

Załącznik nr 6 do zapytania ofertowego nr **NS4NW_ZO_24_I_Z2_Z6_VR**

Szczegółowy Opis Przedmiotu Zamówienia:

I. Interaktywne filmy VR

Zamówienie obejmuje wykonanie i dostarczenie 22 interaktywnych filmów VR, przeznaczonych do emisji na goglach VR, dla studentów Prawa i Prawa sztucznej inteligencji. Każdy film będzie symulował różne sytuacje, umożliwiając użytkownikom podejmowanie decyzji i obserwowanie ich konsekwencji. Filmy będą prezentowały różnorodne scenariusze zawodowe oraz problemy związane z codziennym funkcjonowaniem w zawodach prawniczych, oferując rozwiązania lub instruktaże.

Planowana tematyka filmów:

PRAWO (14):

1. Przysłuchanie świadka.
2. Przysłuchanie podejrzanego.
3. Przysłuchanie dziecka.
4. Zatrzymanie.
5. Przeszukanie.
6. Obowiązki dowodowe oskarżonego.
7. Ustanowienie obrońcy.
8. Symulacja rozprawy.
9. Symulacja posiedzenia.
10. Immisje.
11. Stwierdzenie nabycia spadku.
12. Sądowe postępowanie egzekucyjne - postępowanie klauzulowe.
13. Mediacje w sprawach gospodarczych.
14. Rozmowa rekrutacyjna z kandydatem do pracy.

PRAWO SZTUCZNEJ INTELIGENCJI (8):

1. Symulacja zastosowania narzędzia AI w kancelarii prawnej.
2. Symulacja wykorzystania AI w branży IT.
3. Spotkanie z klientem dotyczące wykorzystania AI w biznesie, np. marketingu.
4. Spotkanie z klientem w celu uzyskania danych osobowych.
5. Rozmowa ewaluacyjna z pracownikiem (ocena pracownicza).
6. Rozmowa klienta z chatbotem (branża do wyboru).
7. Symulacja najlepszych praktyk w konstruowaniu promptów (w celu ograniczania halucynacji AI, czyli błędnych lub nieprawdziwych odpowiedzi generowanych przez sztuczną inteligencję w wyniku nieprecyzyjnych lub złożonych zapytań).
8. Symulacja kontekstualizacji zapytań, czyli bezpośrednie dostarczanie wiedzy i przykładów, z których może czerpać sztuczna inteligencja (w celu ograniczania halucynacji AI).

Wymagania dotyczące wykonania filmów:

1) Scenariusze i konsultacje:

