

# Cyfrowe

# Westerplatte

WYTYCZNE ZAMAWIAJĄCEGO DO PROJEKTU

## **INFORMACJE O ZAMAWIAJĄCYM**

**Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku**

**Plac Władysława Bartoszewskiego 1**

**80-862 Gdańsk**

REGON 367011290; NIP 5833241894

Adres strony internetowej: [www.muzeum1939.pl](http://www.muzeum1939.pl)

## **TRYB UDZIELNIA ZAMÓWIENIA**

Postępowanie prowadzone jest w trybie zapytania ofertowego na dostawę 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 Wojskowej Składnicy Tranzytowej oraz jej obronę. Wirtualna rekonstrukcja jest swoistą lekcją historii. W trybie konkurencyjnym, gdzie mogą składać oferty wszystkie podmioty zainteresowane zamówieniem

## **OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA:**

Wykonawca zamówienia zobowiązany będzie do zaprojektowania i przygotowania interaktywnego środowiska 3d działającego w przeglądarce internetowej, urządzeniach mobilnych oraz dającego możliwość osadzania przygotowanych projektów na dowolnej stronie internetowej. Środowisko 3d powinno wykorzystywać technologię AR (rzeczywistość rozszerzona) oraz VR (rzeczywistość wirtualna). Wykonawca może korzystać z usług podwykonawców. Termin realizacji zamówienia to 28.08.2020 r.

## **CELE PROJEKTU:**

Projekt ma charakter edukacyjny i ma na celu w nowatorski i przystępny sposób przekazać historię Wojskowej Składnicy Tranzytowej z pierwszych chwil wybuchu II wojny światowej.

## **WYTYCZNE DOTYCZĄCE PROJEKTU:**

Środowisko 3D, AR oraz VR będzie obejmować część Wojskowej Składnicy Tranzytowej (Westerplatte) według uzgodnionego scenariusza (scena ze spotkania sierżanta Najsarka z patrolem kaprała Edmunda Szamlewskiego, scena ataku na bramę kolejową, wysadzenie bramy oraz murów, scena ze śmiertelnym zranieniem sierżanta Najsarka)

w tym:

- model budynku stacyjnego z umeblowanym wnętrzem (pomieszczenie z wykuszem) zgodnie ze stanem na dzień 31.08.1939. Wnętrze będzie obejmować takie przedmioty jak:
  - Biurko z dokumentami, pieczętami, liczydłem, przyborami do pisania
  - Krzesło oraz fotel
  - Szafa na dokumenty
  - Lampa nabiurkowa,
  - Piec kaflowy na podstawie zeskanowanych artefaktów - skanowanie jest elementem zlecenia
  - Papierosy
  - Papierośnica
  - Zapalniczka
  - Gazeta codzienna
  - Szklanka, kubek
  - Stół do jedzenia z ceratą
  - Dokładnie odwzorowana stolarka okienna
  - Odbiornik radiowy
  - Elementy naścienne (godło, portret prezydenta Mościckiego, plakat)
  - Wieszak na ubrania
  - Odtworzony mundur dróżnika z zeskanowanym artefaktem - guzikiem - skanowanie jest elementem zlecenia
- wiatę elektrogenatora
- bramę kolejową wraz z murem i ogrodzeniem
- torowisko wraz z rozjazdami i urządzeniami nastawczymi
- magazyn amunicyjny
- placówkę „Prom”
- placówkę „Wał”
- fragment składu towarowego wraz z elektrogenatorem

Środowisko 3d podzielone na sceny pod kątem scenariuszowym i czasowym powinno uwzględniać właściwy ustrój świetlny.

Przygotowane postaci 3d z właściwym umundurowaniem i uzbrojeniem:

- sierż. Wojciech Najsarek - postać odtworzona na podstawie zachowanych zdjęć (wymodelowanie twarzy)
- patrol kaprała Edmunda Szamlewskiego
- żołnierze 3. Marine-Stoßtrupp-Kompanie<sup>[1]</sup>

Modele postaci powinny uwzględniać takie stany jak:

- skradanie się
- atak
- unik
- zranienie
- odpoczynek
- rozmowa

Przygotowanie modeli uszkodzeń bramy, muru oraz budynków.

Przygotowanie efektów specjalnych 3d - pocisków smugowych, rac oraz wybuchów.

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 zwłaszcza w pomieszczeniu z wykuszem
- 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

Oferta obejmuje wycenę (kosztorys). Ofertę wraz z dokumentem poświadczającym doświadczenie zawodowe oferenta należy umieścić w opakowaniu uniemożliwiającym odczytanie jego zawartości, bez uszkodzenia tego opakowania. Opakowanie winno być oznaczone nazwą (firmą) i adresem oferenta wraz z numerami telefonów kontaktowych oraz zaadresowane na następujący adres Zamawiającego:

**Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku**

Plac Władysława Bartoszewskiego 1  
80-862 Gdańsk

oraz opisane:

„Oferta na przygotowanie projektu Cyfrowe Westerplatte”

Nie otwierać przed godz. 10:30 dnia 20.07.2020 r.”

#### KRYTERIUM WYBORU OFERTY

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

#### OSOBY DO KONTAKTU:

Magdalena Hajduk, Kierownik Działu Promocji i Komunikacji,  
[m.hajduk@muzuem1939.pl](mailto:m.hajduk@muzuem1939.pl), tel. 604 592 727

Adrianna Garnik – Starszy Specjalista ds. Koordynacji Promocji,  
[a.garnik@muzzeum1939.pl](mailto:a.garnik@muzzeum1939.pl), tel: 570 970 822

Kierownik Działu Komunikacji i Promocji  
Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku



Magdalena Hajduk