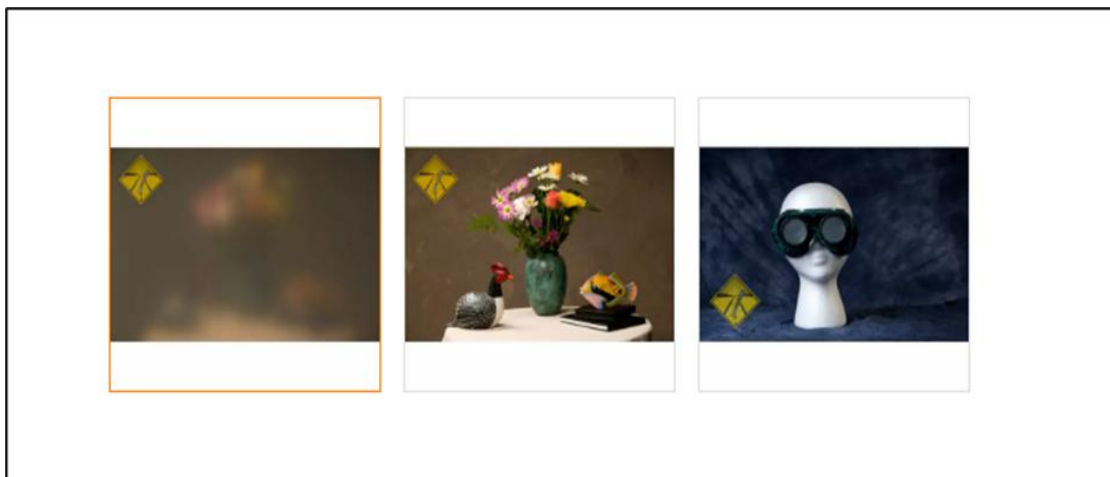
- a) ograniczenia ruchu: wózki inwalidzkie, kule, a także symulatory usztywniające stawy, które utrudniają codzienne czynności.

Symulatory dot. niepełnosprawności ruchowej, starzenia się lub otyłości są wieloelementowe i mobilne. Należałoby zastanowić się w jaki inny sposób zasymulować to samo, bez konieczności ubierania się w elementy symulatora. Można ewentualnie przygotować stanowiska, w których należy wykonać jakąś czynność, ale jest utrudniona w wyniku tego, że jest ograniczona przestrzeń wykonania (zesztywnienie stawów). Rękawiczki zmniejszające czucie mogą być przymocowane do stanowiska, obciążniki na nogi tak samo. Trudność występuje w zasymulowaniu zaburzeń równowagi. Stosując dostępne rozwiązania to:

- symulatory starzenia/usztywniające stawy:  
specjalne kombinezony, ograniczniki stawów, ciężarki i stabilizatory, które realistycznie odwzorowują fizyczne ograniczenia seniorów. Utrudniają one codzienne czynności poprzez:
  - zeszywnienie stawów – ograniczniki stawów na kolanach i łokciach utrudniają poruszanie się, schylanie, siadanie czy podnoszenie przedmiotów,
  - ograniczenie czucia: specjalne rękawice zmniejszają czucie w rękach, utrudniając precyzyjne chwytanie (np. zapinanie guzików, manipulowanie kluczami),
  - zwiększenie wagi ciała: obciążniki imitują zmniejszoną siłę mięśniową, sprawiając, że każda czynność wymaga większego wysiłku,
  - zaburzenia postawy: symulują pochyloną sylwetkę, co utrudnia utrzymanie równowagi.
- wózki inwalidzkie i kule,
- trenażer otyłości.



