

1. Rodzaj zamówienia: usługa

kod CPV: 72000000-5 - Usługi informatyczne: konsultacyjne, opracowywania oprogramowania, internetowe i wsparcia, 79995100-4
92000000-1 - Usługi rekreacyjne, kulturalne i sportowe

2. Krótki opis przedmiotu zamówienia:

Opracowanie, zaprojektowanie i wykonanie wirtualnego zwiedzania 3D po wystawie „Kultura staropolska” w zamku w Pieskowej Skale, oddział Zamku Królewskiego na Wawelu

3. Zakres:

- wirtualne zwiedzanie wystawy „Kultura Staropolska” w zamku w Pieskowej Skale obejmujące 4 sale na parterze zamku oraz 3 pomieszczenia w krypcie i kaplicę usytuowane w innej części zamku.
- wirtualne zwiedzanie ma być dostępne w innych wersjach językowych: angielskiej, niemieckiej, francuskiej, ukraińskiej
- zakładana maksymalna liczba znaczników – 62
- znaczniki multimedialne, jako opisy tekstowe, powiększone zdjęcia poszczególnych zabytków, filmy, linki do stron
- wykonanie tzw. GigaPanoram fotograficznych wewnątrz ekspozycyjnych w rozdzielczości 20000 x 40000 pikseli, pozwalających widzowi poruszać się po pomieszczeniu we wszystkich kierunkach 360 stopni.
- wykonanie 3 zdjęć obrotowych wybranych eksponatów w HTML5,
- mapa z geolokalizacją,
- nagranie lektorskie w języku polskim opisów 6 sal ekspozycyjnych.
- podkład dźwiękowy z muzyką klasyczną dawną,
- responsywność i dostępność wirtualnego zwiedzania na urządzeniach mobilnych w systemach Android i iOS,
- dostępność wirtualnego zwiedzania w Internecie w formie aplikacji na Android i iOS.
- wirtualne zwiedzanie będzie zamieszczone na serwerach Zamku Królewskiego na Wawelu
- możliwość modyfikacji wirtualnego zwiedzania na późniejszych etapach użytkowania

Zamawiający:

dostarczy wsad merytoryczny do wirtualnego spaceru tj. grafiki, filmy, opisy, scenariusz

4. Zasady prezentacji (emisji)

Wirtualny spacer ma pełnić funkcję muzeum wirtualnego, w którym wykorzystane będą panoramiczne zdjęcia 360° w celu prezentacji sal ekspozycyjnych

Oznacza to, że za pośrednictwem specjalnie stworzonej aplikacji internetowej użytkownicy będą mogli zwiedzić ekspozycję oraz pozyskać informacje o wybranych dziełach sztuki, znajdujących się na wystawie oraz umiejscowić je w przestrzeni Zamku Pieskowa Skała.

5. Zasada działania (w uproszczeniu):

Zwiedzający uruchamia program bezpośrednio na monitorze lub za pośrednictwem Internetu poprzez:

- dotknięcie ekranu w monitorze dotykowym,

- użycie myszki na klasycznym komputerze, aktywując klawisz z logo Zamku Królewskiego lub logo wystawy.

Po naciśnięciu pojawi się ekran informujący i zachęcający do interaktywnego korzystania z programu. Krótki graficzny opis pokaże, jak w sposób intuicyjny poruszać się po wnętrzach Zamku. W dolnej części ekranu pojawi się plan przestrzenny oraz menu, na którym na bieżąco będzie można śledzić pozycję, na której znajduje się „wirtualne oko” Zwiedzającego. Będzie tu można również zobaczyć układy wirtualnej przestrzeni i wybrać miejsce, w którym użytkownik chce się znaleźć, tak więc będzie on mógł, korzystając z planu i menu, wybrać dowolny fragment i miejsce trasy.

Zwiedzający będzie miał możliwość poruszania się po wyznaczonej trasie Zamku oraz obserwowania zamkowych wnętrz w 360°.

6. Materiał ma być przygotowany:

- w formie aplikacji lokalnej przygotowanej do umieszczenia na przygotowanym do tego celu stanowisku komputerowym np. w Centrum Informacji, recepcji wystawy w Zamku w Pieskowej Skale,
- w sieci Internet w postaci ogólnodostępnej z poziomu strony internetowej Zamku Pieskowa Skała,

Jakość techniczna:

Wszystkie wykonane fotografie muszą zostać poddane precyzyjnej kalibracji kolorystycznej, gwarantującej idealne odwzorowanie kolorów oryginału.