

Muzeum Regionalne w Kościanie
Rynek 1
64-000 Kościan

Kościan, dnia 15 października 2014 r.

**Zaproszenie do składania ofert
w postępowaniu, którego wartość szacunkowa nie przekracza
równowartości kwoty 30 000 euro**

Znak sprawy **230.14.2015**

1. Nazwa i adres Zamawiającego: **Muzeum Regionalne w Kościanie, ul. Rynek 1, 64-000 Kościan**
 2. Przedmiot zamówienia: dostawa/robota budowlana/usługa
 3. Szczegółowy opis zamówienia: **Rysunkowa, udźwiękowiona opowieść z elementami animacji przedstawiająca legendę o kościańskim sukienniku z XV wieku.**
Szczegółowy opis znajduje się w załączniku.
 4. Termin wykonania zamówienia **29 grudnia 2015r.,**
 5. Okres gwarancji **minimum 2 lata na sprzęt, 5 lat na animowaną opowieść**
 6. Warunki płatności **Przelew na konto w ciągu 14 dni od wystawienia faktury.**
 7. Inne wymagania **Doświadczenie w realizacji podobnych zleceń, przedstawienie port folio z wcześniej zrealizowanych tego typu projektów.**
 8. Kryteria oceny ofert **60% cena i 40% projekt graficzny przykładowej sceny opowiadania wraz z animacją.**
4. Sposób przygotowania oferty oraz miejsce i termin składania ofert.

Ofertę należy złożyć w formie pisemnej:

- a) osobiście w siedzibie... **Muzeum Regionalne w Kościanie, ul. Rynek 1, 64-000 Kościan**
- b) przesać na adres.....**Muzeum Regionalne w Kościanie, ul. Rynek 1, 64-000 Kościan**
- c) faxem na numer
- d) w wersji elektronicznej na e-mail: muzeum@koscian.pl przy jednoczesnym telefonicznym potwierdzeniu wysłania oferty pod nr te. 65 512 29 34

w nieprzekraczalnym terminie do dnia **29 października 2015 r. do godz. 14.00**

/-/ Dariusz Kram

Dyrektor Muzeum Regionalnego w Kościanie

Rysunkowa, udźwiękowiona opowieść z elementami animacji przedstawiająca legendę o kościańskim sukienniku z XV wieku.

Założeniem opowieści jest przedstawienie dzieciom w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym 5-6 minutowej udźwiękowanej rysunkowej bajki przedstawiającej historię kościańskiego sukiennika Mikołaja od chwili narodzin, aż po wiek dorosły. W opowieść wplecione zostały elementy historyczne związane z wydarzeniami mającymi miejsce w średniowiecznym Kościanie.

Pkt 1. Zamówienie składa się z następujących elementów:

- 1) Nagranie audio wraz z jego udźwiękowieniem na podstawie tekstu opowieści (załącznik nr 1).
- 2) Przygotowanie rysunkowej opowieści na podstawie przedstawionego scenariusza i przykładowych fotografii (załącznik nr 2).
- 3) Animacja poszczególnych scen zgodnie z opisem w scenariuszu.
- 4) Uruchomienie nagrania za pomocą rzutnika/projektora multimedialnego.

Zamawiający zaznacza, że jest otwarty na wszelkie sugestie Wykonawcy, co do zawartości scenariusza, ilustrowania i animacji poszczególnych scen.

Ad 1) W skład nagrania audio wchodzi:

Nagranie załączonego tekstu przez lektora, Wgranie jako tło stonowanej muzyki/motywu dźwiękowego. Wgranie dodatkowych efektów dźwiękowych jak: odgłosy zwierząt domowych (kury, koguty, gęsi, kaczki, krowy, owce, kozy, konie, psy, koty), rozmawiających ludzi, gwaru występującego na targu, stukot końskich kopyt, dźwięk jadącego wozu, dźwięki stukania młotkiem (zakład szewski), pracy maszyn sukienniczych (warsztat sukienniczy), sygnały trębaczy mówiące o obecności króla, strzelania z łuku, itp.

Ad 2)

Rysunkowa opowieść do nagranych tekstu powinna obejmować 9 kolorowych scen zgodnych z załączonym scenariuszem.

Zamawiający proponuje przedstawienie opowieści w dwóch wersjach.

