**Príloha č. 1 Výzvy na predkladanie ponúk**

**Identifikačné údaje uchádzača**

**Názov pridelený zákazke:**

**„VR/AR – Zážitok virtuálnej reality“**

**Druh zákazky:** Tovary

**Hlavné miesto poskytovania služieb**: mesto Komárno

**Opis predmetu zákazky:**

Vývoj a implementácia softvéru ***"VR/AR – Zážitok virtuálnej reality"*** pre zariadenia HTC VIVE a HTC VIVE PRO v rámci projektu INSiGHTS v spolupráci s EZÚS Pons Danubii. Cieľom je vyvinúť historicky vernú skúsenosť virtuálnej reality, ktorej efekt je primeraný použitým technológiám.

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifikačné údaje uchádzača** | |
| Názov uchádzača: |  |
| Sídlo: |  |
| Zastúpený: |  |
| IČO: |  |
| DIČ: |  |
| Tel.: |  |
| E-mail: |  |

V ……………………, dňa………………

………………………………………..

Podpis + pečiatka

**Príloha č. 2 Výzvy na predkladanie ponúk**

**Kritériá a požiadavky stanovené na realizáciu**

**“VR/AR - Zážitok virtuálnej reality”**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Technické požiadavky na predmet zákazky** | | **\*Splnenie technickej požiadavky (áno/nie)** |
| Požiadavky kladené na aplikáciu: | Implementácia Unity 2017, prenos zdrojového kódu potrebný |  |
| Aplikácia HTC VIVE SDK alebo ekvivalent |  |
| Špecializovaný projektový manažér |  |
| Aplikácia nástrojov PM a ticketing-systému (Jira/YouTrack alebo ekvivalent) |  |
| Vyhotovenie demo verzie pre užívateľov a prototypových verzií |  |
| Súlad s metodikou agilného riadenia projektov |  |
| Použitie prostriedku na podporu komunikácie a rozhodovania vo fáze UI/UX plánovania (napr. InVision, Basecamp alebo ekvivalent) |  |
| Podrobný protokol testovania |  |
| Manuálne testovanie na viacerých zariadeniach |  |
| Vytvorenie potrebných modelov: | Model koňa, kostry, animovaný |  |
| Model husára na koni, kostra, animovaný |  |
| Model husára, kostry, animovaný |  |
| Model tanku T72, animovaný |  |
| Dobovo verný, jednoduchý model okolitého prostredia |  |
| Technické požiadavky na modelovanie: | Fajly typu .FBX / .OBJ |  |
| Textúry s rozlíšením max. 8192x8192 |  |
| Vytvorenie modelov s počtom polygónov maximálne 2 milióny |  |
| Scény: | **Scéna 1:**  Pred hradnou bránou Komárňanskej pevnosti. Brána je z obdobia Bela IV.  Užívateľ stojí pred bránou, hradná brána z obdobia Bela IV. je modelovaná podľa dobových nákresov. Vodná priekopa, sklopná hradná brána, ktorou užívateľ vstupuje do virtuálneho priestoru.  **Scéna 2:**  Dlhá chodba, na nej fotografie a videá.  Užívateľ sa po vstupe cez bránu ocitne na dlhej chodbe. Môže sa ňou virtuálne prejsť alebo jej jednotlivé časti prehliadnuť preklikávaním. Na stenách sú obrázky a popisy, pri ktorých sa možno zastaviť a prečítať si historické texty. Keď sa užívateľ zastaví pred videom, automaticky sa spustí prehrávanie a užívateľ môže sledovať videonahrávku. Z chodby možno ďalej prejsť aj do tzv. showroomu, veľkej sály umožňujúcej ďalšie prehliadky.  **Scéna 3:**  V sále sú koldokola obrazy a videá.  Vstúpiac do miestnosti nás upútajú na stenách a uprostred sály umiestnené obrazy a videá. Môžeme sa tu poprechádzať alebo si jednotlivé časti prehliadnuť preklikávaním. Na stenách sú obrázky a popisy, pri ktorých sa možno zastaviť a prečítať si historické texty. Keď sa užívateľ zastaví pred videom, automaticky sa spustí prehrávanie a užívateľ môže sledovať videonahrávku. Z tejto miestnosti môže užívateľ ďalej prejsť do Starej pevnosti.  **Scéna 4:**  Stará pevnosť – boj husárov, režim husára  Užívateľ sa ocitne vo výcvikovom priestore husárov, vôkol neho je model budovy Starej pevnosti. Spustí sa animovaná scéna: sledujeme dvoch husárov na koňoch, ako šermujú a trénujú boj.  Prechodom cez starú bránu opustíme výcvikový priestor a dostávame sa na nádvorie.  **Scéna 5:**  T-72 na nádvorí kasární, model bojového vozidla  Vôkol je model bývalej budovy ruských kasární. Užívateľ stojí na nádvorí kasární. Spustí sa animovaná scéna: objaví sa bojové vozidlo T-72, prejde naokolo, zastavuje sa a strieľa. Užívateľ sa teraz ocitne v tmavom priestore, počuť hluk bojového vozidla, ktoré sa zrazu objaví a smeruje k užívateľovi, tesne pred ním brzdí.  V každej z týchto piatich scén je užívateľ neustále sprevádzaný virtuálnym sprievodcom v podobe animovaného modelu postavy človeka. Sprievodca neustále hovorí, čo užívateľ vidí, rozpráva mu príbehy a pomáha užívateľovi v navigácii. |  |
| Zážitok rozšírenej reality | Aplikácia musí použiť vývojový balík Apple ARKIT alebo ekvivalent. |  |
| Vývojové prostredie je aktuálna verzia: XCODE alebo ekvivalent. |  |
| Očakávaný výsledok: | Užívateľ má možnosť obhliadky modelu Tanku T-72. |  |

