

# Kisvárdai ECO-park interaktív fejlesztése

Közbeszerzési Értesítő száma:	2020/128
Beszermzés tárgya:	Árubeszermzés
Hirdetmény típusa:	Módosítás/helyesbítés/visszavonás/2015 KÉ
Eljárás fajtája:	
Közzététel dátuma:	2020.07.03.
Iktatószám:	11953/2020
CPV Kód:	30200000-1
Ajánlatkérő:	Kisvárdai Város Önkormányzata
Teljesítés helye:	
Ajánlattételi/részvételi jelentkezési határidő:	
Nyertes ajánlattevő:	
Ajánlatkérő típusa:	
Ajánlatkérő fő tevényeségi köre:	

## KÖZBESZERZÉSI ÉRTEŚÍTŐ

a Közbeszerzési Hatóság Hivatalos Lapja

Módosítás/helyesbítés/visszavonás

Változásokot vagy további információt tartalmazó hirdetmény

I. szakasz: Ajánlatkérő (az eredeti hirdetményben szereplő információnak megfelelően)

I.1) Név és címek (jelölje meg az eljárásért felelős összes ajánlatkérőt)

Hivatalos név: [Kisvárdai Város Önkormányzata](#)

Nemzeti azonosítószám: [EKRSZ\\_15981091](#)

Postai cím: [Szent László Utca 7-11](#)

Város: [Kisvárdai](#)

NUTS-kód: [HU323](#)

Postai irányítószám: [4600](#)

Ország: [Magyarország](#)

Kapcsolattartó személy: [Leleszi Tibor](#)

Telefon: [+36 45500700](#)

E-mail: [hivatal@kisvarda.hu](mailto:hivatal@kisvarda.hu)

Fax: [+36 45405128](#)

Internetcím(ek):

Az ajánlatkérő általános címe (URL): [www.kisvarda.hu](http://www.kisvarda.hu)

A felhasználói oldal címe (URL):

II. szakasz: Tárgy (az eredeti hirdetményben szereplő információnak megfelelően)

II.1) Meghatározás

II.1.1)

Elnevezés: [Kisvárdai ECO-park interaktív fejlesztése](#)

Hivatkozási szám: [EKR000586012020](#)

## II.1.2) Fő CPV-kód:

Fő tárgy:

Fő szójegyzék

30200000-1

Kiegészítő szójegyzék

## II.1.3) A szerződés típusa

Építési beruházás

Árubeszerzés

Szolgáltatásmegrendelés

## II.1.4) A közbeszerzés rövid ismertetése:

1.rész interaktív elemek:

1.1. Pool:

Az elvárt felhasználói élmény:

A technológia segítségével bemutatathatóak a természeti mozgások a legfiatalabb korosztálynak is, oly módon, hogy számukra is élvezhető, egyszerű legyen az információszerzés élménye.

“Térdig érő” virtuális vízben a tájegységre jellemző autentikus halak úszkálnak. Természetesen elinalnak a látogató keltette fodrozódó vízben. (A vizek élővilágának bemutatása.)

1.2. Time line:

Az elvárt felhasználói élmény:

Tájegység történetét feldolgozó időrendi vonalra rendezett adatok, régészeti elemek, ökológiai lábnyomok bemutatása a felület segítségével. Az idővonal elnyúlhat a jövőbe is, megjelenítve az általunk elképzelt jövőt, annak jellegzetes elemeivel.

1.3. Turn the pages:

Az elvárt felhasználói élmény:

A tájegység jellegzetes ökológiai felépítésével foglalkozó tudományos tanulmány vagy tanulmányok, elérhetővé téve a nagyközönség számára. Lehetőség szerint tartalmazzon videót, valamint nagyfelbontású, minimum HD minőségű képanyagot a könnyebb megérthetőség szempontjából. Itt kerülnek bemutatásra a veszélyeztetett fajok. Elérhetővé tennénk többek között a „Vörös Könyvet” (Red Data Book), ami több száz veszélyeztetett állat és növényfajt tartalmaz. Az interakció érintésmentes.

1.4. Filmes játékok\_bluebox:

Az elvárt felhasználói élmény:

A látogató, amellyel együtt megismerkedik egy a filmkészítésben széles körben alkalmazott trükktechnikával, alkalma nyílik, hogy fotókat készítsen magáról egy izgalmas környezetben. A látogató a green- vagy bluebox felületnek köszönhetően láthatja magát az animációban.