- Filmy zostaną stworzone na podstawie scenariuszy dostarczonych przez Zamawiającego.
- Zamawiający zastrzega sobie prawo do konsultacji z Wykonawcą w zakresie przygotowanych scenariuszy.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Zamawiający dostarczy również opracowane ścieżki odpowiedzi na pytania, zapewni lokację (Warszawa i okolice) przeprowadzi casting aktorów/statystów oraz zapewni rekwizyty i kostiumy.
 - Wykonawca odpowiada za koordynację producencko-reżyserską, tj. ustalenie scenariusza nagrań w porozumieniu z Zamawiającym i stałą współpracę w trakcie realizacji zamówienia).
- 2) **Czas trwania filmu:** Każdy film powinien trwać od 15 do 30 minut, nie licząc czasu na wybór odpowiedzi lub decyzji przez użytkownika.
 - 3) **Technologia i interaktywność:**
 - Filmy muszą być opracowane w formie VR (wirtualnej rzeczywistości), umożliwiającej pełne zanurzenie w wirtualnym środowisku, z naprzemiennym odtwarzaniem fragmentów filmowych i momentów decyzyjnych, w których użytkownik wybiera dalszy przebieg fabuły.
 - Filmy powinny być interaktywne, oparte o schemat drzewa decyzyjnego, z średnio 20 punktami decyzyjnymi. Przy czym wybrane filmy będą zawierały średnio 2 alternatywne sceny dla wybranych punktów decyzyjnych.
 - Dostarczane rozwiązanie VR powinno umożliwiać realizację sesji symulacyjnych zarówno w trybie VR, jak i bez użycia gogli VR, z możliwością mieszanych sesji dla osób korzystających z gogli oraz bez nich.
 - Wymagana jest możliwość prowadzenia wieloosobowych, równoległych sesji symulacyjnych, umożliwiających udział wielu uczestników jednocześnie (wszyscy uczestnicy korzystający z gogli – ok. 30 osób).
 - 4) **Parametry techniczne:**
 - Format filmu - VR 180 lub 360;
 - Stereoscopia - efekt 3D;
 - Rozdzielczość minimalna zarejestrowanego przez kamerę obrazu – minimum 4 K;
 - Liczba klatek na sekundę – 60.
 - 5) **Czas realizacji filmu:** realizacja jednego filmu nie powinna przekroczyć jednego dnia zdjęciowego (około 10 godzin).
 - 6) **Branding:** w każdym filmie należy umieścić logotypy dostarczone przez Zamawiającego, na planszach początkowej i końcowej.
 - 7) **Warianty:** filmy muszą być dostępne w wariantach:
 - z możliwością wyboru opcji z napisami dla osób niesłyszących (j. polski),
 - z możliwością wyboru opcji z napisami w języku angielskim.
 Za tłumaczenie na język angielski oraz transkrypcję odpowiada Zamawiający.
 - 8) Filmy powinny zostać zmontowane w profesjonalny sposób z wykorzystaniem napisów zsynchronizowanych ze słowami osoby mówiącej oraz przy wykorzystaniu profesjonalnego oprogramowania do montażu.
 - 9) **Postprodukcja:** Wykonawca jest odpowiedzialny za profesjonalną postprodukcję (montaż, udźwiękowienie, korekcja barwy, korekcję dźwięku, korekcję VR).
 - 10) **Termin realizacji zamówienia:** maksymalnie **10 miesięcy** od daty podpisania umowy (w tym czasie filmy powinny być sukcesywnie realizowane i oddawane do testowania przez Zamawiającego). Planuje się realizację tj. produkcję i postprodukcję średnio 2 filmów w miesiącu na podstawie dostarczanych przez Zamawiającego scenariuszy.

2. Dostarczenie gogli VR – 35 sztuk

Gogle VR muszą być lekkie, wygodne, z ergonomicznym designem zapewniającym komfort użytkowania przez dłuższy czas.

Zapewniać wysoką jakość obrazu z realistycznym odwzorowaniem kolorów oraz płynność działania.

- 1) **Licencja w cenie:** w cenie gogli powinna być uwzględniona pełna licencja na użytkowanie oprogramowania VR, bez dodatkowych kosztów.
- 2) **Funkcje samodzielnego zarządzania:** gogle muszą być wyposażone w funkcje umożliwiające samodzielne zarządzanie przez użytkownika, w tym możliwość konfiguracji, aktualizacji oprogramowania oraz monitorowania stanu urządzenia.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego

Dofinansowane przez
Unię Europejską



3) **Wymagania techniczne:** gogle VR muszą spełniać co najmniej następujące wymagania techniczne:

Rozdzielczość	minimum 4 K
Częstotliwość odświeżania	minimum 72 Hz
Pamięć	minimum 32 GB, pozwalająca na jednoczesne przetrzymanie w pamięci urządzenia całości oprogramowania będącego przedmiotem niniejszego zamówienia
Wi-Fi	kompatybilność z Wi-Fi
Czujnik głębokości	zewnętrzne lub wbudowane w gogle kamery lub sensory
Ładowarka USB	czas działania baterii minimum 2 h, możliwość ładowania podczas używania
Kontroler ruchu	śledzenie dłoni
Słuchawki	wbudowane

4) **Konfiguracja i instalacja oprogramowania:** Wykonawca zobowiązany jest do przeprowadzenia pełnej konfiguracji i instalacji oprogramowania na dostarczonych goglach VR, tak aby były one gotowe do natychmiastowego użytku.

