

**wszyscy uczestnicy postępowania
ubiegający się o udzielenie zamówienia
publicznego**

dotyczy postępowania o udzielenie zamówienia publicznego na zaprojektowanie i wykonanie stałej ekspozycji Muzeum Powstań Śląskich w Świętochłowicach.

Działając w trybie art. 38 ust. 1, ust. 2 ustawy z dnia 29.01.2004 r. Prawo zamówień publicznych (tekst jedn. z 2013r. Dz. U. poz. 907 z późn. zm.) przedkładałam odpowiedzi na pytania dotyczące wyjaśnienia treści specyfikacji istotnych warunków zamówienia, które wpłynęły do Zamawiającego w dniu 9.09.2013

Pytanie 1:

Zgodnie z SIWZ „które obiekty w Sali II Powstanie Zamawiający uznaje za atrakcje multimedialne ? Czy są nimi tylko prezentacje interaktywne i projekcja na ścianie (ścieżka wiodąca akt III). Jeżeli tak, to czy częścią atrakcji multimedialnej – projekcji są kosz, słup elektryczny i wózek, które stanowią zabudowy projektorów multimedialnych, z których wyświetlana jest wymieniona projekcja ?

Odpowiedź :

Za atrakcje multimedialne Zamawiający uznaje prezentacje interaktywne, ścieżkę wiodącą akt III oraz planszę merytoryczną.

Pytanie 2:

Czy przygotowując projekt wykonawczy, należy sugerować się wizualizacjami na stronie 19 i 20, rzutem na stronie 67, czy informacjami na stronie 73 projektu firmy Adventure. Wytyczne, z której strony należy uznać za ostateczne, jeżeli informacje na nich zawarte są różne ? Np. proszę podać prawidłową wysokość plansz merytorycznych (na stronie 67 podana jest wysokość 120 cm, a na stronie 73 wysokość 110 cm).

Odpowiedź:

Projekt wykonawczy ekspozycji zlokalizowanej na piętrze (Sala II Powstanie) należy przygotować w oparciu o wizualizacje wraz z opisem zawarte na stronie 19 i 20, rzutem wraz z aranżacją pomieszczeń na stronie 67 oraz informacjami dotyczącymi planowanego wykończenia wnętrza na stronie 71 i informacjami dotyczącymi planowanych elementów scenografii na stronie 73 Projektu ekspozycji. Wysokość plansz merytorycznych należy przyjąć zgodnie z rysunkiem aranżacji pomieszczeń na stronie 67.

Pytanie 3:

Co oznacza w koncepcji wytyczna „stylistyka zgodna z wizualizacją”. Czy Zamawiający dopuszcza jakąkolwiek modyfikację rozwiązań (form) zaprezentowanych na wizualizacji? Zwraca się uwagę, że słup ogłoszeniowy na dwóch wizualizacjach (strony 19,20) wygląda inaczej.

Odpowiedź:

Projekt wykonawczy ekspozycji zlokalizowanej na piętrze (Sala II Powstanie) należy przygotować jako rozwinięcie i uszczegółowienie rozwiązań przedstawionych w “Projekcie ekspozycji Muzeum Powstań Śląskich w Świętochłowicach” przygotowanym przez Adventure Multimedialne Muzea, W stosunku do rozwiązań zawartych w ww. dokumencie Zamawiający dopuszcza tylko i wyłącznie następujący zakres zmian:

- możliwość doboru rodzaju, faktur i kolorów wykorzystanych materiałów,
 - możliwość przearanżowania atrakcji multimedialnych przy zachowaniu ich łącznej liczby i funkcji.
- Słup ogłoszeniowy powinien być zaprojektowany zgodnie z wizualizacją umieszczoną na stronie 19 Projektu ekspozycji.