1.5. Digitális vendégkönyv:

Az elvárt felhasználói élmény:

A digitális vendégkönyv a klasszikus vendégkönyv modernizált formája, amely alkalmazkodik a fiatalabb generáció újfajta közvetlenebb, spontánabb kommunikációjához. A videó formátum alkalmazása személyesebbé teszi mind az üzenetek készítését, mind azok megtekintését. A falra vetített mozaik videó pedig izgalmasan mutatja be az eddigi látogatók közösségét.

2. rész: multimédiás fejlesztés

2.1. „Vízterelő” multi touch table

Installáció technikai leírása:

Az interaktív Multi Touch Table, amely egy előrelépés a digitális interakcióban, lehetővé teszi a megjelenített digitális tartalom kezekkel történő manipulációját, ahelyett, hogy billentyűzetet / egeret használnánk. Forradalmasítja az interaktivitás módját, miközben új formában ad

lehetőséget a másokkal való kapcsolódásra, koprodukcióra.

Installáció típusa: multi touch table

Installáció mérete: 86", 190 x 107 cm

## 2.2. Végtelen lép interaktív mozgásérzékeny vetített installáció

Installáció technikai leírása:

A nagy fényerősségű vetítő izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jelenít meg a padló felületén. Speciális szoftver és mozgásérzékelő kamera felhasználásával a padlón megjelenő látvány interakcióba lép a látogatóval és a legkisebb mozgásra is reagálva alakítja az élményt, irányítja a vetített eseményt.

Installáció mérete: 550 x 580 cm \*360'

## 2.3. Tisza / tiszavirágzás interaktív mozgásérzékeny vetített installáció

Installáció technikai leírása:

A nagy fényerősségű vetítő izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jelenít meg a nagyméretű felületen (itt: padló, fal). Speciális szoftver és mozgásérzékelő kamera felhasználásával a felületen megjelenő látvány interakcióba lép a látogatóval és a legkisebb mozgásra is reagálva alakítja az élményt, irányítja a vetített eseményt.

Installáció mérete: 560 x 580 cm + 550 x 310 cm (1 fal és 1 padló)

## 2.4. Evolúció videomapping

Installáció mérete: 1190 x 310 cm

Installáció technikai leírása:

A videomapping, vagy másnéven projection mapping a térbeli valóságot bővíti ki. A tér elemeit, a megvetített tárgyak felületét bekapcsolva a látványba szimulálja a tér átalakulását. Minél nagyobb méretű a projekció, annál teljesebb a szimuláció élménye. A nagy fényerősségű vetítőkkel izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jeleníthetünk meg felületen.

## 2.5. Guide applikáció és kiterjesztett valóság élmény

Az applikáció rövid ismertetése:

A mobil alkalmazás segíti a látogatókat a park területén történő tájékozódásban. Segít megismerni a területet, az ottani élővilágot és a terület történetét. Mindezt nem csupán informatív, hanem játékos formában is, célozva ezzel a családokat és eltérő korosztályokat.

## 3.rész. szimulátorok

### 3.1. Zenélő lépcső

A lépcsőre lépve a lépcsőnek megfelelő hang megszólal. A megfelelő lépcsőfokok „bejárásával” komplett dallamok is lejátszhatóak. A szintetizátor hangkészlete lehetőséget ad több mint 100 hangszín megszólaltatására, vagy akár több fajta dobkészlet használatára is.

### 3.2. Atomerőmű

A belső helyiségben fel kell építeni egy teljes fizikai modellt. Atomreaktor, csővezetékek, turbina, generátor, villamos vezetékek és egy szimulált fogyasztó, egy világító szerkezet. Az atomreaktor hosszúkás hengerpalástját megnyitva beeláthatunk a reaktorba, ahol a fűtőelem kazetták és a szabályozó rudak láthatóak. A rudak pozíciója változtatható és fizikailag is mozognak. A modellben ezekkel lehet szabályozni a reaktor teljesítményét.

A részletes paramétereket a közbeszerzési műszaki leírás tartalmazza.

