



Załącznik nr 1 do SIWZ  
Nr sprawy: BZP-3942-30/2020

### Opis przedmiotu zamówienia

Przedmiot zamówienia: **Przekazanie przez wykonawcę Workflow Virtual Reality czyli scenariusz gotowych, opracowanych informacji praktycznych wynikających z doświadczeń i badań w zakresie stosowania technologii wirtualnej rzeczywistości w procesie projektowania ubioru w postaci tutorialu (graficznego przewodnika), przetestowanie workflow ze studentami i pracownikami Wydziału Architektury Wnętrz ASP w trakcie warsztatów, oraz zaprogramowanie 2 aplikacji Virtual Reality do prezentacji projektowania ubioru: statycznej (showroom) i animowanej (pokaz mody), w ramach projektu „Projektowanie przyszłości - program rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018-2022 - umowa nr POWR.03.05.00-IP.08-00-PZ2/17” oraz „Zintegrowany Program Rozwoju ASP w Krakowie - umowa nr POWR.03.05.00-IP.08-00-PZ1/18”**

Przedmiot zamówienia obejmuje następujący zakres:

<p><b>1. Workflow</b></p> <p>Zakup specjalistycznej wiedzy technicznej i innowacyjnej (know-how technicznego), pakietu istotnych, niejawnych i nieopatentowanych informacji praktycznych wynikających z doświadczeń i badań w zakresie stosowania technologii wirtualnej rzeczywistości w procesie projektowania ubioru.</p> <p>Know-how powinno obejmować przetestowane zestawienie współpracujących ze sobą aplikacji VR i CAD3D oraz opis sposobów ich systemowego wykorzystania w procesie projektowym.</p> <p>Know-how powinno być przewodnikiem opisującym sposoby wykonania za pomocą zestawu VR koncepcyjnego modelu 3D na manekinie wystawowym, przenoszenie modelu VR do systemu CAD 3D, wykonanie cyfrowego prototypu ubioru w systemie CAD w formie modelu 3D, dopasowywanie ubioru na awatarze, symulację fizyki tkanin, dodawanie i usuwanie w przestrzeni VR wielu modeli 3D wykonanych w systemie CAD, wykonywanie korekt i wersji projektu, rejestrowanie etapów pracy, zapis foto i wideo bezpośrednio z przestrzeni VR.</p>	<p><b>Termin realizacji: X 2020 r.</b></p>
--	--

<p>Know-how nie zawiera ogólnodostępnej wiedzy w zakresie obsługi i nie jest instrukcją aplikacji VR i CAD3D, które są uwzględnione w zestawieniu a jedynie relacje między nimi.</p> <p><b>Know-how powinno być przekazane w formie np. tutoriala – graficznego przewodnika lub instrukcji video.</b> Wymagane jest przedstawienie wraz z ofertą rezultatów działań wg oferowanego know-how.</p> <p>Know-how będzie użyte wyłącznie na potrzeby projektowania ubioru na WAW ASP.</p>	
<p><b>2. Warsztaty</b></p> <p>Przepracowanie workflow ze studentami w trakcie warsztatów.</p> <p>( na wypadek lockdown'u - wirtualna korekta w czasie rzeczywistym np. Teams, Zoom )</p> <p><b>PROJEKT</b> Zapis procesu projektowego/korekta (próby)</p> <p>3 dyplomantów + 3 osoby z FSU</p> <p>24h: 4 spotkania 6 h zegarowych (raz w miesiącu)</p>	<p><b>Termin realizacji: X 2020 - I 2021 r.</b></p>
<p><b>3. Przygotowanie dyplomu - warsztaty</b></p> <p>Kontynuacja przepracowania workflow.</p> <p><b>REALIZACJA</b> Stworzenie wzorca (wzorcowe przedstawienie procesu projektowego) - narzędzie do ekspozycji kolekcji dyplomowej.</p> <p>3 dyplomantów pracuje nad 1 kolekcją</p> <p>8 manekinów (jako wzorzec)</p> <p>Wspólne opracowanie 1 dyplomu w trakcie drugiego semestru.</p> <p>24h: 4 spotkania 6 h zegarowych (raz w miesiącu)</p>	<p><b>Termin realizacji: II - VI 2021 r.</b></p>

<p><b>4. Virtual Fashion Showroom</b></p> <p><b>Aplikacja VR</b> zbudowana na silniku Unreal Engine do prezentacji cyfrowej kolekcji ubiorów stworzonych przez dyplomantów PPTU WAW ASP składającej się z 8 sylwetek w środowisku wirtualnej rzeczywistości.</p> <p>Składowymi elementami wirtualnej przestrzeni showoomu – sceny powinny być: panoramiczny ekran do mappingu – projekcji obrazów, cyfrowe ilustracje lub filmy użyte w aplikacji do mappingu, 8 podestów do prezentacji sylwetek, manekiny wystawowe, oświetlenie ekspozycyjne, formy przestrzenne tworzące architekturę wnętrza showroomu.</p> <p>W wirtualnej przestrzeni showroomie użytkownik powinien mieć możliwość zmiany mappingów oraz poruszania się w scenie, chodzenia i teleportacji w przestrzeni między podestami.</p>	<p><b>Termin realizacji:</b></p> <p><b>I 2021 r.</b></p>
<p><b>5. „Pokaz mody”</b></p> <p>Aplikacja Virtual Reality - pokaz mody 1 kolekcji ubiorów typu catwalk - elementów ruchomych, animowanych, interaktywnych lub dodanie istniejącym elementom interakcji. Użytkownik wchodzi w interakcję z wybranymi elementami - zmienia kolor tkaniny, wyświetla opisy, rejestruje zdjęcia lub krótkie filmy za pomocą wirtualnej kamery wewnątrz aplikacji.</p> <p>Wprowadzenie ruchu - animacja 1 sylwetki, pokaz mody catwalk z symulacją fizyki tkanin.</p>	<p><b>Termin realizacji:</b></p> <p><b>VI 2021 r.</b></p>

Uwaga: Zamawiający zastrzega, że musi posiadać pełne prawo do tutoriala, czystość wykorzystania części programów ze strony wykonawcy UMOWA - przedmiotowe wyłączenie, ograniczenie konkurencyjności (inne uczelnie artystyczne i projektowe w PL).

Udzielenie licencji dla Wykonawcy na przeprowadzanie szkoleń osób prywatnych, wykorzystanie know-how w innych celach.

Ważne: kupujemy aplikację nie tylko w gotowej wersji, ale wraz z „kodem” do aplikacji.