

Numer postępowania IZ.272.15.2022

Wałcz, dnia 22 sierpnia 2022 r.

Dotyczy: postępowania o udzielenie zamówienia publicznego prowadzonego przez Powiat Wałecki na podstawie ustawy z dnia 11 września 2019 r. Prawo zamówień publicznych, na dostawę platformy edukacyjnej w oparciu o technologię chmurową oraz sprzętu i aplikacji do laboratorium VR w ramach realizowanego projektu pn.: Wiedza oparta na praktyce – modernizacja kształcenia zawodowego w powiecie wałeckim (Ogłoszenie nr 2022/BZP 00308300/01 z dnia 17 sierpnia 2022 r.).

WYJAŚNIENIE I ZMIANA TREŚCI SPECYFIKACJI WARUNKÓW ZAMÓWIENIA

Zamawiający zawiadamia, że wpłynął wniosek o wyjaśnienie treści specyfikacji warunków zamówienia, zwanej dalej „SWZ”, w następującym brzmieniu:

1. „Zamawiający w pozycji 2 tabeli w części 2 wskazuje gogle VR, które nie posiadają kontrolerów oraz stacji bazowych. Czy nie byłoby uzasadnione dopisanie tych elementów jeżeli aplikacje, które są grywalne wymagają takiego rozwiązania? Bez ww. elementów nie jest możliwe używanie aplikacji wymienionych w części 2 w pozycji nr 7 tabeli.”

na który udziela się następującej odpowiedzi:

Okulary wymienione w pozycji 2 tabeli w części 2 muszą być kompatybilne i współpracować z komputerem który jest opisany w pozycji 1 tabeli. Dlatego nie wymagają dodatkowego kontrolera (zapis w pozycji pierwszej opisu – „Kompatybilność z komputerem gamingowym”).

2. „Zamawiający w pozycji 4 tabeli w części 2 wskazuje gogle VR, które nie posiadają kontrolerów. Czy nie byłoby wskazane dodanie co najmniej jednego kontrolera, który umożliwiłby podstawowe sterowanie? Bez ww. kontrolera użytkownicy zmuszeni byłiby używać np. smartfona jako kontrolera i konieczna byłaby za każdym razem instalacja aplikacji.”

na który udziela się następującej odpowiedzi:

Okulary wymienione w pozycji 4 tabeli w części 2 muszą być wyposażone w kontrolery. Zamawiający wskazał, że okulary wymagają kontrolerów poprzez zapis w pozycji pierwszej opisu – „Kompatybilność z PC: NIE (stand-alone)”.

3. „W jakiej formie przewidywane są szkolenia VR dotyczące z Podstaw Sieci Teleinformatycznych i Ethical Hackingu? Czy miałyby to być odtwarzane filmy w środowisku 3D, które użytkownicy mogliby odtwarzać wielokrotnie? Czy miałyby to być szkolenie w czasie rzeczywistym prowadzone poprzez transmisję z kamery 360? Czy Zamawiający mógłby przybliżyć koncepcję ww. szkoleń?,”

na który udziela się następującej odpowiedzi:

Zamawiający nie oczekuje filmów w środowisku 3D ani szkoleń w czasie rzeczywistym. Zamawiający oczekuje, że szkolenia dotyczące Podstaw Sieci i Ethical Hacking mają być dostarczone w technologii VR (Virtual Reality) dla platformy Android wykorzystująca silnik 3D Unity oraz Wave SDK. Aplikacje muszą być przekazane wraz z licencją do wielokrotnego odtwarzania.

Paweł Węgrzynowski

podpis pełnomocnika zamawiającego