- b)** dysfunkcje wzroku: okulary z nałożonymi foliami (rozmycie, tunelowe widzenie, symulacja zaćmy) lub opaski na oczy



Aby ekspozycja była stała do samodzielnego użycia (bez kontroli) to można takie okulary zrobić przytwierdzone do ściany. Ewentualnie system w tego typu okularach można zrobić jako ekrany w ścianie z odpowiednimi soczewkami i przesłonami wraz z opisem obok jaka to choroba. Kilka takich stanowisk obok siebie jako strefa wzroku (niepełnosprawności narządu wzroku). Możliwe stanowiska to:

- zaćma (katarakta): stosuje się specjalne folie lub soczewki, które sprawiają, że obraz staje się zamglony, nieostry i mniej kontrastowy. symuluje to utratę przejrzystości naturalnej soczewki oka, często spotykaną u osób starszych,
  - rozmycie: specjalne filtry obniżają ostrość wzroku symulując zaawansowane wady refrakcji,
  - symulacja widzenia tunelowego (ograniczenie pola widzenia): okulary, które blokują widzenie peryferyjne, pozostawiając jedynie wąski obszar ostrego widzenia centralnego (m.in. 10 lub 20 stopni) co symuluje m.in. zaawansowaną jaskrę lub zwyrodnienie barwnikowe siatkówki,
  - opaski na oczy (symulacja całkowitej ślepoty): opaski całkowicie odcinają dopływ światła, służąc do symulacji niewidzenia lub ćwiczeń orientacji przestrzennej bez użycia zmysłu wzroku,
  - inne (symulacja plamki żółtej): folie z ciemną plamą w centrum, symulujące ubytek w centralnym polu widzenia.
- c)** dysfunkcje słuchu: słuchawki wygłuszające, które imitują niedosłuch lub całkowitą głuchotę

Podobnie jak w przypadku symulacji wzroku, w celu zapewnienia stałej ekspozycji do samodzielnego użycia (bez nadzoru) słuchawki mogą być przytwierdzone do stanowisk ściennych (jak stanowiska w sklepach muzycznych). W wariantcie ekonomicznym dopuszcza się zastosowanie oprogramowania edukacyjnego symulującego wady słuchu, odtwarzanego za pośrednictwem słuchawek i sterowane z poziomu tabletu. Kilka takich stanowisk obok siebie jako strefa słuchu (niepełnosprawności narządu słuchu):

- różne rodzaje ubytków słuchu: specjalistyczne symulatory niedosłuchu wykorzystują mikrofony obuuszne, algorytmy symulacji i słuchawki tłumiące, aby w czasie rzeczywistym zmieniać progi słyszenia użytkownika lub oprogramowanie symulujące, które przy użyciu standardowych słuchawek manipuluje decybelami i częstotliwościami,
  - starzejący się słuchu: urządzenie, które symuluje ubytek słuchu o wysokiej częstotliwości, a także obustronne szumy uszne z regulowaną głośnością.
- d)** zaburzenia sensoryczne (nadwrażliwość słuchowa/fonofobia, mizofonia): dźwięki o wysokim natężeniu, migoczące światło lub zaburzenia równowagi  
W tym wypadku wystarczy zasymulować uczucie przeciążenia dużą częstotliwością klasycznych dźwięków tj. odkurzacz, syreny, płacz dziecka. Ewentualnie wyjaśnić, na jakie dźwięki osoba może reagować silnie negatywnie. Ponadto, można włączyć migoczące światło, flesze lub migoczące ekrany oraz zrobić stanowisko z zadaniem do wykonania w otoczeniu bardzo jasnego światła.

## **2) Pracownia (neuro)technologii immersyjnych i rehabilitacji**

- przestrzeń edukacyjno-badawcza wyposażona w technologie rozszerzonej rzeczywistości,
- laboratorium umożliwia użytkownikom zanurzenie się w interaktywne środowiska cyfrowe, które wspierają naukę, projektowanie badań oraz kreatywne eksperymenty,
- przestrzeń pracowni ma wspierać rozwój nowoczesnych metod terapii, diagnostyki oraz projektowania doświadczeń cyfrowych,
- pracownia umożliwia tworzenie i testowanie interaktywnych środowisk wykorzystywanych w rehabilitacji neurologicznej, wsparciu zdrowia psychicznego oraz badaniach nad percepcją i interakcją człowiek–technologia,
- Inne nazwy dla Pracowni: XR NeuroLab; Immersive NeuroLab, Pracownia Technologii Immersyjnych i Wspomagania Rehabilitacji, Laboratorium XR i Neurorehabilitacji.