## IV. szakasz: Eljárás

### IV.1) Adminisztratív információk

IV.1.1) A módosítással és/vagy helyesbítéssel, illetve visszavonással érintett hirdetményre vonatkozó korábbi közzététel

A hirdetmény száma a Közbeszerzési Értesítőben:

**11252 / 2020 (KÉ-szám/évszám)**

## **V. szakasz: Módosítások, helyesbítés vagy visszavonás**

V.1) A módosítandó vagy megadandó információ

V.1.1) A módosítás oka

**x** Az ajánlatkérő által megküldött eredeti információ módosítása

A Közbeszerzési Értesítőben közzétett információk nem felelnek meg az ajánlatkérő által eredetileg megadottaknak

V.1.2) Az eredeti hirdetményben javítandó szövegrész (kérjük, adja meg az eredeti hirdetmény kapcsolódó szakaszát és a bekezdés számát)

**Szakasz száma:**

**II . 1 . 4**

**Rész száma:**

**A módosítandó szöveg helye: A közbeszerzés rövid ismertetése:**

**A következő helyett:**

**1.rész interaktív elemek:**

**1.1. Pool:**

**Az elvárt felhasználói élmény:**

A technológia segítségével bemutatathatóak a természeti mozgások a legfiatalabb korosztálynak is, oly módon, hogy számukra is élvezhető, egyszerű legyen az információszerzés élménye.

“Térdig érő” virtuális vízben a tájegységre jellemző autentikus halak úszkálnak. Természetesen elinalnak a látogató keltette fodrozódó vízben. (A vizek élővilágának bemutatása.)

**1.2. Time line:**

**Az elvárt felhasználói élmény:**

Tájegység történetét feldolgozó időrendi vonalra rendezett adatok, régészeti elemek, ökológiai lábnyomok bemutatása a felület segítségével. Az idővonal elnyúlhat a jövőbe is, megjelenítve az általunk elképzelt jövőt, annak jellegzetes elemeivel.

**1.3. Turn the pages:**

**Az elvárt felhasználói élmény:**

A tájegység jellegzetes ökológiai felépítésével foglalkozó tudományos tanulmány vagy tanulmányok, elérhetővé téve a nagyközönség számára. Lehetőség szerint tartalmazzon videót, valamint nagyfelbontású, minimum HD minőségű képanyagot a könnyebb megérthetőség szempontjából. Itt kerülnek bemutatásra a veszélyeztetett fajok. Elérhetővé tennénk többek között a „Vörös Könyvet” (Red Data Book), ami több száz veszélyeztetett állat és növényfajt tartalmaz. Az interakció érintésmentes.

**1.4. Filmes játékok\_bluebox:**

**Az elvárt felhasználói élmény:**

A látogató, amellyel hogy megismerkedik egy a filmkészítésben széles körben alkalmazott

trükktechnikával, alkalma nyílik, hogy fotókat készítésen magáról egy izgalmas környezetben. A látogató a green- vagy bluebox felületnek köszönhetően láthatja magát az animációban.

#### 1.5. Digitális vendégkönyv:

Az elvárt felhasználói élmény:

A digitális vendégkönyv a klasszikus vendégkönyv modernizált formája, amely alkalmazkodik a fiatalabb generáció újfajta közvetlenebb, spontánabb kommunikációjához. A videó formátum alkalmazása személyesebbé teszi mind az üzenetek készítését, mind azok megtekintését. A falra vetített mozaik videó pedig izgalmasan mutatja be az eddigi látogatók közösségét.

#### 2. rész: multimédiás fejlesztés

##### 2.1. „Vízterelő” multi touch table

Installáció technikai leírása:

Az interaktív Multi Touch Table, amely egy előrelépés a digitális interakcióban, lehetővé teszi a megjelenített digitális tartalom kezekkel történő manipulációját, ahelyett, hogy billentyűzetet / egeret használnánk. Forradalmasítja az interaktivitás módját, miközben új formában ad lehetőséget a másokkal való kapcsolódásra, koprodukcióra.

Installáció típusa: multi touch table

Installáció mérete: 86”, 190 x 107 cm

##### 2.2. Végtelen lép interaktív mozgásérzékelő vetített installáció

Installáció technikai leírása:

A nagy fényerősségű vetítő izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jelenít meg a padló felületén. Speciális szoftver és mozgásérzékelő kamera felhasználásával a padlón megjelenő látvány interakcióba lép a látogatóval és a legkisebb mozgásra is reagálva alakítja az élményt, irányítja a vetített eseményt.

Installáció mérete: 550 x 580 cm \*360’

##### 2.3. Tisza / tiszavirágzás interaktív mozgásérzékelő vetített installáció

Installáció technikai leírása:

A nagy fényerősségű vetítő izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jelenít meg a nagyméretű felületen (itt: padló, fal). Speciális szoftver és mozgásérzékelő kamera felhasználásával a felületen megjelenő látvány interakcióba lép a látogatóval és a legkisebb mozgásra is reagálva alakítja az élményt, irányítja a vetített eseményt.