Wersja 1 Poszczególne sceny opowieści otwierają się na zasadzie trójwymiarowej książeczki dla dzieci, z ruchomymi elementami, przy kilku postaciach/obiektach. Postacie powinny być

kolorowe, bajkowe, nie budzące grozy. Na poszczególnych ilustracjach nie może zabraknąć zwierząt domowych: krowa, koza, kogut, itp., do których dostosowane byłyby dźwięki nagrania audio.

Wersja 2 Poszczególne sceny opowieści zostaną zilustrowane w sposób nawiązujący swoją formą graficzną do wyglądu iluminowanych ksiąg z okresu średniowiecza.

Wyboru jednej z wersji opowieści dokona Zamawiający na podstawie nadesłanych przez Wykonawcę przykładowych scen, przynajmniej po jednej dla każdej z wersji opowieści.

W przypadku braku przygotowania animacji przykładowej sceny Wykonawca powinien przygotować opis animacji danej sceny.

W przypadku braku w złożonej ofercie animacji do przykładowej sceny lub braku opisu animacji danej sceny oferta nie będzie brana pod uwagę przez Zamawiającego przy wyłanianiu Wykonawcy.

Zamawiający zaznacza, że jest otwarty na wszelkie sugestie i propozycje Wykonawcy, co do formy prezentacji opowieści.

Ad 3) Animowane poszczególne sceny powinny być proste – ruchy rękoma, nogami, mrugnięcia okiem, ruchy naśladowujące mówienie, pokłony delikatne ruchy nóg końskich lub postaci góra dół – przód tył, wędrownka chmur i słońca po niebie, wychylenie się postaci, otwieranie drzwi, ruch maszyny tkackiej, ruch dymu wylatującego z komina domu, itp. Dodatkowo można wprowadzić animację poszczególnych kart/stron w książce, która pokazywałaby ruch przekładania kart/stron.

Ad 4) W skład zadania wchodzi:

Zakup rzutnika/projektora multimedialnego, zamontowanie do sufitu za pomocą wysięgnika, podłączenie do instalacji elektrycznej, skalibrowanie rzutnika/projektora do puszczenia wiązki światła w miejsce projekcji bajki. Zamontowanie i podłączenie nagłośnienia stereo o mocy min. 10 wat.

Powierzchnia wyświetlania. Jest to płyta wiórowa pomalowana na kolor ciemnoszary. W przypadku słabej jakości obrazu wyświetlanego na powierzchni konieczne będzie zamontowanie chowanego we wnęce za górnym łukiem scenografii ekranu projekcyjnego elektrycznego na pilota o szerokości dostosowanej do wnęki. Inne rozwiązanie zastosowanie farby projekcyjnej w kolorze szarym.

Warunki techniczne dotyczące rzutnika/ projektora multimedialnego:

- jasność minimum 3000 ANSI
- współczynnik kontrastu (minimum 3000:1)
- minimalna rozdzielczość projekcji WXGA (1024 x 768)
- rzutnik/ projektor powinien posiadać możliwość odpalania z pilota
- rzutnik/projektor powinien posiadać przynajmniej jedno wejście USB
- rzutnik/projektor powinien posiadać wyjście audio (do podłączenia głośników)
- rzutnik/ projektor powinien być zamontowany do sufitu za pomocą uchwytu

Pkt 2. Opowieść powinna być zdalnie uruchamiana za pomocą pilota. Pilot powinien posiadać funkcje START, STOP.

Nagranie audio oraz rysunkowa animowana opowieść w efekcie końcowym mają tworzyć spójną całość.

Zamawiający udostępni wykonawcy plik tekstowy do nagrania audio, narysowaną postać Herbka oraz wszelkie dostępne u zamawiającego materiały ikonograficzne możliwe do wykorzystania w przygotowywanej animacji np.: znak ochronny kościańskich sukienników, herby miasta, cechów, zdjęcia zabudowy miasta znajdujące się na dioramie Kościana z XVII w.

