

Protokół z czynności przeprowadzonego dialogu technicznego

poprzedzającego udzielenie zamówień dotyczących wyposażenia w sprzęt, urządzenia i zawartość merytoryczną Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej w ramach projektu pn. „Rewitalizacja EC-1 Południowy Wschód”

Podstawa prowadzenia dialogu: Upoważnienie Nr 1/ZP/DT/2018 Dyrektora „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi z dnia 10.01.2018r.

Ogłoszenie wraz z zaproszeniem do wzięcia udziału w dialogu zamieszczono dnia 10.01.2018 r. na stronie BIP Zamawiającego, w zakładce „Przetargi aktualne”.

Zgłoszenie do dialogu otrzymano od następujących firm:

1. S&T Poland Sp. z o.o., ul. Postępu 21 D, PL-02-676 Warszawa
2. Trias AVI SP. z o.o., ul. Kabaretowa 21, 01-942 Warszawa
3. Integra AV Sp. z o.o., ul. Żytnia 36, 84-122 Żelistrzewo k/Gdyni
4. TRECOM Łódź Sp. z o.o., ul. Czyżewska 10, 02-908 Warszawa
5. Fabryka Dekoracji Marcin Pietuch, ul. Długa 43/5, 31-147 Kraków
6. MAE Multimedia Art. & Education Sp. z o.o., ul. Stefana Batorego 8/1A, 80-251 Gdańsk
7. MobileMS Sp. z o.o., ul. Chochola 23, 91-230 Łódź
8. Alterkom Sp. z o.o., ul. Borkowska 25B/U2, 30-438 Kraków
9. ProAUDIO-AVT Sp. z o.o., ul. Graniczna 89A, 54-530 Wrocław
10. ATIK Sp. z o.o., ul. Nawrot 36/13, 90-055 Łódź
11. IRBIS Company Sp. z o.o. Sp. K., ul. Obywatelska 126, 94-104 Łódź

Dialog techniczny realizowany był w czasie od 30.01.2018 do dnia 15.02.2018.

Z uwagi na sprawne przeprowadzenie spotkań, dialog z udziałem wszystkich firm zakończono przed pierwotnie planowanym terminem 28.02.2018r.

W dialogu wzięły udział następujące firmy:

1. S&T Poland Sp. z o.o., ul. Postępu 21 D, PL-02-676 Warszawa
Data spotkania: 07.02.2018
2. Trias AVI SP. z o.o., ul. Kabaretowa 21, 01-942 Warszawa
Data spotkania: 01.02.2018
3. Integra AV Sp. z o.o., ul. Żytnia 36, 84-122 Żelistrzewo k/Gdyni
Data spotkania: 14.02.2018
4. TRECOM Łódź Sp. z o.o., ul. Czyżewska 10, 02-908 Warszawa
Data spotkania: 14.02.2018
5. Fabryka Dekoracji Marcin Pietuch, ul. Długa 43/5, 31-147 Kraków
Data spotkania: 01.02.2018
6. MAE Multimedia Art. & Education Sp. z o.o., ul. Stefana Batorego 8/1A, 80-251 Gdańsk
Data spotkania: 30.01.2018
7. MobileMS Sp. z o.o., ul. Chochola 23, 91-230 Łódź
Data spotkania: 14.02.2018
8. Alterkom Sp. z o.o., ul. Borkowska 25B/U2, 30-438 Kraków
Data spotkania: 06.02.2018
9. ProAUDIO-AVT Sp. z o.o., ul. Graniczna 89A, 54-530 Wrocław
Data spotkania: 15.02.2018

Pozostałe firmy nie zostały dopuszczone do wzięcia udziału w dialogu ze względu na dostarczenie zgłoszenia po terminie określonym w opublikowanym Zaproszeniu do wzięcia udziału w dialogu technicznym. Firmy te zostały niezwłocznie poinformowane o tej okoliczności drogą mailową.