Pytanie 4:

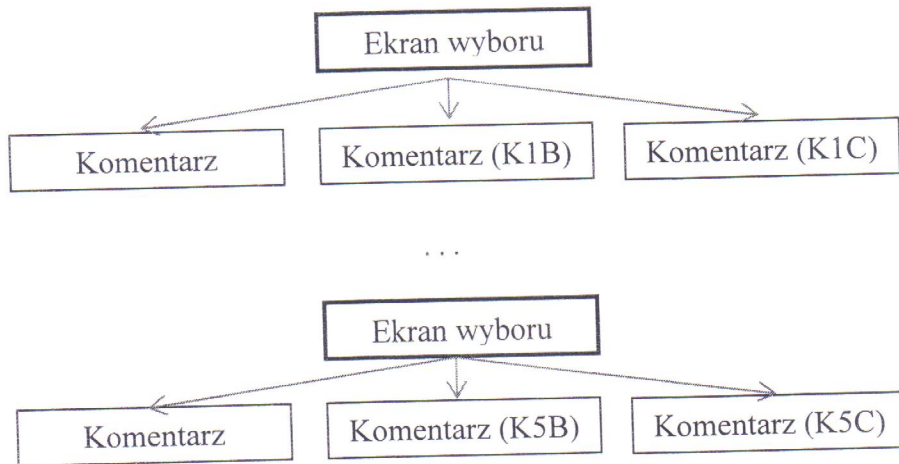
Proszę o wyjaśnienie co oznacza określenie „ścieżka etapów wyboru” i „etap wyboru z pełnej pojedynczej ścieżki”.

Odpowiedź:

Zgodnie z założeniami określonymi w „Projekcie ekspozycji ...”, aplikacja interaktywna „Życie powstańca” ma mieć formę zabawy, w której gracz dokonuje wyborów w kolejnych zadaniach. Projekt określa również minimalną ilość etapów wyboru (5). Nie wyklucza się, aby dokonany wybór miał wpływ na kolejne wydarzenia w grze. W związku z powyższym gra może toczyć się na różne sposoby – ścieżki.

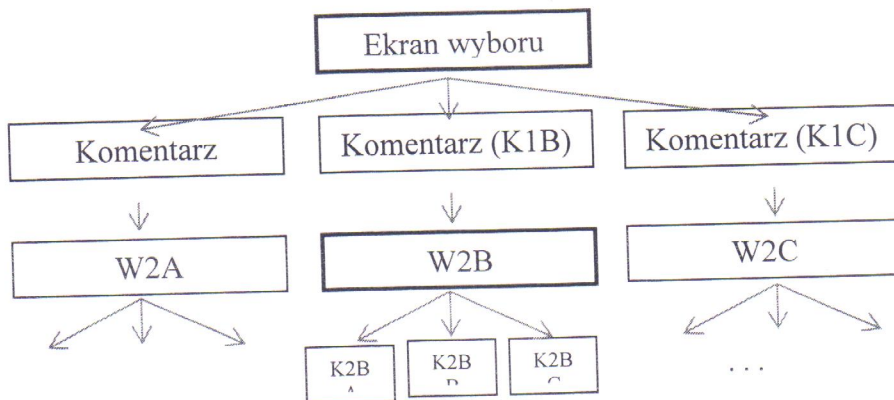
Sformułowanie „projekt graficzny interfejsu aplikacji przedstawiający jedną ze ścieżek etapów wyboru” należy rozumieć jako „projekt graficzny interfejsu aplikacji przedstawiający etapy wyboru jednej ze ścieżek”, czyli wszystkie etapy wyboru z dowolnie wybranego sposobu przejścia gry.

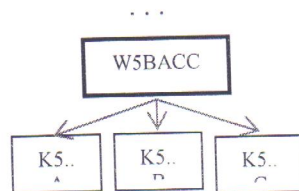
Prosta ścieżka:



W tym przypadku występuje tylko jedna ścieżka, niezależnie od wybranej odpowiedzi gracz przechodzi do kolejnego, ale zawsze takiego samego, etapu wyboru. Określenie „etapy wyboru z pełnej pojedynczej ścieżki” oznacza przedstawienie wszystkich ekranów wyboru W1, W2, W3, W4 i W5 (lub więcej).

Ścieżka rozbudowana:





W tym przypadku występuje wiele ścieżek – grę można przejść na wiele sposobów. W zależności od dokonanego wyboru gra może potoczyć się inaczej. Określenie „etapy wyboru z pełnej pojedynczej ścieżki” oznacza przedstawienie wszystkich ekranów wyboru dla dowolnie wybranego sposobu przejścia zabawy, np.: W1, W2B, W3BA, W4BAC i W5BACC (lub więcej).

