

Centrum Spotkań Europejskich „Światowid” w Elblągu

83-300 Elbląg, Pl. Jagiellończyka 1

Fax. 55-611-20-60 tel. 55-611-20-50

NIP: 578-00-14-019, Regon 000951445

Elbląg, 2.11.2018 r.

ZAPROSZENIE DO SKŁADANIA OFERT

Centrum Spotkań Europejskich „ŚWIATOWID” w Elblągu zaprasza do składania ofert na opracowanie i realizację jednej lub dwóch aplikacji na zestaw VR HTC VIVE o charakterze edukacyjnym, wykorzystujących zasoby multimedialne pozyskane i opracowane w czasie digitalizacji zrealizowanej przez Zamawiającego.

1. Opis przedmiotu zamówienia:

1.1. Realizacja aplikacji nr 1 „Symulacja obsługi maszynowni jednej z pochylni Kanału Elbląskiego”:

- wykorzystując znajdujące się w zestawie czujniki dedykowane do HTC VIVE, użytkownik, poruszając się po fizycznym pomieszczeniu po założeniu gogli, będzie widzieć scenę z aplikacji przedstawiającą wnętrze maszynowni jednej - wskazanej przez Zamawiającego - pochylni Kanału Elbląskiego;
- użytkownik po założeniu gogli stanie się kandydatem na „asystenta maszynisty” maszynowni jednej z pochylni Kanału Elbląskiego i będzie miał do wyboru dwa tryby przejścia symulacji:
 - a) zaawansowany – użytkownik będzie wchodził w interakcje z elementami symulacji bez wsparcia wskazówek graficznych (np. strzałki, podświetlanie elementów) czy dźwiękowych/lektora, podążając tylko za umieszczoną w symulacji graficzną/obrazkową instrukcją,
 - b) podstawowy – użytkownikowi przy pokonywaniu kolejnych etapów symulacji towarzyszyć będą wskazówki graficzne (np. strzałki, podświetlanie elementów) lub/i wskazówki dźwiękowe/lektor (w dwóch wersjach językowych);
- dzięki dostępnym w zestawie HTC VIVE kontrolerom, użytkownik po założeniu gogli przy ich pomocy będzie mógł wchodzić w interakcję z mechanizmem pochylni – poruszając pięć dostępnych dźwigni będzie uruchamiał i zatrzymywał mechanizm pochylni;
- w wirtualnej maszynowni, w której będzie się znajdował użytkownik, efekty jego działań będą widoczne w postaci poruszających się mechanizmów (koła zębate, bębny, na które nawijane będą liny);
- wszelkiej akcji użytkownika towarzyszyć będą odpowiednie efekty dźwiękowe (nagrania stereo z rzeczywistej lokalizacji) oraz naturalne dźwięki maszynowni (szum wody, dźwięki mechanizmów); dodatkowo użytkownik będzie mógł śledzić proces śluzowania na pochylni poprzez podgląd z dwóch różnych kamer umieszczonych w różnych miejscach dostępny na ekranie przemysłowym w maszynowni (tak jak obecnie ma to miejsce w realnej maszynowni);
- źle przeprowadzony proces śluzowania w zależności od popełnionych przez użytkownika błędów skutkowałby dwoma różnymi scenariuszami zniszczenia jednostki i/lub mechanizmów pochylni (scenariusze te opracowane zostaną w konsultacji ze specjalistami odnośnie mechanizmów pochylni Kanału Elbląskiego, zaangażowanymi i opłaconymi przez Zamawiającego w trakcie realizacji aplikacji);
- poprawnie przeprowadzony przez użytkownika proces śluzowania (opracowany w konsultacji ze specjalistami odnośnie mechanizmów pochylni Kanału Elbląskiego,