5) **Instrukcja obsługi:** Wykonawca dostarczy szczegółową instrukcję obsługi gogli VR, w tym instrukcję dotyczącą konfiguracji oprogramowania oraz zarządzania urządzeniami.

6) **Kontrolery ruchu** – w ramach zamówienia wraz z goglami powinny znajdować się kontrolery ruchu.

7) Oferowane gogle wraz z kontrolerem muszą ściśle współpracować z oferowanym oprogramowaniem w całym zakresie funkcjonalności. Całość musi zapewnić wydajność i funkcjonalność sprzętową umożliwiającą pełną kompatybilność, bezproblemową współpracę z oferowaną aplikacją.

8) **Gwarancja** - minimum 12 miesięcy.

3. Dostarczenie i instalacja aplikacji VR z zastosowaniem technologii wirtualnej rzeczywistości na goglach

1. Wymagane jest, aby aplikacja pozwalała na ewentualny podgląd na ekranie zewnętrznego monitora tego, co w danym momencie widzi użytkownik będący w goglach VR.

2. Aplikacja powinna dawać ewentualną (w przypadku podpięcia zewnętrznego monitora) możliwość wyświetlania POV studenta (punktu widzenia użytkownika) na zewnętrznym monitorze, aby w niektórych przypadkach wykładowca mógł udzielić pomocy podchodząc do stanowiska studenta, bez potrzeby zakładania gogli VR.

4. Dostarczenie rozwiązania IT umożliwiającego samodzielne tworzenie interaktywnych treści, dystrybucję i zarządzanie oraz monitorowanie w czasie rzeczywistym postępów uczestników

1. Udzielenie dostępu do przestrzeni sieciowej, z której Zamawiający będzie mógł korzystać poprzez założone konto Użytkownika.

2. Zamawiający oczekuje, aby dostarczone rozwiązanie pozwalało na samodzielne tworzenie interaktywnych treści, dystrybucję i zarządzanie nimi.

3. Wdrożone rozwiązanie musi pozwalać na monitorowanie w czasie rzeczywistym postępów użytkowników i działać zarówno w trybie online, z możliwością przesyłania informacji o zdobytych punktach przez studentów do panelu administratora, jak i offline (bez dostępu do Internetu).

4. Zarówno w trybie online, jak i offline, po zakończeniu symulacji użytkownik powinien otrzymać informację zwrotną na temat zdobytych punktów, jak również o swoich postępach.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego

Dofinansowane przez
Unię Europejską



powinno oferować możliwość generowania raportów (zbiorczych i indywidualnych) do oceny przez wykładowcę postępów użytkowania.

6. Powinna być dostępna opcja wyświetlania filmów w trybie offline.

7. Rozwiązanie powinno umożliwiać Zamawiającemu samodzielne tworzenie i modyfikację treści (w tym dodawanie kolejnych punktów decyzyjnych, dołączanie kolejnych filmów).

8. Wykonawca przeprowadzi minimum 2-dniowe szkolenie dla personelu Zamawiającego (co najmniej 5 osób) w zakresie samodzielnego tworzenia i modyfikacji treści oraz samodzielnej konfiguracji oprogramowania gogli VR.

5. Dodatkowe wymogi

1. Wykonawca realizując przedmiot umowy powinien zapewnić zgodność ze „Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027”, który stanowi załącznik nr 2 do „Wytycznych dotyczących realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027”, tak aby mieć pewność, że realizowane działania nikogo nie dyskryminują i trafią do różnych odbiorców.

2. Materiały wideo muszą być zgodne z wymogami WCAG 2.1 na poziomie minimum AA lub wyższym:
– patrz w szczególności: „Zasada: I – Postrzegalność; Wytyczne: Dostępność mediów zmiennych w czasie; Kryterium sukcesu – 1.2.5 – Audiodeskrypcja (nagranie); Poziom: AA”, – patrz w szczególności: „Zasada: I – Postrzegalność; Wytyczne: Dostępność mediów zmiennych w czasie; Kryterium sukcesu – 1.2.2 – Napisy rozszerzone (nagranie); Poziom: A”.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego

Dofinansowane przez
Unię Europejską

