

Białystok, 22.09.2015 r.

RO-410.083/200/16/2015

Zapytanie ofertowe

na stworzenie aplikacji wirtualnego spaceru po Centrum INNO-EKO-TECH na potrzeby promocji projektu „INNO-EKO-TECH”
Innowacyjne centrum dydaktyczno-badawcze alternatywnych źródeł energii, budownictwa energooszczędnego i ochrony środowiska Politechniki Białostockiej.

Postępowanie nie podlega ustawie z dnia 29 stycznia 2004 r. Prawo zamówień publicznych – wartość zamówienia nie przekracza wyrażonej w złotych kwoty 14.000 euro (art.4 pkt 8 ustawy).

1. Beneficjent (Zamawiający):

Politechnika Białostocka

15-351 Białystok, ul. Wiejska 45 A

REGON 000001672 NIP 542-020-87-21

2. Dotyczy zadań realizowanych przez:

Projekt „INNO-EKO-TECH” Innowacyjne centrum dydaktyczno-badawcze alternatywnych źródeł energii, budownictwa energooszczędnego i ochrony środowiska Politechniki Białostockiej.

3. Opis przedmiotu oraz zakres zamówienia:

Przedmiotem zamówienia jest wykonanie Interaktywnego Spaceru po INNO-EKO-TECHU w formie komputerowej gry 3D. Wirtualny spacer ma na celu promocję nowopowstałego Centrum INNO-EKO-TECH. Struktura gry ma być oparta o przestrzenne, 3-wymiarowe i cyfrowe modele budynku.

Głównym zadaniem prezentacji będzie promocja projektu oraz potencjału PB (dydaktycznego, naukowego, technologicznego), w formie nowoczesnej i wysokiej jakości rozrywki, angażującej potencjalnego użytkownika.

Wirtualny spacer w proponowanej formie, jako dzieło samo w sobie, ukazywać powinno możliwości twórcze i technologiczne Centrum INNO-EKO-TECH, jego studentów i kadry, gdzie poprzez efektywne wykorzystanie najnowocześniejszych technologii 3D i technologii gier, użytkownik zostanie zaangażowany w scenariusze i interakcje zawierające treści informacyjne i promocyjne, i jednocześnie poprzez nie zaproszony będzie do gry, której specyfikę winien określić potencjalny oferent.

Formuła taka powinna ukazywać otwartość uczelni na możliwości rozwoju w oparciu o innowacyjne technologie funkcjonujące na styku nauki, przemysłu i rynku mediów.

Użytkownicy, do których skierowana będzie gra:

- przyszli kandydaci na studia, głównie uczniowie szkół gimnazjalnych i średnich z terenu Polski (i spoza PL)
- firmy, urzędy, imprezy promocyjne i edukacyjne – do określenia przez Politechnikę Białostocką;

Treść wirtualnego spaceru:

Wirtualny spacer/grawierać powinna 2 poziomy treści:

- **informacyjny:**
Zawierający treści promocyjne i informacyjne dotyczące projektu INNO-EKO-TECH;
- **rozrywkowy:**
Interaktywna gra przestrzenna, której akcja rozgrywać się będzie w oparciu o eksplorację zaprojektowanego obiektu, związana z działalnością wydziałów uczestniczących w projekcie, zaprogramowanych tak, by uzyskać maksymalne zaangażowanie potencjalnego gracza. Celem gry ma być wykonanie zadań wieńczących dany poziom gry, co umożliwi przejście do kolejnych zadań.

Kwestią kluczową ma być odpowiednie połączenie obu poziomów treści, wymaganych w zamawianym spacerze wirtualnym – poziom informacyjny i rozrywkowy powinny się nawzajem uzupełniać zarówno w formie wizualnej, jak i w zastosowanych interakcjach. Właściwie i atrakcyjnie zaprojektowana relacja pomiędzy treściami informacyjnymi i rozrywkowymi stanowić ma jeden z głównych elementów ostatecznej oceny produktu.

Formuła spaceru ma umożliwiać lokowanie nowych elementów reklamowych w przestrzeni gier, w wypadku potrzeby zaangażowania sponsorów.

Projekt „INNO-EKO-TECH” współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Infrastruktura i Środowisko



1. Szczegółowy zakres zamówienia:

Stworzenie wirtualnego spaceru na bazie budynku INNO-EKO-TECH, w postaci gry 3D, dostępnej z menu startowego, do wyświetlania na komputerach w systemie Windows, w trybie ekranowym oraz przy użyciu technologii Oculus Rift. Platforma wykorzystana do wykonania prezentacji interaktywnej/gry ma umożliwiać uzyskanie atrakcyjnego przekazu wizualnego i merytorycznego, bezproblemowe wyświetlanie w trybie ekranowym oraz współpracę z technologiami immersyjnymi (Oculus) Zastrzega się konieczność zachowania praw osób trzecich oraz praw autorskich podczas wykonywania dzieła (licencje, prawa nabyte, itp.)