Zgodnie z informacją opublikowaną z Zaproszeniem do wzięcia udziału w dialogu firmom, które w terminie złożyły wniosek o wzięcie udziału, udostępniono dokumenty charakteryzujące zakres planowanych zamówień, w szczególności „Założenia koncepcji ścieżek dydaktycznych w Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej” oraz koncepcyjne rzuty poziomów. Zamawiający przewidział odpowiedni czas na zapoznanie się z tymi dokumentami a następnie zorganizował spotkania z każdą firmą osobno.

Spotkania były realizowane w siedzibie Zamawiającego, w oparciu o poniższą agendę:

1. Prezentacja doświadczenia i umiejętności firmy biorącej udział w dialogu
2. Prezentacja projektu
3. Konsultacja zagadnień przedstawionych poniżej.

W ramach spotkania z potencjalnymi Wykonawcami wyodrębniono następujące zakresy tematyczne:

1. Rozwiązania techniczne stosowane w Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej
2. Techniczne aspekty realizacji i koordynacji prac
3. Podejście do podziału całego zakresu wyposażenia na poszczególne postępowania przetargowe i części
4. Profil potencjalnych wykonawców

Najważniejsze informacje uzyskane podczas dialogu przedstawiono poniżej:

1. **Rozwiązania techniczne stosowane w Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej**
 - a. W Centrum należy przewidzieć rozwiązania pozwalające na całościowe sterowanie wszystkimi urządzeniami, np. w technologii VDI.
 - b. W miarę możliwości należy zapewnić aby sprzęt w Centrum był dostarczany przez jednego dostawcę – pozwoli to uniknąć problemów z oprogramowaniem i serwisem.
 - c. Zamawiający powinien pozyskać jak najwięcej licencji i praw autorskich we własnym zakresie. Uwzględnienie powyższego w obowiązkach Wykonawcy skutkuje podniesieniem wysokości ofert i trudnościami na etapie realizacji prac.
 - d. W OPZ należy uwzględnić m.in. zapisy dotyczące żywotności stosowanych materiałów, funkcjonalności w kontekście intensywnego użytkowania, wytrzymałości materiałów, twardość szyb monitorów, powłoka antyrefleksyjna monitora, trudnopalność materiałów, łatwość czyszczenia/utrzymania, jasność ekranów, praca urządzeń 24/7, rozdzielczość obrazu, wytrzymałość przy pracy w wysokich temperaturach, ilość punktów benchmark, spełnienie wymagań BHP i ppoż.
 - e. Strefa VR powinna być zrealizowana przy pomocy jednego większego, wieloosobowego doświadczenia VR (np. typu CAVE) i kilku doświadczeń mniejszych.
 - f. W Centrum powinien funkcjonować system pozwalający na określenie w jaki sposób użytkownicy korzystają z poszczególnych stanowisk i ile czasu przy nich spędzają.
 - g. Okres gwarancji na wykonywane prace i urządzenia powinien wynosić około 5 lat.
 - h. OPZ powinien w maksymalny sposób doprecyzowywać wymagania Zamawiającego w odniesieniu do efektów i funkcjonalności jakie mają być osiągnięte. W odniesieniu do materiałów, urządzeń i sposobów wykonania należy określić minimalne wymagania/parametry. Takie podejście z jednej strony pozwoli Wykonawcy na

szczegółową i rzetelną wycenę i realizację prac, zaś z drugiej zapewni niezbędną swobodę przy doborze sprzętu i osiągnięciu wymaganego efektu.