Pkt 3. Wykonawca musi posiadać doświadczenie w realizacji podobnych przedsięwzięć oraz zobligowany jest do przedstawienia zamawiającemu port folio z wcześniej zrealizowanymi projektami

Pkt 4. Wykonawca zobowiązany jest do udzielenia minimum 5 letniej gwarancji na przygotowaną przez siebie rysunkową, zanimowaną opowieść oraz minimum 2 lata gwarancji na sprzęt składający się na zapytanie. Wykonawca przedstawi zamawiającemu zasady, częstotliwość (harmonogram) i koszty ewentualnego serwisowania użytego sprzętu. Szczegółowe ustalenia (czas reakcji na awarie + ewentualna naprawa lub wymiana sprzętowa) zostaną zawarte w podpisanej umowie.

Pkt 5. Zamawiający zastrzega sobie możliwość negocjowania cen i parametrów oferty z potencjalnym wykonawcą przed ostatecznym wyborem.

Zamawiający zastrzega sobie możliwość nie dokonania wyboru oferty bez podawania przyczyn.

Pkt 6. Dane techniczne sali:

- wysokość sali – 277 cm,

- wysokość od sufitu do dolnej krawędzi wnęki na której będzie wyświetlana animacja - 199 cm,

- odległość od miejsca proponowanego montażu rzutnika/projektora multimedialnego od ściany, na której będzie wyświetlana bajka – ok. 430 cm,

-sufit podwieszany z płyty regips na wysokości ok. 10 cm od stropu pierwotnego. Strop pierwotny zbudowany w konstrukcji z belek drewnianych,

- sala jest wyciemniona.

Poglądowe zdjęcia sali wystawowej wraz z miejscem gdzie wyświetlana będzie opowieść znajdują się w załączniku nr 3.

Pkt 7. Wycena – 60 % cena, 40 % projekt graficzny

Najniższa cena - 6 pkt.

Przedstawienie graficzne przykładowej sceny - 2 pkt.

Przygotowanie animacji przykładowej sceny - 1 pkt.

Estetyka całości projektu - 1 pkt.

Tekst opowieści – do nagrania audio

Scena 1

Cześć nazywam się Herbek i jestem dobrym duchem królewskiego miasta Kościana. Znam wiele ciekawych historii i jedną z nich wam dziś opowiem. Za górami za lasami za siedmioma rzekami, na wyspie otoczonej niedostępnymi bagnami i wodami rzeki Obry, dobrzy i pracowici ludzie wzniesli miasto Kościan. W jednym z domów przy drodze prowadzącej do Poznania mieszkał szewc Błażej, któremu niedawno urodził się syn o imieniu Mikołaj.

Scena 2

Chłopczyk urodził się w szczególnym dla miasta, 1400 roku. Wówczas do Kościana przyjechał król Władysław Jagiełło. Wszyscy mieszkańcy na niego czekali była to dla nich bardzo ważna wizyta. Władca odnowił prawa miejskie, rozstrzygał spory przed sądem królewskim i nadawał nowe prawa rzemieślnikom. Był to dla miasta ogromny zaszczyt. Wśród tłumów wiwatujących na cześć władcy był również malutki Mikołaj trzymany na rękach przez swoją mamę.

Scena 3

Na cześć przyjazdu króla i odnowienia praw miejskich kościańscy łucznicy z bractwa strzeleckiego urządzili obok zamku, turniej strzelecki. Najlepszy łucznik miał otrzymać wyjątkowo cenną nagrodę – pozłacanego ptaka na złotym łańcuchu, czyli tak zwanego kura. Nic więc dziwnego, że każdy starał się z całych sił trafić w sam środek tarczy. Szewc Błażej również spróbował swoich sił w turnieju.

Scena 4

Mały Mikołaj dorastał wśród tętniącego życiem miasta. Dni mijały mu na zabawach z psem, łapaniu żab w rzece, łowieniu ryb i potajemnym zapuszczaniu się na przyzamkowe bagna, na które rodzice zabraniali mu chodzić. Mikołaj pomagał ojcu w czasie dni targowych. Na rynku wśród wielu straganów swoje towary wystawiali również czapnicy, kołodzieje, piekarze, garncarze oraz sukiennicy, których warsztaty tkackie bardzo interesowały Mikołaja.