Szczegóły Zadania:

- stworzenie przestrzennego modelu cyfrowego budynku INNO-EKO-TECH, wraz z otoczeniem (mała architektura, zieleń) w zakresie umożliwiającym ich łatwą rozpoznawalność (modelowanie 3D); wymagane formaty do stworzenia i wykorzystania w grze: .obj, .dxf, .blend, .fbx;
- stworzenie symulacji kolorystyki i materiałów obiektów występujących w grze (teksturowanie); zakłada się konieczność stworzenia wymaganych tekstur i shader'ów oraz wykorzystanie produktów firm trzecich, których zakup powinien być ujęty w wycenie;
- realistyczne oświetlenie przestrzeni gry, umożliwiające w maksymalnym stopniu uzyskanie efektu fotorealistycznego;
- stworzenie scenariuszy akcji każdej z gier prezentujących INNO-EKO-TECH; opracowanie Game Design Documents – dla całości gry;
- uzgodnienie zawartości części informacyjnej i rozrywkowej z władzami wydziałów uczestniczących w projekcie/uczelni;
- zaprojektowanie i wymodelowanie cyfrowe przestrzennych elementów informacyjnych (*ścieżka informacyjna*), występujących w grze (panele tekstowe i ilustracyjne, Heads-Up Displays), w ilości wymaganej przez Politechnikę Białostocką;
- zaprojektowanie i wymodelowanie obiektów interaktywnych (*ścieżka rozrywkowa*), stanowiących przedmiot eksploracji gracza;
- zaprojektowanie efektywnej interaktywności, przyjaznej dla użytkownika (klawiatura, mysz, ruch głową, itp.);
- stworzenie skryptów niezbędnych dla zapewnienia wymaganej interaktywności – w językach programowania odpowiednich do wykorzystania w wybranej platformie produkcji gier;
- stworzenie dźwiękowego tła całości gry oraz dźwiękowych efektów specjalnych – w formatach .avi, .wav.

Efektom końcowym powinien być:

Interaktywny Spacer Wirtualny po INNO-EKO-TECHU, **w formie pliku wykonywalnego w formacie .exe**, umożliwiającego wykonywanie gry na komputerach z systemem Windows z monitorem (rzutnikiem) i na platformie Oculus Rift, wraz z jego instalacją na dedykowanych stacjach roboczych PB, umożliwiających efektywne korzystanie z gry.

Obowiązki wykonawcy

Wykonawca zobowiązany jest do oznakowania spaceru wirtualnego/gry zgodnie z wymaganiami określonymi w dokumencie „Zasady promocji projektów dla beneficjentów Programu Operacyjnego Infrastruktura i Środowisko 2007-2013” oraz „Zasady Stosowania Znaków, Budowania Ciągu Znaków Oraz Projektowania Tablic i Naklejek W Promocji Projektów Programu Infrastruktura i Środowisko 2007-2013”.

Wykonawca zobowiązany jest do zamieszczenia informacji o źródle finansowania projektu „INNO-EKO-TECH”.

Wykonawca zobowiąże się do **gwarancji**, w czasie której będzie dokonywał nieodpłatnie napraw potencjalnych usterek, aktualizacji treści interaktywnego spaceru, koniecznych modyfikacji wynikających z zachodzących strukturalnych zmian na Uczelni w terminie 14 dni od zgłoszenia przez Zamawiającego zaistnienia usterki, aktualizacji.

Wykonawca zobowiąże się do złożenia wszystkich plików roboczych z oprogramowania służącego do kompilacji gry – niezależnie od wybranego silnika do produkcji gier.

Ponadto, potencjalny wykonawca wykona nieodpłatnie funkcjonalną wersję demo spaceru interaktywnego, ukazującą zarówno koncepcję rozwiązań wizualnych, charakter scenariusza gry, jak i koncepcję angażujących użytkownika działań interaktywnych.

Prawa autorskie:

Prawa autorskie do gry po wykonaniu zamówienia, Wykonawca prześle na rzecz Politechniki Białostockiej.

4. Warunki realizacji zamówienia

Termin realizacji zamówienia – maksymalnie do 23.10.2015 r.

Projekt „INNO-EKO-TECH” współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Infrastruktura i Środowisko



Termin płatności – 14 dni od dnia doręczenia Zamawiającemu prawidłowo wystawionej faktury, wraz z zaakceptowanym, przez osobę upoważnioną protokołem zdawczo – odbiorczym.

5. Opis warunków udziału w postępowaniu:

Oferta musi być podpisana przez osobę upoważnioną do reprezentowania firmy, zgodnie z formą reprezentacji oferenta określoną w rejestrze handlowym lub innym dokumencie właściwym dla formy organizacji firmy oferenta.