Pytanie 5:

Panele wysłaniające okna są elementem wyjątkowym ekspozycji, ponieważ projekt wyjściowy nie rozwiązuje sposobu ich wykonania, więc w ramach niniejszego postępowania trzeba je całkowicie zaprojektować, dobierając rozwiązania techniczne, sposób demontażu etc. Rozwiązania te mogą wpływać na takie czynniki, jak dopuszczalna masa elementów a więc ich gabaryty (podział ściany na moduły). Wykonanie ich zgodnie z dokumentacją Adventure wydaje się niemożliwe (np. jedna duża niepodzielona powierzchnia wykończona tynkiem). Czy wobec tego istnieją jakieś ograniczenia co do tej części projektu? Czy można zastosować tutaj dowolny materiał oraz jego wykończenie?

Odpowiedź:

Projekt wykonawczy ekspozycji zlokalizowanej na piętrze (Sala II Powstanie) w zakresie paneli maskujących okna należy przygotować w oparciu o wizualizacje wraz z opisem zawarte na stronie 19 i 20, rzutem wraz z aranżacją pomieszczeń na stronie 67 oraz informacjami dotyczącymi planowanego wykończenia wnętrza na stronie 71 i informacjami dotyczącymi planowanych elementów scenografii na stronie 73 Projektu ekspozycji. Zamawiający dopuszcza możliwość doboru nieokreślonych w Projekcie ekspozycji rozwiązań technicznych w tym w zakresie montażu/demontażu paneli oraz ich podziału ze względu na gabaryty. Zamawiający w SIWZ dopuścił możliwość zmiany doboru rodzaju, faktur i kolorów wykorzystanych materiałów

Pytanie 6:

Czy Zamawiający zna lub ma możliwość oszacowania materiałów multimedialnych, tj. zdjęć, filmów, materiałów audio, które będą mogły/musiały być użyte w aplikacjach interaktywnych stworzonych na potrzeby muzeum (jeśli to możliwe w rozbiciu na poszczególne prezentacje interaktywne)?

Odpowiedź:

Ilość minimalna materiałów multimedialnych w poszczególnych atrakcjach określona jest przy ich opisie w projekcie firmy Adventure. Dodatkowo, niektóre ilości sprecyzowane są przy poszczególnych pozycjach w Rozdziale 3, ust 4, pkt. 1-53 SIWZ.

Pytanie 7:

Czy Zamawiający będzie dysponował prawami autorskimi do ww. materiałów?

Odpowiedź:

Zamawiający nie dysponuje prawami autorskimi do ww. materiałów.

Pytanie 8:

Czy Zamawiający dysponuje tymi materiałami w formie cyfrowej, czy też do zadań Wykonawcy będzie należała digitalizacja tych materiałów?

Odpowiedź:

Zamawiający nie dysponuje tymi materiałami. Digitalizacja należała będzie do zadań Wykonawcy.

Pytanie 9:

Czy jeżeli Zamawiający posiada wymienione materiały lub zamierza je pozyskiwać, to czy docelowa wielkość/jakość tych dokumentów będzie umożliwiała ich użycie w prezentacjach multimedialnych?

Odpowiedź:

Zamawiający nie dysponuje wymienionymi materiałami i nie zamierza ich pozyskiwać. Pozyskanie materiałów oraz zapewnienie odpowiedniej wielkości/jakości leży w gestii Wykonawcy.

Pytanie 10:

Załącznik numer 3 definiuje listę fizycznych eksponatów. Czy te z nich, które mogą być wykorzystane w aplikacjach interaktywnych (plakaty, zdjęcia ,brozury itp.), są również dostępne w formie cyfrowej

Odpowiedź:

Zamawiający nie posiada wersji cyfrowej eksponatów wymienionych w zał. Nr 3. Digitalizacja będzie należała do zadań Wykonawcy.

Pytanie 11:

Zwracamy się z prośbą o podanie przez Zamawiającego kwoty, jaką zamierza przeznaczyć na realizację ww zadania.

Odpowiedź:

Zamawiający nie ma obowiązku ujawniania na tym etapie postępowania kwoty jaką zamierza przeznaczyć na sfinansowanie zamówienia. Zgodnie z treścią przepisu art. 86 ust 3 ustawy bezpośrednio przed otwarciem ofert Zamawiający podaje tę kwotę.

Przewodnicząca Komisji Przetargowej

Alicja Żebro