### **a)** Aktualnie w posiadaniu Zamawiającego (do przeniesienia z innej lokalizacji):

- Neuroforma do rehabilitacji neurologicznej;
- VR TierOne do rehabilitacji w zaburzeniach psychicznych (np. depresja, stany lękowe);
- CAPRI urządzenie terapeutyczne, które może być stosowane do rehabilitacji pacjentów cierpiących na dysfunkcje kontroli chwytu i dokładności, koordynacji ruchowej i ruchu ręki.

Wskazane urządzenia stanowią wyposażenie Zamawiającego i nie są przedmiotem niniejszego zamówienia; informacja ma charakter poglądowy i służy właściwemu zaprojektowaniu przestrzeni oraz jej funkcjonalnego układu.





### 3) Pracownia co-creation

- środowisko zaprojektowane do wspólnego tworzenia, testowania i rozwijania innowacyjnych rozwiązań z aktywnym udziałem użytkowników końcowych, badaczy oraz partnerów technologicznych;
  - jej celem jest umożliwienie prowadzenia badań i projektów w warunkach zbliżonych do rzeczywistych, przy jednoczesnym wsparciu procesów kreatywnych, eksperymentalnych i iteracyjnych;
  - przestrzeń integruje funkcje badawcze, edukacyjne i projektowe sprzyjając współpracy interdyscyplinarnej oraz szybkiemu prototypowaniu rozwiązań;
  - kluczowym elementem jest zaangażowanie użytkowników (np. pacjentów, studentów, specjalistów), którzy uczestniczą w procesie projektowania i ewaluacji tworzonych technologii.
- a) Przestrzeń powinna umożliwiać szybkie dostosowanie do różnych scenariuszy:
- warsztaty i sesje projektowe,
  - testy użytkowników,
  - eksperymenty badawcze,
  - zajęcia dydaktyczne.
- b) Przestrzeń powinna być wyposażona w narzędzia do rejestracji danych (video, audio, czujniki). Z kolei mobilne wyposażenie (stoły, ścianki, sprzęt) pozwoli na dynamiczną reorganizację układu. Pomieszczenie powinno być w zgodzie z koncepcją i stylem „hygge” oraz odpowiednią kolorystyką (jak w pomieszczeniach warsztatowych opisane wyżej).
- 4) Zakres, liczba oraz konfiguracja stanowisk podlegają doprecyzowaniu na etapie koncepcji funkcjonalnej, opracowywanej wspólnie z Zamawiającym, z uwzględnieniem dostępnej przestrzeni oraz założeń programowych.

## 7. Przestrzenie wspólne i komunikacja

- 7.1. Korytarze i hole;
- 7.2. Miejsca odpoczynku;
- 7.3. Punkty informacyjne;
- 7.4. Pełna dostępność dla osób z niepełnosprawnościami (windy, pętla indukcyjna, oznaczenia, materiały brajlowskie).

## **8. Zaplecze administracyjne i obsługowe**

- 8.1.** Biura i pomieszczenia techniczne dla zespołu CIPIS i Muzeum (przestrzeń wspólna ograniczona do minimum, aby reszta służyła aktywnościom CIPIS i Muzeum, w tej części 1 sala przewidziana na działania Living Lab dot. współtworzenia);
- 8.2.** Szatnia, toalety uwzględniające osoby niepełnosprawne;
- 8.3.** Zaplecze socjalne i techniczne;
- 8.4.** Dostępność pomieszczeń CIPIS musi być w pełni dostępny zgodnie z zasadą projektowania uniwersalnego (wymóg kluczowy):
  - 1)** montaż windy,
  - 2)** pętla indukcyjna,
  - 3)** oznaczenia w Braillu,
  - 4)** materiały antypoślizgowe,
  - 5)** dostosowanie sanitariatów,
  - 6)** rampa lub inne rozwiązania wejściowe zgodne z uzgodnieniami konserwatorskimi,
  - 7)** swobodne ciągi komunikacyjne, szerokości dostosowane do ruchu grup poruszających się na wózkach.