Installáció mérete: 560 x 580 cm + 550 x 310 cm (1 fal és 1 padló)

##### 2.4. Evolúció videomapping

Installáció mérete: 1190 x 310 cm

Installáció technikai leírása:

A videomapping, vagy másnéven projection mapping a térbeli valóságot bővíti ki. A tér elemeit, a megvetített tárgyak felületét bekapcsolva a látványba szimulálja a tér átalakulását. Minél nagyobb méretű a projekció, annál teljesebb a szimuláció élménye. A nagy fényerősségű vetítőkkel izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jeleníthetünk meg felületen.

##### 2.5. Guide applikáció és kiterjesztett valóság élmény

Az applikáció rövid ismertetése:

A mobil alkalmazás segíti a látogatókat a park területén történő tájékozódásban. Segít megismerni a területet, az ottani élővilágot és a terület történetét. Mindezt nem csupán informatív, hanem játékos formában is, célozva ezzel a családokat és eltérő korosztályokat.

#### 3.rész. szimulátorok

##### 3.1. Zenélő lépcső

A lépcsőre lépve a lépcsőnek megfelelő hang megszólal. A megfelelő lépcsőfokok „bejárásával” komplett dallamok is lejátszhatóak. A szintetizátor hangkészlete lehetőséget ad több mint 100 hangszín megszólaltatására, vagy akár több fajta dobkészlet használatára is.

### 3.2. Atomerőmű

A belső helyiségben fel kell építeni egy teljes fizikai modellt. Atomreaktor, csővezetékek, turbina, generátor, villamos vezetékek és egy szimulált fogyasztó, egy világító szerkezet. Az atomreaktor hosszúkás hengerpalástját megnyitva beleláthatunk a reaktorba, ahol a fűtőelem kazetták és a szabályozó rudak láthatóak. A rudak pozíciója változtatható és fizikailag is mozognak. A modellben ezekkel lehet szabályozni a reaktor teljesítményét.

A részletes paramétereket a közbeszerzési műszaki leírás tartalmazza.

#### Helyesen:

##### 1.rész interaktív elemek:

###### 1.1. Pool:

Az elvárt felhasználói élmény:

A technológia segítségével bemutatathatóak a természeti mozgások a legfiatalabb korosztálynak is, oly módon, hogy számukra is élvezhető, egyszerű legyen az információszerzés élménye.

“Térdig érő” virtuális vízben a tájegységre jellemző autentikus halak úszkálnak. Természetesen elinalnak a látogató keltette fodrozódó vízben. (A vizek élővilágának bemutatása.)

###### 1.2. Time line:

Az elvárt felhasználói élmény:

Tájegység történetét feldolgozó időrendi vonalra rendezett adatok, régészeti elemek, ökológiai lábnyomok bemutatása a felület segítségével. Az idővonal elnyúlhat a jövőbe is, megjelenítve az általunk elképzelt jövőt, annak jellegzetes elemeivel.

###### 1.3. Turn the pages:

Az elvárt felhasználói élmény:

A tájegység jellegzetes ökológiai felépítésével foglalkozó tudományos tanulmány vagy tanulmányok, elérhetővé téve a nagyközönség számára. Lehetőség szerint tartalmazzon videót, valamint nagyfelbontású, minimum HD minőségű képanyagot a könnyebb megérthetőség szempontjából. Itt kerülnek bemutatásra a veszélyeztetett fajok. Elérhetővé tennénk többek között a „Vörös Könyvet” (Red Data Book), ami több száz veszélyeztetett állat és növényfajt tartalmaz. Az interakció érintésmentes.

###### 1.4. Filmes játékok\_bluebox:

Az elvárt felhasználói élmény:

A látogató, amellet hogy megismerkedik egy a filmkészítésben széles körben alkalmazott trükktechnikával, alkalma nyílik, hogy fotókat készítessen magáról egy izgalmas környezetben. A látogató a green- vagy bluebox felületnek köszönhetően láthatja magát az animációban.

###### 1.5. Digitális vendégkönyv:

Az elvárt felhasználói élmény:

A digitális vendégkönyv a klasszikus vendégkönyv modernizált formája, amely alkalmazkodik a fiatalabb generáció újfajta közvetlenebb, spontánabb kommunikációjához. A videó formátum alkalmazása személyesebbé teszi mind az üzenetek készítését, mind azok megtekintését. A falra vetített mozaik videó pedig izgalmasan mutatja be az eddigi látogatók közösségét.