- zaangażowanymi i opłaconymi przez Zamawiającego, w trakcie realizacji aplikacji) zakończy się nadaniem mu miana „asystenta maszynisty”;
- w czasie rozgrywki dostępny będzie podgląd na monitorze dla osób niekorzystających z aplikacji, na to, co widzi użytkownik korzystający aktualnie z aplikacji;
 - niezbędne do realizacji aplikacji VR modele 3D i animacje leżą po stronie Wykonawcy; Zamawiający dostarczy Wykonawcy materiały ze zrealizowanej digitalizacji w postaci chmur punktów, na podstawie których Wykonawca wykona modele (elementy pochylni/maszynowni Kanału Elbląskiego);
 - Zamawiający zastrzega sobie prawo do nieograniczonej liczby poprawek niezbędnych do osiągnięcia założeń projektu w czasie realizacji aplikacji;
 - Zamawiający dopuszcza wprowadzenie korekt do przedstawionych powyżej wytycznych, uzasadnionych podniesieniem merytoryczno-edukacyjnej lub artystycznej wartości aplikacji, na wniosek każdej ze stron Umowy zawartej w wyniku udzielenia zamówienia, wyłącznie po uzyskaniu akceptacji drugiej strony.

Etap I realizacji aplikacji nr 1 obejmie przygotowanie niezbędnych dla symulacji modeli 3D (m. in. wnętrza budynku maszynowni i jej mechanizmów) – realizacja do 20.12.2018 r.

1.2. Realizacja aplikacji nr 2 „Średniowiecze na Warmii i Mazurach”:

- użytkownik po założeniu gogli obejrzy krótki film (max. 2 minutowy film 2D, a przestrzeń 360 ma być dla niego tłem – zdjęcie 360 ukazujące architekturę średniowieczną np. zamek w Lidzbarku Warmińskim) na temat średniowiecza na terenie Warmii i Mazur; film stworzony z dostarczonych przez Zamawiającego materiałów filmowych, przekonwertowany na animację, na podstawie scenariusza opracowanego przez Zamawiającego, realizacja z lektorem, ale bez udziału aktorów;
- użytkownik po obejrzeniu filmu, korzystając z panelu menu głównego, będzie mógł przenieść się do jednej z wybranych lokalizacji:
 - 1) „Wirtualnej galerii”
 - 2) „Łódź/pomost rybaka”
 - 3) „Warsztatu ceramicznego”
 - 4) „Turnieju strzeleckiego”

Ad'1) „Wirtualna galeria”:

- a) wykorzystując znajdujące się w zestawie, dedykowane do HTC VIVE czujniki, użytkownik, poruszając się po fizycznym pomieszczeniu, będzie widzieć scenę z aplikacji przedstawiającą wymodelowaną na podstawie chmur punktów przekazanych przez Zamawiającego średniowieczną lokalizację, w której prezentowane będą wybrane, wskazane przez Zamawiającego zdigitalizowane obiekty muzealne (przekazane w postaci modeli 3D);
liczba prezentowanych jednocześnie eksponatów będzie ograniczona do 4 „punktów dostępowych”, w związku z tym będzie istniała możliwość przełączania/przewijania/przeoglądania do kolejnych (105 to maksymalna ilość dostępnych do przeglądania obiektów), dostępne w scenie obiekty użytkownik będzie mógł „wziąć do ręki” i dokładniej im się przyrzuć, a także usłyszeć krótką informację o obiekcie w wybranej wersji językowej (dostępne będą dwie wersje językowe: polskojęzyczna i anglojęzyczna); wyboru wersji językowej użytkownik dokona na początku sceny; nagrania dwóch wersji językowych dostarczy Zamawiający,
- b) Zamawiający będzie miał możliwość dodawania kolejnych obiektów (wraz z opisami audio w dwóch wersjach językowych) do wirtualnej galerii po zakończeniu realizacji aplikacji;

Ad'2) „Łódź/pomost rybaka”

- a) użytkownik przeniesiony do wymodelowanej lokalizacji nad jeziorem, mocuje do sieci ciężarki i zarzuca sieci, płynie, ciągnąc zarzucone sieci i łowiąc ryby; w ramach sceny prowadzony ranking – wg ilości złowionych ryb w ustalonym czasie;
- b) efekty dźwiękowe adekwatne do interakcji;