## **9. Układ funkcjonalny – kluczowe założenia**

- 9.1.** Przestrzenie muszą być elastyczne i modułowe;
- 9.2.** Mobilne meble i rozwiązania umożliwiające szybką zmianę aranżacji;
- 9.3.** Zapewnione magazyny dla sprzętu multimedialnego i warsztatowego;
- 9.4.** Odpowiednia akustyka (pomieszczenia ciche – warsztatowe, konsultacyjne);
- 9.5.** Wydzielona strefa administracyjna;
- 9.6.** Reprezentacyjny i czytelny punkt wejściowy.

## **10. Instalacje i rozwiązania techniczne**

### **10.1. Zabudowa stała i meble techniczne**

Zabudowa stała i meble techniczne są realizowane zgodnie z zasadami i zakresem określonymi w rozdziale „Zakres projektowy oraz zakres dostaw w ramach postępowania”.

### **10.2. Wymagania bazowe wynikające z inwestycji modernizacyjnej:**

- 1)** klimatyzacja pomieszczeń dydaktycznych i warsztatowych,
- 2)** sieć LAN i wydajne Wi-Fi dla dużej liczby użytkowników,
- 3)** systemy projekcyjne i multimedialne w salach programowych.

### **10.3. Wyposażenie multimedialne przewidziane w ramach koncepcji funkcjonalnej:**

- 1)** tablety,
- 2)** telewizory dotykowe do prezentacji,
- 3)** rzutniki i projektory 3D,
- 4)** okulary VR,

- 5) systemy nagłośnienia i prezentacji.

#### **10.4. Wyposażenie meblowe**

- 1) meble biurowe,
- 2) meble warsztatowe,
- 3) meble relaksacyjne do zajęć edukacyjno-integracyjnych,
- 4) zestawy mobilne do szybkiej zmiany aranżacji.

#### **10.5. Wyposażenie wspierające działania społeczne**

- 1) wyposażenie dla zajęć ruchowych,
- 2) elementy aranżacyjne dla działań tematycznych,
- 3) sprzęt wspierający aktywizację seniorów, grup młodzieży itp.

#### **10.6. Powiązanie funkcjonalne z Muzeum Multimedialnym:**

CIPIS i muzeum współdzielą przestrzeń budynku Collegium Anatomicum, lecz pełnią odmienne funkcje. CIPIS znajduje się głównie na parterze budynku, natomiast Muzeum Multimedialne zlokalizowane jest na pierwszym piętrze. Powiązania CIPIS z muzeum:

- 1) wspólna narracja o zdrowiu i dziedzictwie medycznym,
- 2) możliwość realizacji działań edukacyjnych uzupełniających wystawy,
- 3) współdzielenie Welcome Point, szatni, sanitariatów (zależnie od projektu wykonawczego).

[1] Z. Kolek Psychofizyka barwy. PRACE INSTYTUTU ELEKTROTECHNIKI, zeszyt 244, 2010

## 11. Tabela z wyposażeniem CIPIS (zakres ilościowy wyposażenia podlega doprecyzowaniu na etapie koncepcji funkcjonalnej).

Tabela ma charakter funkcjonalno-informacyjny i odnosi się do zakresu projektowego. Zakres dostaw określony jest w rozdziale „Zakres projektowy oraz zakres dostaw w ramach postępowania”.