##### 2. rész: multimédiás fejlesztés

###### 2.1. Tisza / tiszavirágzás interaktív mozgásérzékeny vetített installáció

Installáció technikai leírása:

A nagy fényerősségű vetítő izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jelenít meg a nagyméretű felületen (itt: padló, fal). Speciális szoftver és mozgásérzékelő kamera felhasználásával a felületen megjelenő látvány interakcióba lép a látogatóval és a legkisebb mozgásra is reagálva alakítja az élményt, irányítja a vetített eseményt.

Installáció mérete: 560 x 580 cm + 550 x 310 cm (1 fal és 1 padló)

## 2.2. Evolúció videomapping

Installáció mérete: 1190 x 310 cm

Installáció technikai leírása:

A videomapping, vagy másnéven projection mapping a térbeli valóságot bővíti ki. A tér elemeit, a megvetített tárgyak felületét bekapcsolva a látványba szimulálja a tér átalakulását. Minél nagyobb méretű a projekció, annál teljesebb a szimuláció élménye. A nagy fényerősségű vetítőkkel izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jeleníthetünk meg felületen.

## 2.3. Guide applikáció és kiterjesztett valóság élmény

Az applikáció rövid ismertetése:

A mobil alkalmazás segíti a látogatókat a park területén történő tájékozódásban. Segít megismerni a területet, az ottani élővilágot és a terület történetét. Mindezt nem csupán informatív, hanem játékos formában is, célozva ezzel a családokat és eltérő korosztályokat.

## 3.rész. szimulátorok

### 3.1. Zenélő lépcső

A lépcsőre lépve a lépcsőnek megfelelő hang megszólal. A megfelelő lépcsőfokok „bejárásával” komplett dallamok is lejátszhatóak. A szintetizátor hangkészlete lehetőséget ad több mint 100 hangszín megszólaltatására, vagy akár több fajta dobkészlet használatára is.

### 3.2. Atomerőmű

A belső helyiségben fel kell építeni egy teljes fizikai modellt. Atomreaktor, csővezetékek, turbina, generátor, villamos vezetékek és egy szimulált fogyasztó, egy világító szerkezet. Az atomreaktor hosszúkás hengerpalástját megnyitva beleláthatunk a reaktorba, ahol a fűtőelem kazetták és a szabályozó rudak láthatóak. A rudak pozíciója változtatható és fizikailag is mozognak. A modellben ezekkel lehet szabályozni a reaktor teljesítményét.

A részletes paramétereket a közbeszerzési műszaki leírás tartalmazza.

Szakasz száma:

..

Rész száma:

A módosítandó szöveg helye:

A következő helyett

Fő CPV-kód:

Fő tárgy:

Helyesen

Fő CPV-kód:

Fő tárgy:

Szakasz száma:

IV . 2 . 2

Fő szójegyzék

Kiegészítő szójegyzék

Fő szójegyzék

Kiegészítő szójegyzék

**A módosítandó szöveg helye: Ajánlattételi vagy részvételi határidő dátum**

**A következő helyett**

**Dátum: 2020/07/06 (éééé/hh/nn)**

**Helyi idő: 10:00 (óó:pp)**

**Helyesen**

**Dátum: 2020/07/09 (éééé/hh/nn)**

**Helyi idő: 12:00 (óó:pp)**

**Szakasz száma:**

**II . 2 . 4**

**Rész száma: 2**

**A módosítandó szöveg helye: A közbeszerzés mennyisége:**

**A következő helyett:**

**2. rész: multimédiás fejlesztés**

**2.1. „Vízterelő” multi touch table**

**Installáció típusa: multi touch table**

**Installáció mérete: 86”, 190 x 107 cm**

**Installáció technikai leírása:**

**Az interaktív Multi Touch Table, amely egy előrelépés a digitális interakcióban, lehetővé teszi a megjelenített digitális tartalom kezekkel történő manipulációját, ahelyett, hogy billentyűzetet / egeret használnánk. Forradalmasítja az interaktivitás módját, miközben új formában ad lehetőséget a másokkal való kapcsolódásra, koprodukcióra.**