**\*Ekvivalentné riešenie -** V prípade, ak sa technické požiadavky odvolávajú na konkrétneho výrobcu, výrobný postup, značku, patent, typ, krajinu, oblasť alebo miesto pôvodu alebo výroby, verejný obstarávateľ pripúšťa ponúknuť ekvivalentný výrobok, zariaďovací predmet alebo materiál (ďalej len „ekvivalent“), pri dodržaní týchto podmienok:

1. ponúkaný ekvivalent musí mať rovnaké alebo lepšie technické a úžitkové parametre,
2. **uchádzač musí v ponuke predložiť ako prílohu k návrhu Zmluvy „Zoznam ponúkaných ekvivalentných položiek“,** v ktorej uvedie čísla a názvy pôvodných položiek, ku ktorým ponúka ekvivalent, čísla nových položiek, obchodný názov, typové označenie a technické parametre ponúkaného ekvivalentu v takom rozsahu, aby verejný obstarávateľ vedel pri hodnotení ponuky posúdiť, či ponúkaný výrobok, zariaďovací predmet alebo materiál je alebo nie je ekvivalentom k tomu, ktorý bol požadovaný podľa súťažných podkladov.

***Variantné riešenie*** - Neumožňuje sa predložiť variantné riešenie.

Ak súčasťou ponuky bude aj variantné riešenie, variantné riešenie nebude zaradené do vyhodnotenia a bude sa naň hľadieť, akoby nebolo predložené.

Ak súčasťou ponuky bude viac riešení a nebude zrejmé, ktoré riešenie je základná ponuka a ktoré je variantné riešenie, takáto ponuka bude zo súťaže vylúčená.

**Príloha č. 3 Výzvy na predkladanie ponúk**

**Návrh uchádzača na plnenie kritéria**

**Názov pridelený zákazke:**

**„VR/AR – Zážitok virtuálnej reality“**

**Druh zákazky:** Tovary

**Hlavné miesto poskytovania služieb**: mesto Komárno

**Opis predmetu zákazky:**

Vývoj a implementácia softvéru ***"VR/AR – Zážitok virtuálnej reality"*** pre zariadenia HTC VIVE a HTC VIVE PRO v rámci projektu INSiGHTS v spolupráci s EZÚS Pons Danubii. Cieľom je vyvinúť historicky vernú skúsenosť virtuálnej reality, ktorej efekt je primeraný použitým technológiám.

Vypĺňa **platca** DPH:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **P.č.** | **Názov položky** | **Cena za v EUR bez DPH** | **DPH 20%** | **Cena za služby v EUR s DPH** |
| 1. | „VR/AR – Zážitok virtuálnej reality“ |  |  |  |

Vypĺňa **neplatca** DPH:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **P.č.** | **Popis časti predmetu zákazky** | **Cena za v EUR s DPH** |
| 1. | „VR/AR – Zážitok virtuálnej reality“ |  |

Vypĺňa **zahraničný uchádzač** (Maďarsko) :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **P.č.** | **Popis časti predmetu zákazky** | **Cena v EUR bez DPH** |
| 1. | „VR/AR – Zážitok virtuálnej reality“ |  |

V......................... dňa ..........................

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

podpis a pečiatka