	Sala warsztatowa / aktywizująca (modułowa)	Pracownia tematyczna (świat niepełnosprawność)	Pracownia innowacji i współtworzenia (Living Lab)	Sala zajęć ruchowych	Sala konferencyjna	Przestrzenie korytarzowe i hol	Punkt Informacyjny/ Welcome Point	Strefa relaksu/ integracji	Biura administracji	Magazyny i zaplecza	Sanitariaty
Wyposażenie multimedialne	telewizor dotykowy 65–86”, projektor multimedialny, ekran projekcyjny, zestaw nagłośnienia, kamera do transmisji/wideokonferencji, mikrofony bezprzewodowe	Światła umożliwiające odpowiednie zaciemnianie i rozjaśnianie, nagłośnienie możliwe do modyfikowania imitując jak słyszą osoby o różnym stopniu niepełnosprawności	telewizory i monitory dotykowe, zestawy VR, projektor 3D, komputery/laptopy, stanowisko kreatywne (np. stół interaktywny)	nagłośnienie, panel sterowania muzyką, monitor do wyświetlania materiałów instruktażowych	projektor laserowy, ekran dużej powierzchni, nagłośnienie sali, mikrofony, system do transmisji online, pulpit prowadzącego	tablice informacyjne, ekrany informacyjne	monitor informacyjny, tablet do kontroli rezerwacji	dostępne gniazda USB/230V, Wi-Fi	sieć LAN, klimatyzacja		
Sprzęt dydaktyczny	tablety (min. 10 szt.), laptop prowadzącego, flipchart, tablica suchościeralna, zestawy do pracy warsztatowej (flipchart, tablice, materiały edukacyjne)										
Wyposażenie ruchowe	maty do ćwiczeń, lekkie akcesoria fitness (opcjonalnie), mobilne parawany		zestawy prototypowe (np. materiały kreatywne), stanowisko prezentacyjne	maty, pianki, lekkie obciążniki, lustra ściennie, drabinki (opcjonalnie)		ławki do odpoczynku, stoliki, kosze, szafki					
Meble	stoły modułowe składane, krzesła mobilne, szafki/magazynki na sprzęt, mobilne pufy/elementy relaksacyjne	Wyposażenie umożliwiające zwiększanie lub obniżanie wysokości dla pokazania jakie problemy mogą mieć osoby poruszające się na wózkach, fotele z kółkami dla imitowania wózka	stoły modułowe do pracy grupowej, tablice mobilne, krzesła na kółkach, mobilne panele dzielące	szafki/magazyn na sprzęt, ławki przy wejściu	100 krzeseł, składany podest		ława recepcyjna, komputer, drukarka, system kolejkowy (opcjonalnie), miejsce dla osób z niepełnosprawnościami, pętla indukcyjna, niska ława, czytelne oznaczenia	pufy, sofy, stoliki, regały na broszury roślinność, oświetlenie nastrojowe, elementy akustyczne	biurka, krzesła ergonomiczne, szafy, regały, drukarka, router	regały metalowe, szafy zamykane	umywalki, poręcze, lustra na odpowiedniej wysokości, przewijaki (opcjonalnie), alarm wzywania pomocy
Infrastruktura	gniazda podłogowe, szybkie Wi-Fi, klimatyzacja, rolety zaciemniające	akustyka poprawiona panelami, regulowane oświetlenie, gniazda w ścianach i podłodze, różne nawierzchnie	bardzo dobre Wi-Fi, liczne porty LAN, zasilanie 230/400 V dla instalacji testowych	podłoga amortyzowana, system wentylacji i klimatyzacji	oświetlenie sceniczne, wyciszenie akustyczne, oświetlenie	oznaczenia kontrastowe, pętla indukcyjna w Welcome					

		fragmentami położone na podłodze bardziej bądź mniej utrudniające poruszanie się na wózku			sterowane, klimatyzacja	Point, oznaczenia Braille'a					
Specjalne wymagania (dla Uniwersytetu Trzeciego Wieku oraz Akademii EcoUM)	wygodne krzesła, elementy poprawiające akustykę, oświetlenie reglamentowane, narzędzia dydaktyczne (plansze, makiety, modele edukacyjne), zestawy ekologicznych materiałów warsztatowych, stoły robocze z trwałych materiałów, pojemniki i stelaże do segregacji										