Scena 5

Rodzice widząc zainteresowanie syna tkactwem posłali go na naukę do zaprzyjaźnionego sukiennika Bartłomieja. Kolejne lata Mikołaj, spędził wśród piętrzących się stosów wełny oraz zwojów gotowego materiału pilnie ucząc się i poznając tajniki pracy sukiennika. W tym czasie zaprzyjaźnił się z córką swojego mistrza Hanką, której czasami pomagał w sprzedaży wytworzonego w warsztacie sukna. Przyjaźń ta przerodziła się z czasem w wielką miłość.

Scena 6

Niestety dla warsztatu nastały ciężkie czasy. Podupadający na zdrowiu mistrz Bartłomiej nie mógł już pracować jak dawniej. Mikołaj pozostał jedynym czeladnikiem w warsztacie. Pracy było coraz mniej.

Szansą na odbudowanie warsztatu było zamówienie kupca, który za tydzień wybierał się do Krakowa. Mikołaj wraz z Hanką pracowali dzień i noc by wykonać zamówione sukno.

Scena 7

Wykonany przez Hankę i Mikołaja materiał okazał się być wyjątkowej jakości. Zadowolony kupiec jeszcze nie raz przyjeżdżał do Kościana nabywać ten sprawdzony towar, za który nawet najznamienitsi rycerze nie szczędzili grosza. Zarobione pieniądze młodzi małżonkowie przeznaczyli na remont warsztatu, a Mikołaj który sam został mistrzem przyjął na naukę uczniów i przekazał im zdobytą wiedzę oraz umiejętność wytwarzania coraz bardziej cenionego kościańskiego sukna.

Scena 8

Wiele lat później w 1472 roku jakość kościańskich tkanin została doceniona przez samego króla Kazimierza Jagiellończyka, który w dowód uznania wręczył sukiennikom z grodu nad Obrą znak ochronny, by ich produkty nie były podrabiane przez nieuczciwych i nierzetelnych rzemieślników. Był to pierwszy znak ochronny w historii naszego kraju.

Scena 9

Tak właśnie wyglądał znak ochronny kościańskich sukienników nadany przez króla. ...

Opowieść o sukienniku Mikołaju jest legendą, ale wy możecie być dumni z pracy i osiągnięć waszych przodków dawnych mieszkańców królewskiego miasta Kościana.

KONIEC

Scenariusz bajki – proponowany wygląd graficzny poszczególnych scen wraz z ich animacją.

Scena 1 – ok. 30 sek.

Basztek to herb miasta przedstawiony z nogami i rękoma. Jest to narrator opowiada krótko o sobie siedząc na murze miejskim w tle ma miasto – wygląd miasta na podstawie fot. Nr 1. Po prawej brama poznańska, mur miejski. W centralnej części most i rzeka na brzegach sitowie. Po lewej stronie domy, owce, płotki, drzewa. Przed domem ojciec matka, zawinięty noworodek, mały szczeniaczek. Proponowane animacje – basztek macha nogami, rękoma, przesuwiają się chmury, matka kołysze dziecko, zwierzaki skubią trawę na pastwisku.

Pauza - ok.5 sek.

Scena 2 – ok. 30 sek.

Król na honorowym miejscu pod namiotem przed nim klęczy delegacja mieszczan. Wokół ludność miasta stoi i wiwatuje. Wśród zebranych rodzice z małym chłopcem. Proponowana animacja król porusza ręką i wręcza dokument. Przesuwają się chmury, proporczyki łopoczą, tłum unosi ręce. Klęczy żebrak i porusza ręką.

Pauza - ok.5 sek.

Scena 3 – ok. 30 sek.

W tle kształt kościańskiego zamku, widok na młyn wodny – fot nr 2. Turniej łuczników o złotego kura na łańcuchu. Proponowane animacje Postać na pierwszym planie trzyma łańcuch z kurem w ręku i kołysze nim. Łucznik pochyla się góra dół – jakby celował do tarczy. Król i kibice oglądają zmagania. Porusza się koło młyna wodnego.

Pauza - ok.5 sek.

Scena 4 – ok. 30 sek.

Kościański rynek – fot. nr 3. Budynek stanowiący tło oparte na budynkach z makiety. Na pierwszym planie szewc i jego syn karmiący psa. W budkach sprzedający, postacie kupujące. Dalej jeszcze 5 budek targowych – piekarz, garncarz, czapnik, kołodziej i sukiennik. Proponowane animacje ruchy ręką, podskoki psa, sprzedający lub kupujący poruszają ręką z towarem. W tle zabudowania przyrynkowe.