AD'3) „Warsztat ceramiczny”

- a) użytkownik przeniesiony zostaje do wymodelowanej lokalizacji warsztatu ceramicznego; użytkownik dzięki dostępnym w zestawie HTC VIVE kontrolerom, będzie mógł wchodzić w interakcję z narzędziami do wykonywania naczyń ceramicznych, dzięki którym będzie mógł stworzyć naczynie ceramiczne; użytkownik będzie miał możliwość wykonania „zdjęcia”/”zrzutu ekranu” i przesłania go sobie;

Ad'4) „Turniej strzelecki”

- a) użytkownik przeniesiony do wymodelowanej lokalizacji otwartej przestrzeni w pobliżu obiektu architektonicznego zdigitalizowanego przez Zamawiającego; dzięki dostępnym w zestawie HTC VIVE kontrolerom, użytkownik będzie mógł wybierać i strzelać do tarczy z dwóch różnych typów broni średniowiecznej; w ramach sceny prowadzony ranking – wg ilości zdobytych punktów w określonej ilości strzałów z danej broni w ustalonym czasie;
- b) do każdej ze scen dodane adekwatne do wykonywanej interakcji efekty dźwiękowe, dodatkowo w tle muzyka z epoki;
- c) w czasie rozgrywki dostępny będzie podgląd na monitorze dla osób niekorzystających z aplikacji, na to, co widzi użytkownik korzystający aktualnie z aplikacji;

- Niezbędne do realizacji aplikacji VR modele 3D i animacje leżą po stronie Wykonawcy, przy czym Zamawiający dostarczy Wykonawcy materiały z digitalizacji w postaci: chmur punktów, na podstawie których Wykonawca wykona modele (obiekty architektoniczne) lub w postaci modeli 3D (w przypadku obiektów muzealnych);
- Zamawiający zastrzega sobie prawo do nieograniczonej liczby poprawek niezbędnych do osiągnięcia założeń projektu w czasie realizacji aplikacji;
- Zamawiający dopuszcza wprowadzenie korekt do przedstawionych powyżej wytycznych, uzasadnionych podniesieniem merytoryczno-edukacyjnej lub artystycznej wartości aplikacji, na wniosek każdej ze stron Umowy zawartej w wyniku udzielenia zamówienia, wyłącznie po uzyskaniu akceptacji drugiej strony.

Etap I realizacji aplikacji nr 2 obejmuje opracowanie specyfikacji technicznej i mechaniki gry - realizacja do 20.12.2018 r.

2. Wymagania od oferenta:

Oferent musi posiadać niezbędną wiedzę i doświadczenie w realizacji przynajmniej jednej, podobnej realizacji aplikacji VR, dysponować niezbędnym potencjałem technicznym i osobowym do wykonania zamówienia. Składając ofertę Oferent musi oświadczyć, że spełnia powyższe wymagania i podać przykład wcześniejszej realizacji.

3. Sposób przygotowania oferty:

3.1. Oferent może złożyć ofertę na wykonanie jednej z dwóch aplikacji lub na wykonanie obu aplikacji wyceniając osobno każdą z nich. Z oferty musi jednoznacznie wynikać, na którą część zamówienia (aplikację nr 1 lub aplikację nr 2) Wykonawca składa ofertę i której części zamówienia dotyczy zaoferowana cena.

2) Oferta musi zawierać ostateczną, sumaryczną cenę (brutto) obejmującą wszystkie koszty z uwzględnieniem wszystkich opłat i podatków (także podatku od towaru i usług) oraz stawkę podatku VAT.

3) Cena musi być podana w **złotych polskich** cyfrowo i słownie.

4) Cena ma charakter **ryczałtu**. Zaoferowana przez Wykonawcę cena wyczerpuje roszczenia Wykonawcy w zakresie realizacji przedmiotu zamówienia.

