

CYFROWE LEKCJE Z BOHATERAMI

WYTYCZNE ZAMAWIAJĄCEGO DO PROJEKTU

INFORMACJE O ZAMAWIAJĄCYM

Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku

Plac Władysława Bartoszewskiego 1, 80-862 Gdańsk

REGON: 367011290, NIP: 5833241894

www.muzeum1939.pl

TRYB UDZIELENIA ZAMÓWIENIA:

Postępowanie prowadzone jest w trybie zapytania ofertowego na dostawy i usługi z zakresu działalności kulturalnej związanej z działalnością edukacyjną Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku. Dzięki nowoczesnej technologii i realistycznej rekonstrukcji historycznej użytkownicy będą mogli lepiej zrozumieć funkcjonowanie ludności cywilnej i żołnierzy podczas II wojny światowej. Wirtualna rekonstrukcja jest swoistą lekcją historii. W trybie konkurencyjnym, w ramach którego dopuszcza się do udziału więcej niż jednego potencjalnego Wykonawcę.

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA:

Przedmiotem zamówienia jest zaprojektowanie i przygotowanie dziesięciu interaktywnych wystaw online oraz trzydziestu obiektów muzealnych z wykorzystaniem technologii wirtualnej rzeczywistości oraz 3D, a także przygotowanie lekcji online o historii z interaktywnymi quizami, działających w przeglądarce internetowej, urządzeniach mobilnych oraz dających możliwość osadzenia przygotowanych projektów na dowolnej stronie internetowej wraz z wykorzystaniem technologii AR (rzeczywistość rozszerzona) oraz VR (rzeczywistość wirtualna).

Termin realizacji zamówienia to 31.12.2020 r.

CELE PROJEKTU:

Projekt ma charakter edukacyjny i ma na celu w nowatorski oraz przystępny sposób przekazać problemy, z jakimi borykała się ludność cywilna oraz żołnierze podczas II wojny światowej. Projekt ma również przybliżyć sylwetki polskich pięściarzy Jana Biangi oraz Tadeusza Pietrzykowskiego, którzy przeszli przez piekło obozów koncentracyjnych – ich historie są przykładem heroicznych postaw podczas II wojny światowej.

WYTYCZNE DOTYCZĄCE PROJEKTU:

Środowisko 3D, AR oraz VR będzie obejmować:

1. Interaktywną wystawę online o tematyce związanej z polskimi pięściarzami w okresie II wojny światowej oraz bezpośrednio przed jej wybuchem,

w tym:

- a. interaktywny, animowany model 3D treningu bokserskiego Jana Biangi. Model udostępniony online z możliwością wykorzystania technologii wirtualnej rzeczywistości;
 - b. interaktywną wystawę prac plastycznych Tadeusza Pietrzykowskiego. Wystawa zostanie przygotowana w technologii 3D online z możliwością wykorzystania technologii wirtualnej rzeczywistości;
 - c. interaktywną wystawę zdigitalizowanych obiektów muzealnych w technologii 3D online z możliwością wykorzystania technologii rozszerzonej rzeczywistości;
 - d. digitalizację 30 obiektów muzealnych związanych z tematyką wystawy oraz z interaktywnymi lekcjami;
 - e. digitalizację postaci pięściarza Jana Biangi – przygotowanie animowanego modelu 3D;
 - f. digitalizację wystawy dziecięcej w 3D oraz technologii wirtualnej.
2. Digitalizację oraz rekonstrukcję cyfrową przedwojennych zabudowań Klubu Sportowego Gedania (w tym wnętrza, stadion, trybuny).
3. Digitalizację wystawy czasowej "The Airmen" oraz przygotowanie na tej podstawie interaktywnej wystawy w technologii 3D online z możliwością wykorzystania technologii wirtualnej rzeczywistości.
4. Digitalizację części ekspozycji związanej z interaktywnymi lekcjami.
5. Przygotowanie projektu „Cyfrowa lekcja M2WŚ” dla młodzieży (od 11 lat wzwyż) wraz z interaktywnymi quizami:
- a. obrona Westerplatte (na podstawie projektów sketchfab);

- b. lekcja oparta na zdigitalizowanej wystawie dziecięcej: Codzienność przed wojną, w trakcie wojny i po wojnie. Lekcja interaktywna z quizem 'znajdź różnicę';
 - c. Polskie Państwo Podziemne;
 - d. bohaterowie II wojny światowej.
6. Przygotowanie filmu promocyjnego projektu.
7. Przygotowanie zestawu interaktywnych filtrów dla aplikacji społecznościowych.

Wszystkie prace zostaną przygotowane w dwóch wersjach językowych (w jęz. polskim i angielskim).

Przygotowanie postaci 3D:

- Pięściarz Jan Bianga - postać odtworzona na podstawie zachowanych zdjęć (wymodelowanie twarzy).

Przygotowanie interaktywnych infografik z odnośnikami oraz nagranie głosów lektorskich w języku polskim i angielskim.

ZAGADNIENIA TECHNOLOGICZNE

Parametry środowiska 3D:

- tekstury 4K
- Modele low poly
- Tekstury bakowane z zaawansowanym oświetleniem i GI
- Materiały w standardzie PBR
- Wykorzystanie efektów typu Glow
- Przygotowanie wszystkich scen i animacji w standardzie FBX
- Możliwie jak największa immersja optymalizowana pod gogle VR
- Wszystkie sceny powinny zostać przekazane w takiej postaci, aby zamawiający mógł łatwo osadzić je na dowolnej stronie internetowej
- Każda ze scen powinna mieć możliwość przełączania w tryb VR.

FORMA SKŁADANIA OFERTY

Oferty wraz z portfolio prosimy przysyłać w formie elektronicznej na adres mailowy:
m.hajduk@muzeum1939.pl

do dnia 20 listopada 2020 r. do godz. 10:00

KRYTERIUM WYBORU OFERTY

1. Cena – 60%
1. Portfolio i doświadczenie w zakończonych sukcesem realizacjach podobnych projektów do niniejszego zamówienia – 40%

OSOBY DO KONTAKTU:

Magdalena Hajduk, kierownik Działu Komunikacji i Promocji, m.hajduk@muzeum1939.pl,
tel. 604 592 727.

Adrianna Garnik – starszy specjalista ds. koordynacji promocji, a.garnik@muzeum1939.pl,
tel. 570 970 822.


DYREKTOR
Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku
dr Karol Nawrocki