

OGŁOSZENIE O UDZIELENIU ZAMÓWIENIA

z zakresu działalności kulturalnej

Podstawa prawna zamieszczenia ogłoszenia:

art. 37d ustawy z dnia 25/10/1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej.

Udzielenie zamówienia było poprzedzone ogłoszeniem o zamówieniu upublicznionym w Biuletynie Informacji Publicznej na stronie zamawiającego.

ZAMAWIAJĄCY

Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku, Plac W. Bartoszewskiego 1, Gdańsk 80-862

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).

UDZIELENIE ZAMÓWIENIA

Przedmiot zamówienia:

1. Przedmiotem zamówienia jest wykonanie dzieła polegającego na zaprojektowaniu i przygotowaniu dziesięciu interaktywnych wystaw online, 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) o nazwie „Cyfrowe Lekcje z Bohaterami”
2. Szczegółowy zakres dzieła w środowisku 3D, AR oraz VR będzie obejmować:
 - a. Interaktywną wystawę online o tematyce związanej z polskimi pięściarzami w okresie II wojny światowej oraz bezpośrednio przed jej wybuchem, w tym Interaktywny, animowany model 3D treningu bokerskiego 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;
- g. Digitalizację oraz rekonstrukcję cyfrową przedwojennych zabudowań Klubu Sportowego Gedania (w tym wnętrza, stadion, trybuny);
- h. Digitalizację wystawy czasowej "The Airmen" oraz przygotowanie na tej podstawie interaktywnej wystawy w technologii 3D online z możliwością wykorzystania technologii wirtualnej rzeczywistości;
- i. Digitalizację części ekspozycji związanej z interaktywnymi lekcjami online;
- j. Przygotowanie projektu „Cyfrowa lekcja M2WŚ” dla młodzieży (od 11 lat wzwyż) wraz z interaktywnymi quizami: obrona Westerplatte (na podstawie projektów sketchfab); lekcja oparta na zdigitalizowanej wystawie dziecięcej: Codzienność przed wojną, w trakcie wojny i po wojnie. Lekcja interaktywna z quizem 'znajdź różnicę'; Polskie Państwo Podziemne; bohaterowie II wojny światowej;
- k. Przygotowanie filmu promocyjnego;
- l. Przygotowanie zestawu interaktywnych filtrów dla aplikacji społecznościowych;
- m. Przygotowanie postaci 3D: Pięściarza Jana Biangi - postać odtworzona na podstawie zachowanych zdjęć (wymodelowanie twarzy);
- n. Przygotowanie interaktywnych infografik z odnośnikami oraz nagranie głosów lektorskich w języku polskim i angielskim.

Nazwa i adres wykonawcy, któremu udzielono zamówienia:

Chronospace Sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku przy ul. Juliusza Słowackiego 19/8 (80-258)

Data udzielania zamówienia (podpisania umowy): 27.11.2020

DYREKTOR
Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku

dr Karol Nawrocki