

VYSVĚTLENÍ ZADÁVACÍCH PODMÍNEK č. 2

analogicky v souladu s § 99 zákona č.134/2016 Sb., o zadávání veřejných zakázek

Název zakázky: **Vytvoření virtuálního prostředí „Lahvárna“**

Vysoká škola báňská – Technická univerzita Ostrava, se sídlem 17. listopadu 2172/15, 708 00 Ostrava – Poruba, IČ: 619 89 100, jako zadavatel veřejné zakázky malého rozsahu **Vytvoření virtuálního prostředí „Lahvárna“**, vydává na základě žádosti ze dne 8. a 9. 6. 2022 vysvětlení zadávacích podmínek.

- *Obslužný software rozdělujete na EDITOR a PROHLÍŽEČ. Obojí funguje pouze ve virtuálním prostředí? Nebo EDITOR obsluhuje pedagog skrze jiné specifické rozhraní např.: webový prohlížeč zatímco PROHLÍŽEČ funguje pouze jako virtuální realita?*
 - *Očekávané řešení předpokládá možnost připojit se jako „pedagog“ – s možností výběru místnosti a editace (výběrem objektů z databáze) a roli „studenta“, tedy prohlížeč – s možností pouze procházet nahraným prostředím, resp. zaznamenávat odpovědi studentů – viz Technická specifikace – Vytvoření virtuálního prostředí „Lahvárna“, Prostředí musí obsahovat minimálně 2 režimy. Editační režim a režim pro prohlížení (Prohlížeč).*
- *Není specifikováno na jakém konkrétním hardware aplikace poběží. Pokud jsou EDITOR a PROHLÍŽEČ dvě separátní věci, prosím o specifikaci pro každou zvlášť.*
 - *Minimální technická specifikace počítačů zatím nebyla řešena. Předpoklad využitelnosti je možnost spuštění na běžně dostupných PC (specifikováno jako PC střední třídy) – viz Technická specifikace – Vytvoření virtuálního prostředí „Lahvárna“, „Spustitelné na počítačích s Windows 10 a grafickou kartou podporující DX v.11.“*
- *Technická specifikace hovoří o vyrobení místnosti v poměru 1:1 s přesností na 0,5 cm. Z doložených podkladů (3 fotografie) nelze místnost v takto malé toleranci vyrobit. Je možnost získat více podkladů, nebo nejlépe reálnou místnost navštívit, zaměřit, či naskenovat?*
 - *K dispozici bude možné poskytnout navíc půdorys místnosti. Jiné materiály zadavatel nemůže poskytnout.*
- *Několikrát je zmíněno zobrazení aplikace v prohlížeči. Máte na mysli skutečný prohlížeč (např. Google Chrome), nebo je to jen slovní obrat a bude se jednat o klasickou aplikaci na PC?*
 - *Jedná se o slovní obrat pro rozlišení obou částí SW. Prohlížečem je myšlena klientská aplikace umožňující pouze prohlížení, resp. zaznamenávání odpovědi studentů – viz Technická specifikace – Vytvoření virtuálního prostředí „Lahvárna“.*

- *Budete chtít aplikaci používat i v brýlích pro VR (Oculus Quest 2), nebo se bude jednat pouze o PC verzi aplikace*
 - *V rámci této zakázky se počítá pouze s PC verzi aplikace. Použití VR brýlí může být řešeno v rámci pozdějších rozšíření.*
- *Zmiňujete, že bude možné vybrat z katalogu jak 3D objekty, tak i místnosti. Kolik místností budeme v rámci tohoto zadání modelovat? Pouze jednu (tu z fotografií) nebo více?*
 - *V rámci této zakázky bude vytvářena pouze jedna místnost – lahvárna. Navržené řešení však musí umožnit vkládání dalších místností ze strany uživatele (VŠB)- viz Příloha Technická specifikace – Vytvoření virtuálního prostředí „Lahvárna“ – Editační režim.*
- *Máte určenou poměrně vysokou přesnost. Máte k dispozici technické výkresy místnosti i objektů, nebo jakým způsobem budeme měřit, abychom docílili co možná nejpřesnějších modelů?*
 - *K dispozici bude možné poskytnout navíc pouze půdorys místnosti. Jiné materiály zadavatel nemůže poskytnout.*
- *Jaká je technická specifikace počítačů, na kterých aplikace poběží? Jmenovitě: grafická karta (integrována či externí + její parametry), procesor, paměť RAM.*
 - *Minimální technická specifikace počítačů zatím nebyla řešena. Předpoklad využitelnosti je možnost spuštění na běžně dostupných PC (specifikováno jako PC střední třídy) – viz Technická specifikace – Vytvoření virtuálního prostředí „Lahvárna“, „Spustitelné na počítačích s Windows 10 a grafickou kartou podporující DX v.11.“*
- *Zmiňujete lokální síť. Zde je otázka, zda budou mezi sebou počítače v rámci aplikace komunikovat a jak. Pokud bychom postavili aplikaci pro jednoho hráče a pouze data jako objekty se měla sdílet, bude aplikace jednodušší a levnější, než pokud by se mělo jednat o aplikaci pro více hráčů.*
 - *Obě části aplikace (Editor i Prohlížeč) budou využívat síť pouze k uložení, resp. nahrání prostředí. Nepředpokládá se paralelní připojení více uživatelů (hráčů) do jednoho scénáře s jejich vzájemnou interakcí (např. kooperace při řešení). Vzhledem k plánovanému využití v rámci výuky se naopak předpokládá paralelní připojení více studentů ve stejném čase, avšak nezávisle na sobě.*

Zadavatel nově stanovuje lhůtu pro podání nabídek, a to do 17. 6. 2022 do 10:00 hod.

Vysoká škola báňská – Technická univerzita Ostrava