- i. W strefie retro, w miarę możliwości należy korzystać z emulacji a nie oryginalnego sprzętu retro. Jest to korzystniejsze na etapie eksploatacji.
- j. Kapsuły w strefie Świat gier powinny być maksymalnie proste w konstrukcji i posiadać unikatowy wygląd. W miarę możliwości należy unikać przewożenia i instalacji kapsuł w innych przestrzeniach niż CKiNI. Ze względu na obowiązki serwisowe i gwarancyjne należy zrezygnować z zamawiania kapsuł bezpośrednio u rzemieślników. Kapsuły w miarę możliwości powinny być wykonane z materiałów dźwiękochłonnych.
- k. Tam gdzie to możliwe, należy korzystać przy urządzeniach ze słuchawek typu muzealnego. Ogranicza to koszty eksploatacji i ułatwia utrzymanie higieny.
- l. Zawartość ścieżki szybkiej powinna być prosta, intuicyjna, przejrzysta i wprowadzać element rywalizacji.

2. Techniczne aspekty realizacji i koordynacji prac

- a. Zazębianie się prowadzonych robót budowlanych i planowanych prac dotyczących wyposażenia (projektowanie, uzgadnianie, prototypowanie) jest korzystne ze względu na możliwość koordynacji rozwiązań z wykonawcą robót. Problem powstaje jednak w momencie konieczności montażu sprzętu w budynku, w którym jeszcze trwają roboty budowlane. Zapylenie, drgania czy roboty z dużymi narzędziami stanowią duże zagrożenie dla urządzeń. Pogląd powyższy wyraziła większość firm. Firmy specjalizujące się w dostawie sprzętu komputerowego odradzają montaż sprzętu w momencie trwania jakichkolwiek robót w budynku.
- b. Przy założeniu zawarcia w pierwszym postępowaniu minimum zakresu ścieżki szybkiej, VR/AR, retro i chillout realizacja wszystkich prac może potrwać od 1 roku do 2 lat od podpisania umowy i kosztować od 1 do około 5 mln złotych.

3. Podejście do podziału całego zakresu wyposażenia na poszczególne postępowania przetargowe i części

- a. Firmy zauważają korzyści związane z ogłaszaniem kilku mniejszych postępowań przetargowych. Wpływa to na zmniejszenie oferowanych cen. Jednakże większość firm stała na stanowisku, iż ze względu na konieczność zapewnienia spójności sprzętu i zawartości, odpowiedniej funkcjonalności, długotrwałego i bezusterkowego działania uzasadnione jest zamówienie całej zawartości kilku stref Centrum w jednym postępowaniu (sprzęt, oprogramowanie, zawartość, itd.). Stopień złożoności rozwiązań stosowanych w Centrum znacznie utrudnia skuteczne rozbicie zawartości na małe zakresy.
- b. Przynajmniej 4 firmy biorące udział w dialogu wyrażają chęć wzięcia udziału w postępowaniu w roli Generalnego Wykonawcy. Pozostałe firmy są otwarte na współpracę we właściwych sobie zakresach, w roli podwykonawcy.

4. Profil potencjalnych wykonawców

Potencjalni Wykonawcy powinni posiadać następujące cechy:

- doświadczenie przy realizacji projektów z zakresu kultury i ekspozycji interaktywnej wraz z kontentem i aplikacjami – projekt o odpowiedniej skali;
- odpowiednie zaplecze do prowadzenia dużego projektu, znajomość używanych technologii, znajomość metodyki zarządzania projektami;
- doświadczenie przy realizacji dużych instalacji VR (np. typu CAVE);

- doświadczenie przy realizacji i zabezpieczaniu data center;
- doświadczenie w realizacji dużych wystaw/ekspozycji – chodzi zarówno o powierzchnię wystawy jak i wartość realizowanych prac;
- współpraca z konsultantem merytorycznym ds. historii gier, programistą, specjalistą od narracji interaktywnej, doświadczonym kierownikiem projektu;

W postępowaniu przetargowym korzystne będzie zastosowanie rozbudowanych kryteriów jakościowych z opcją oceny dostarczanego do oferty rozwiązania koncepcyjnego.

Podpisy osób upoważnionych do przeprowadzenia dialogu technicznego:

1. Piotr Brzękowski

Piotr Brzękowski

2. Mariusz Dziarmaga

Mariusz Dziarmaga

3. Adrian Kulesza

Adrian Kulesza