Pauza ok.5 sek.

Scena 5 – ok. 30 sek.

Warsztat sukiennika – budynek kryty gontem nie za bogato okno i otwarte drzwi. Na pierwszym planie ojciec z synem rozmawia z właścicielem na drugim planie wewnątrz warsztatu pracują sukiennicy. Proponowane animacje – ruchy rękoma, pochylanie z za narożnika budynku, lub zza framugi drzwi wychyla się postać małej dziewczynki.

Pauza ok.5 sek.

Scena 6 – ok. 30 sek.

Chory właściciel, praca w warsztacie dzień i noc pracuje chłopak i córka właściciela – już trochę starsi. Budynek zaniedbany, szachulcowy odpadająca elewacja jeszcze nie rudera ale widać dziury w dachu pajęczyny. Proponowane animacje – wędrówka Słońca i księżycy po niebie, ruchy rąk postaci w warsztacie.

Pauza ok.5 sek.

Scena 7 – ok. 30 sek.

Dom wyremontowany – w warsztacie widoczni pracownicy. W kierunku warsztatu podąża ojciec z synem, aby zapisać go na naukę. Witają go starzy rodzice Mikołaja i ojciec Hanki. Przed warsztatem stoi młody właściciel z żoną i rozmawia z kupcem z sakiewką obok, którego stoi wóz. Na wozie rolki sukna. Trwa załadunek. Proponowane animacje – ruch ładowania towaru. Ruch w warsztacie, gest zawartej transakcji ręka sakiewka.

Pauza ok.5 sek.

Scena 8 – ok. 30 sek.

Dwór królewski. Król siedzi na tronie w tle tłum postaci kilka osób wygląda na zazdrosnych. Przed królem w ukłonie kupcy prezentują królowi kościańskie sukno.

Proponowana animacja Król jest zadowolony z jakości produktu, dotyka materiału. Osoba trzymająca rolkę pochyla się z nią.

Pauza ok.5 sek.

Scena 9 – ok. 30 sek.

Pojawia się Herbek siedzący na murze tak jak w scenie 1. W rękę trzyma rozwinięty dokument ze znakiem ochronnym z dokumentem na którym znajduje się znak ochronny. Proponowana animacja Herbek porusza ustami.

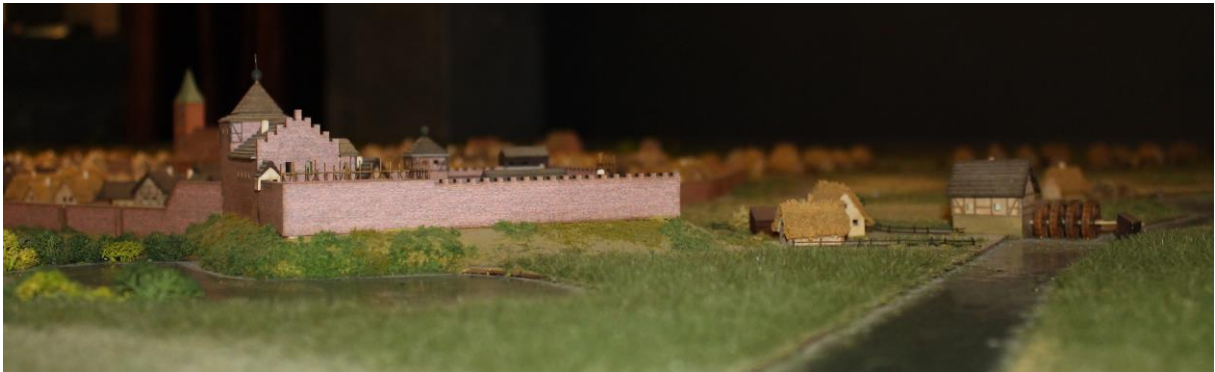
Przykładowe tła dla scen opowieści.

