

Gdańsk; 11 maja 2020 r.

TM Development OÜ  
Pärnu mnt 139c,  
11317 Tallinn,  
Estonia

**Projekt:** Archaeobalt: Laying fixed foundations for innovative archaeotourism – a new “green”  
Archaeoroute in South Baltic Sea Region

**Nr projektu:** STHB.02.01.00-22-0138/17-00

**Tytuł:** Odpowiedź na pytania dot. postępowania: Opracowanie i stworzenie aplikacji w formie gry komputerowej do immersyjnego zwiedzania Twierdzy Wisłoujście wykorzystującego jako medium technologię wirtualnej rzeczywistości

W odpowiedzi na pytania przesłane drogą mailową dnia 07.05.2020 r. Muzeum Gdańska informuje co następuje:

Pytanie 1:

Prosimy o doprecyzowanie zapisów części „I. Opis Przedmiotu Zamówienia”, punktu a): Prosimy o wskazanie jakie dokładnie okresy historyczne mają zostać przedstawione w aplikacji. Prosimy również o wskazanie czy przestrzeń objęta modelowaniem ma być identyczna we wszystkich okresach. Prosimy również o informację czy Zamawiający posiada materiały konieczne do stworzenia modeli dla okresów historycznych – ryciny, opisy źródłowe, itp.?

Odpowiedź 1:

Okresy historyczne, które Zamawiający wskazuje do odtworzenia w wirtualnej rzeczywistości to: a) XVIII w., b) okres międzywojenny oraz c) czasy współczesne. Przestrzeń objęta modelowaniem powinna być identyczna we wszystkich okresach, znacząca różnica pomiędzy wybranymi okresami historycznymi odnosi się do hełmu wieńczącego wieże Fortu Carré Twierdzy Wisłoujście. Zamawiający udostępni Wykonawcy materiały źródłowe do stworzenia modeli dla wybranych okresów historycznych.

Pytanie 2:

Prosimy o doprecyzowanie zapisów części „I. Opis Przedmiotu Zamówienia”, punktu b): Prosimy o dokładne wskazanie obszaru objętego modelowaniem dla poszczególnych okresów, wraz ze wskazaniem, które obiekty przestrzenne mają zostać objęte modelowaniem.

Odpowiedź 2: Obszar Fortu Carré Twierdzy Wisłoujście bez podziemi. Zamówienie nie obejmuje terenu Szańca Wschodniego.

Pytanie 3:

Prosimy o doprecyzowanie zapisów części „I. Opis Przedmiotu Zamówienia”, punktu e): Prosimy o wskazanie „zakładanych rezultatów i funkcjonalności” pod które ma zostać wykonana wspomniana analiza.

Odpowiedź 3: Zakładanym rezultatem będzie produkt działający sprawnie i bezusterkowo, w którym uwzględniono wszystkie uwagi zgłoszone przez Zamawiającego w fazie testowania.

Pytanie 4:

Prosimy o doprecyzowanie zapisów części „II. Zakres Przedmiotu Zamówienia”, punktu 1: Prosimy o określenie ilości interaktywnych lokalizacji, ilości animowanych postaci oraz ilości i rodzaju interakcji dla każdego z okresów.

Odpowiedź 4: Minimum 3 interaktywne lokalizacje dla każdego okresu historycznego. Ilość animowanych postaci oraz ilość i interakcji dla każdego okresu zostanie doprecyzowana na etapie realizacji we współpracy z Wykonawcą.

Pytanie 5:

Prosimy o doprecyzowanie zapisów części „II. Zakres Przedmiotu Zamówienia”, punktu 2: Prosimy o określenie kryteriów oceny „wierności odwzorowania” poszczególnych okresów czasowych na podstawie których oceniana będzie praca Wykonawcy.

Odpowiedź 5: Zakładamy, że dokładne odwzorowanie to model w którym odległość przestrzenna pomiędzy modelem a rzeczywistym położeniem budynku kształtuje się na poziomie nie większym niż 15 cm.

Pytanie 6:

Prosimy o doprecyzowanie zapisów części „II. Zakres Przedmiotu Zamówienia”, punktu 3: Prosimy o określenie ilości zadań wskazanych w tym punkcie w odniesieniu do poszczególnych okresów czasowych.

Odpowiedź 6: W każdym okresie historycznym użytkownik powinien zrealizować przynajmniej dwa zadania, aby móc przejść dalej w grze.

Pytanie 7:

Prosimy o doprecyzowanie zapisów części „II. Zakres Przedmiotu Zamówienia”, punktu 4a: Prosimy o informację, czy Zamawiający dysponuje scenariuszem dla trybu fabularnego, czy jego opracowanie również wchodzi w zakres prac Wykonawcy. Prosimy również o doprecyzowanie czasu trwania trybu fabularnego. Prosimy również o wyjaśnienie, czy dla każdego okresu ma zostać stworzony oddzielny tryb fabularny, czy też jeden tryb fabularny ma łączyć wszystkie okresy?

Odpowiedź 7: Opracowanie scenariusza we współpracy merytorycznej z Zamawiającym wchodzi w zakres pracy Wykonawcy. Jeden tryb fabularny powinien łączyć wszystkie okresy historyczne. Trwanie całego trybu fabularnego powinno wynosić ok. 15 min.

Pytanie 8:

Prosimy o zmianę zapisów części „III. INFORMACJE O WARUNKACH UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU”, punktu 1: Wnosimy o zastąpienie słów „gry komputerowej” słowem „aplikacji”. Uzasadnienie: przedstawiony przez Zamawiającego Opis Przedmiotu Zamówienia jest de facto opisem aplikacji VR z elementami grywalizacji, a nie gry komputerowej. Dlatego też wymóg doświadczenia w wykonywaniu gier komputerowych VR jest wymogiem nadmiernym.

Odpowiedź 8: Zarówno przedstawienie doświadczenia w realizacji gier komputerowych, jak i aplikacji VR z elementami grywalności zostanie zaakceptowane przez Zamawiającego.

Pytanie 9:

Prosimy o doprecyzowanie zapisów części „III. INFORMACJE O WARUNKACH UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU”, punktu 2: W jaki sposób Zamawiający zamierza weryfikować spełnienie niniejszego warunku? Zamawiający nie doprecyzował wymogów co do osób, jakimi dysponować ma Wykonawca na potrzeby niniejszego zamówienia. Zamawiający nie wymaga również dołączenia wykazu osób do oferty.

Odpowiedź 9:

Spełnienie powyższego warunku będzie weryfikowane na podstawie przedstawionego doświadczenia Wykonawcy.