6. Rodzaje i opis kryteriów, którymi Beneficjent będzie się kierował przy wyborze oferty:

Przy wyborze ofert Beneficjent będzie się kierował następującymi kryteriami:

- 1 kryterium: **cena - waga 90 %**
- 2 kryterium: **gwarancja – waga 10%**

Oferta z najniższą ceną otrzyma 90 pkt. w ramach oceny. Pozostałe oferty zostaną ocenione wg następującego wzoru:

$$C_n = c_{\min} / c_n \times 90 \text{ pkt.}$$

gdzie:

$c_{\min}$ – cena min. wśród złożonych ofert

c_n – cena zaproponowana przez Oferenta n

Oferta z najdłuższym czasem gwarancji otrzyma 10 pkt. w ramach oceny. Pozostałe oferty zostaną ocenione wg następującego wzoru:

$$G_n = g_{\min} / g_n \times 10 \text{ pkt.}$$

gdzie:

$g_{\min}$ – najdłuższy czas gwarancji wśród złożonych ofert

g_n – czas gwarancji zaproponowana przez Oferenta n

Cena oferty winna obejmować wszelkie koszty, jakie poniesie Wykonawca przy realizacji zamówienia.

Wykonawca zobowiązany jest do podania całkowitej ceny zamówienia, wyliczonej do dwóch miejsc po przecinku.

7. Miejsce, sposób i termin składania ofert:

Oferty należy przesłać w terminie do dnia **30.09.2015 r.** do godz. 12.00 w zamkniętej kopercie, zapieczętowanej w sposób gwarantujący zachowanie poufności jej zawartości oraz zabezpieczającej jej nienaruszalność na adres: **Politechnika Białostocka 15 - 351 Białystok, ul. Wiejska 45 A (pok. 17 B) Biuro ds. Rozwoju i Programów Międzynarodowych**

z dopiskiem:

„Oferta na stworzenie aplikacji wirtualnego spaceru po Centrum INNO-EKO-TECH na potrzeby promocji projektu „INNO-EKO-TECH” Innowacyjne centrum dydaktyczno-badawcze alternatywnych źródeł energii, budownictwa energooszczędnego i ochrony środowiska Politechniki Białostockiej.”

Oferty, które wpłyną do siedziby Politechniki Białostockiej po wyznaczonym terminie składania ofert będą odsyłane bez otwierania. Nie dopuszcza się składania ofert w wersji elektronicznej.

8. Oferta musi zawierać następujące dokumenty:

- oferta cenowa – zał. nr 1.

9. Osoby do kontaktu

Wszelkie pytania można kierować do Pana Macieja Łukaszuk, tel. 85 746 93 37 lub na adres email: maciej.lukaszuk@pb.edu.pl

10. Rozstrzygnięcie postępowania i zlecenie realizacji zamówienia

Postępowanie ofertowe zostanie rozstrzygnięte nie później niż w dniu 30.09.2015 r. O wynikach postępowania jego uczestnicy zostaną poinformowani poprzez umieszczenie na stronie www.bip.pb.edu.pl protokołu z wyboru najkorzystniejszej oferty najpóźniej w dniu 01.10.2015 r. do godz. 15.30. Najpóźniej w dniu 01.10.2015 r. do podmiotu wybranego w wyniku rozstrzygnięcia postępowania zostanie skierowane zlecenie realizacji zamówienia oraz umowa z dodatkowymi informacjami wskazanymi w treści niniejszego zapytania. Zamawiający zastrzega sobie możliwość przesunięcia ww. terminów w sytuacji, gdyby wynikało z konieczności przedłużenia analizy ofert i związanej z tym potrzeby uzyskania dodatkowych informacji od oferentów.

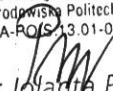
Spis załączników:

1. Załącznik nr 1 - Oferta cenowa



2. Załącznik nr 2 – Projekt umowy z Wykonawcą
Białystok, 22.03.2015

KOORDYNATOR PROJEKTU
Zatwierdził i podpisał:
INNO-EKO-TECH innowacyjne centrum dydaktyczno-badawcze
alternatywnych źródeł energii, budownictwa energooszczędnego
i ochrony środowiska Politechniki Białostockiej
UDA-ROIS-13.01-026/08-00


dr Jolanta Piekut



Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego

Dot. postęp. Nr:

RO-410.083/200/16/2015

OFERTA

Ja/My niżej podpisani

.....

z siedzibą:.....

składamy niniejszą ofertę dotyczącą zapytania na **Oferta na stworzenie aplikacji wirtualnego spaceru po Centrum INNO-EKO-TECH** na potrzeby promocji projektu „INNO-EKO-TECH” Innowacyjne centrum dydaktyczno-badawcze alternatywnych źródeł energii, budownictwa energooszczędnego i ochrony środowiska Politechniki Białostockiej.

Oferujemy:

.....

(dokładna nazwa i opis parametrów technicznych oferowanego przedmiotu)

za cenę netto:.....zł,

plus podatek VATzł

tj. cena brutto.....zł

słownie:.....

Warunki realizacji zamówienia:

Gwarancja –

Termin realizacji zamówienia –

Termin płatności –

.....

miejscowość i data

.....
Pieczęć i podpis Wykonawcy
lub osoby uprawnionej do reprezentowania Wykonawcy