Fot. nr 1





Fot nr 2





Fot. nr 3





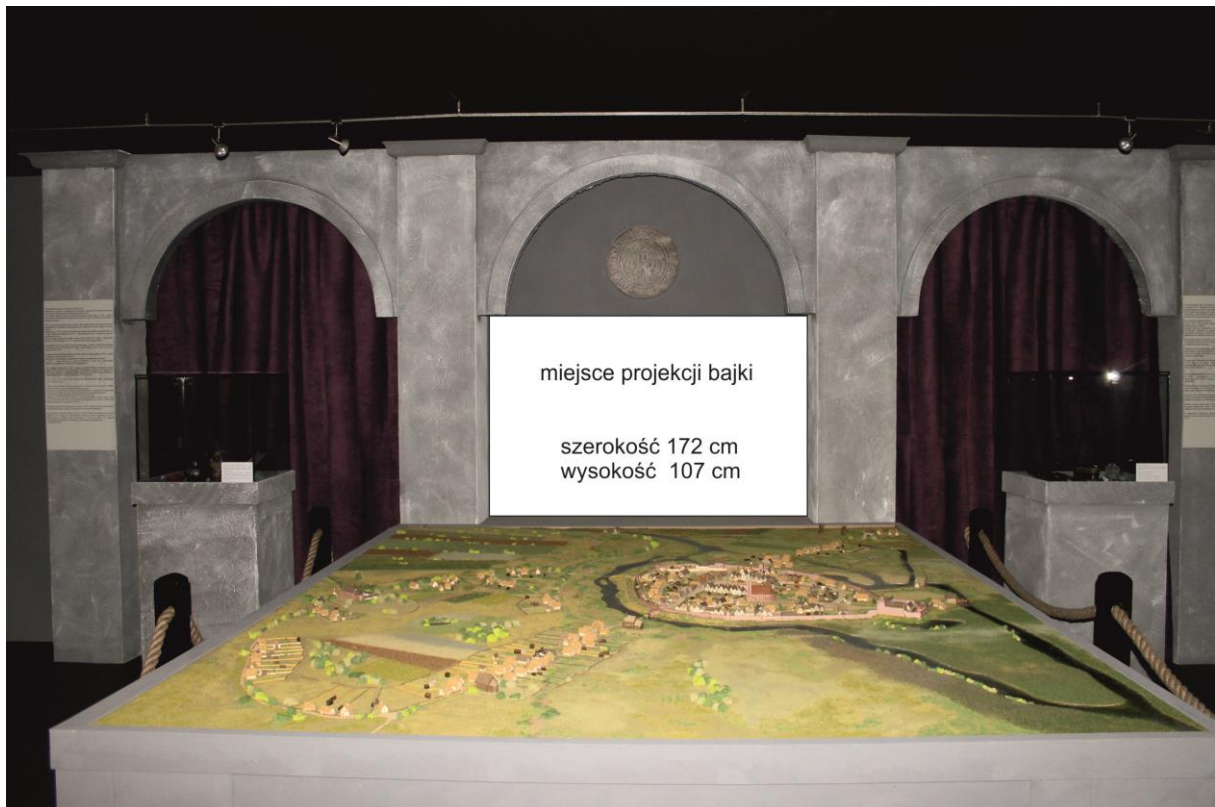
Załącznik nr 3

Poglądowe zdjęcia sali wystawowej wraz z miejscem gdzie wyświetlana będzie opowieść

Wnęka nad dioramą, w której wyświetlana będzie bajka dla dzieci - zdjęcie zrobione z ok. 20 cm od sufitu.



Miejsce emisji opowieści we wnęce szerokość 172 cm, wysokość 107 cm. łuk nad wnęką jest odsunięty od tylnej ściany na ok 20 cm



Widok na wnękę oraz miejsce proponowane do montażu rzutnika

Co powinna zawierać oferta

Wycena i elementy obligatoryjne		Ceny brutto
1	Wycena 1 wersji opowieści	
2	Wycena 2 wersji opowieści	
3.	Wycena nagrania audio	
4.	Wycena rzutnika/projektora multimedialnego (podać markę i model)	
5.	Wycena nagłośnienia (podać markę i moc)	
6	Przygotowanie i przedstawienie przykładowej sceny wraz z proponowaną animacją dla każdej z wersji opowieści	-
7.	Załączenie portfolio z wcześniej zrealizowanymi projektami	-
8.	Podanie zasad, częstotliwości (harmonogram) i koszty ewentualnego serwisowania, naprawy czy wymiany sprzętu oraz czas reakcji w przypadku wystąpienia awarii	