

Wrocław, 4 listopada 2022

Postępowanie nr: KZ-ZO-78/2022

### WYJAŚNIENIE TREŚCI ZAPYTANIA OFERTOWEGO

Dotyczy postępowania w trybie zapytania ofertowego na: **usługę stworzenia interaktywnego oprogramowania badawczo – szkoleniowego VR kompatybilnego z goglami VR (HP Reverb G2 Omnicept Edition) dla Akademii Wychowania Fizycznego im. Polskich Olimpijczyków we Wrocławiu.**

Zamawiający w oparciu o art. 284 ust. 2 oraz ust. 6 ustawy Pzp (t.j. Dz. U. z 2022 r., poz. 1710, z późn. zm.), przekazuje poniżej treść zapytań, które wpłynęły do Zamawiającego wraz z wyjaśnieniami:

#### Pytanie nr 1

*„Jak powinien wyglądać proces podejmowania decyzji przez gracza w momencie zatrzymania animacji?”*

#### Wyjaśnienie w odpowiedzi na pytanie nr 1:

Zamawiający informuje, że osoba trzecia (badacz) będzie mógł zatrzymać akcję w VR a badany (korzystający z VR) będzie mógł wybrać/przewidzieć, co się wydarzy dalej. Mierzony będzie czas do podjęcia decyzji przez badanego i jego trafność (wynikająca z dalszej akcji). Oprogramowanie musi posiadać min. 10 różnych scenariuszy.

#### Pytanie nr 2

*„Jakie dyscypliny sportowe należy brać pod uwagę?”*

#### Wyjaśnienie w odpowiedzi na pytanie nr 2:

Zamawiający informuje, że należy brać pod uwagę gry zespołowe, w chwili obecnej koszykówka, piłka nożna lub piłka ręczna.

#### Pytanie nr 3

*„Istnieją wytyczne odnośnie modelu 3D animacji? Zakładamy uniwersalny ubiór sportowy.”*

#### Wyjaśnienie w odpowiedzi na pytanie nr 3:

Zamawiający informuje, że w animacji ma być stworzony uniwersalny ubiór sportowy.

#### Pytanie nr 4

*„Czujniki do nagrywania animacji dostarcza wykonawca, zgadza się?”*

#### Wyjaśnienie w odpowiedzi na pytanie nr 4:

Zamawiający informuje, że Wykonawca musi dostarczyć system motion capture (do nagrywania kinematyki ruchu).

Sporządziła: Aleksandra Hanczyn  
Specjalista ds. Zamówień Publicznych