4. Ocena ofert:

4.1. Przy ocenie ofert Zamawiający stosować będzie kryterium cena brutto = 100%

4.2. Ofertom nadawana będzie punktacja wg następujących zasad:

Wykonawca zamówienia, który zaproponuje najniższą cenę otrzyma 100 pkt, natomiast pozostali Wykonawcy odpowiednio mniej punktów wg wzoru:

$$\text{Liczba punktów w kat. cena} = \frac{\text{cena brutto oferty najtańszej}}{\text{cena brutto oferty ocenianej}} \times 100 \text{ pkt.} \times 100\%$$

4.3. Zamawiający informuje, że w celu uzyskania oferty najkorzystniejszej jakościowo i ekonomicznie może przeprowadzić negocjacje z wykonawcami, którzy złożyli oferty. O wyborze najkorzystniejszej oferty wykonawcy zostaną poinformowani pocztą elektroniczną. Informacja o wyborze najkorzystniejszej oferty zostanie zamieszczona na stronie internetowej www.swiatowid.elblag.pl

5. Wymagany termin realizacji zamówienia:

Etap I (opisany dla każdej aplikacji): do 20.12.2018 r.

Wstępne zakończenie prac i etap testów aplikacji: kwiecień/maj 2019 r.

Testowanie aplikacji w siedzibie Zamawiającego i z zespołem Zamawiającego: 5 dni roboczych w terminie od 6 do 24 maja 2019 r.

Korekta po testach: maj 2019

Ostateczny odbiór: czerwiec 2019

Ostateczny termin zakończenia realizacji: 30 czerwiec 2019 r.

5. Dodatkowe informacje:

Postępowanie nie podlega przepisom ustawy Prawo Zamówień Publicznych. Złożenie oferty nie daje gwarancji zawarcia kontraktu. Zbieranie ofert za pośrednictwem niniejszego ogłoszenia jest jedną z form poszukiwania najkorzystniejszej oferty. CSE Światowid zastrzega sobie prawo do negocjacji z oferentami.

Realizacja zamówienia związana jest z przekazaniem wraz z aplikacją praw autorskich na rzecz Zamawiającego.

6. Miejsce i termin składania ofert:

6.1 Oferty w języku polskim można składać (zgodnie z wyborem oferenta):

- a) osobiście w siedzibie zamawiającego w pok. 31 (sekretariat)
- b) pocztą w terminie do dnia 12.11.2018 r. do godz. 10:00 na adres:

Centrum Spotkań Europejskich „ŚWIATOWID” w Elblągu
82-300 Elbląg, Pl. Kazimierza Jagiellończyka 1
Tel. 55 /611-20-50, fax 55/611 20 60

- c) pocztą elektroniczną na adres e-mail: rpd@swiatowid.elblag.pl

6.2 Oferty złożone po terminie nie będą rozpatrywane.

7. Dodatkowe informacje:

7.1 Dodatkowe wyjaśnienia i informacje dotyczące zamówienia można otrzymać w godz. od 8 do 16 pod wymienionym niżej numerem telefonu lub osobiście w siedzibie zamawiającego w pok. 41A.

7.2 Osobą uprawnioną do kontaktowania się z oferentami w sprawie zamówienia jest:

Hanna Laska - Kleinszmidt

kierownik działu Wirtualne Centrum Kultury

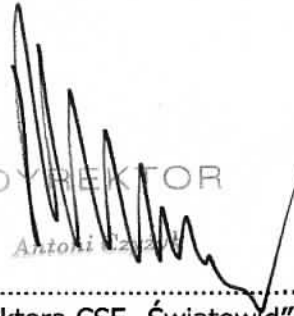
Centrum Spotkań Europejskich ŚWIATOWID w Elblągu

Pl. K. Jagiellończyka 1, 82-300 Elbląg

tel. 55 611 20 69, 533 755 833

fax. 55-611-20-60.

DYREKTOR
Antoni Czajka



.....
(data i podpis Dyrektora CSE „Światowid”)

Sporządziła Hanna Laska-Kleinszmidt