**Hardver igény:**

**iiyama PROLITE TE8603MIS-B1AG 86" multitouch screen 1 db vagy azzal egyenértékű**

**iiyama SPC5801BB slot PC 1 db vagy azzal egyenértékű**

**asztal kialakítása (asztalos munka)**

**Szoftver fejlesztés, szolgáltatások:**

**Vizuális tartalom (UI design. Animációk. Effektek.)**

**Sound design (Hangeffektek, atmoszféra)**

**Fejlesztés (Futtató keretrendszer fejlesztése, kezelőfelület, beüzemelés, min. 2 év support)**

**2.2. Végtelen lép interaktív mozgásérzékelny vetített installáció**

**Installáció mérete: 550 x 580 cm \*360'**

**Installáció elhelyezése: a terem padlózatán, az elhelyezett tárgyak felületén, illetve 360 fokban a falakon tükrözve.**

**Installáció technikai leírása:**

**A nagy fényerősségű vetítő izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jelenít meg a padló felületén. Speciális szoftver és mozgásérzékelő kamera felhasználásával a padlón megjelenő látvány interakcióba lép a látogatóval és a legkisebb mozgásra is reagálva alakítja az élményt, irányítja a vetített eseményt.**

**Hardver igény:**

**Optoma GT1080 Ultra short throw projektor vagy azzal egyenértékű 2 db**

**Projektorrögzítő konzol vagy azzal egyenértékű 2 db**

**Matrox Dual Head 2 Go External multidisplay adapter vagy azzal egyenértékű 1 db**

**Hokuyo UST-10LX Scanning Laser Rangefinder vagy azzal egyenértékű 1 db**



Mini PC 1 db

Tükrőfólia / tükrőtapéta 56 m<sup>2</sup>

Trust GXT 608 hangszóró vagy azzal egyenértékű 1 db

Tavirózsa modellek – mű, gyártatott 200 db

Szoftver fejlesztés, szolgáltatások:

Vizuális tartalom (Animált látványelemek elkészítése, variációk flóra és fauna témában)

Sound design (4 min Atmoszféra loop )

Fejlesztés (Futtató keretrendszer fejlesztése, beüzemelés, min. 2 év support)

2.3. Tisza / tiszavirágzás interaktív mozgásérzékeny vetített installáció

Installáció mérete: 560 x 580 cm + 550 x 310 cm (1 fal és 1 padló)

Installáció technikai leírása:

A nagy fényerősségű vetítő izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jelenít meg a nagyméretű felületen (itt: padló, fal). Speciális szoftver és mozgásérzékelő kamera felhasználásával a felületen megjelenő látvány interakcióba lép a látogatóval és a legkisebb mozgásra is reagálva alakítja az élményt, irányítja a vetített eseményt.

Hardver igény:

Optoma GT1080 Ultra short throw projektor vagy azzal egyenértékű 3 db

Projektorrögzítő konzol vagy azzal egyenértékű 3 db

Matrox Dual Head 2 Go External multi-display adapte vagy azzal egyenértékű r 1 db

Hokuyo UST-10LX Scanning Laser Rangefinder vagy azzal egyenértékű 2 db

Trust GXT 608 hangszóró vagy azzal egyenértékű 1 db

Mini PC 2 db

Szoftver fejlesztések, szolgáltatások:

Vizuális tartalom (Animált látványelemek elkészítése. Interaktív particle szekvenciák. Virágok, halak, tiszavirágok – animált variációk)

Sound design (Atmoszféra, Hangeffektek, természeti hangok)

Fejlesztés (Futtató keretrendszer fejlesztése, beüzemelés, min. 2 év support)

2.4. Evolúció videomapping

Installáció mérete: 1190 x 310 cm

Installáció technikai leírása:

A videomapping, vagy másnéven projection mapping a térbeli valóságot bővíti ki. A tér elemeit, a megvetített tárgyak felületét bekapcsolva a látványba szimulálja a tér átalakulását. Minél nagyobb méretű a projekció, annál teljesebb a szimuláció élménye. A nagy fényerősségű vetítőkkel izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jeleníthetünk meg felületen.

Hardver igény:

Optoma GT1080 Ultra short throw projektor vagy azzal egyenértékű 3 db

Projektorrögzítő konzol 3 db

Matrox Triple Head 2 Go External multi-display adapter vagy azzal egyenértékű 1 db

Vetített anyagot kezelő számítógép 1 db

Hangprojektor 1 db

Szoftver fejlesztések, szolgáltatások:

Vizuális tartalom (min. 8 perc hosszúságú animációs film készítése a kialakított tematika szerint (evolúció))

Sound design (Zene és hangeffektek min. 10 perc)

Beüzemelés, min. 2 év support

## 2.5. Guide applikáció és kiterjesztett valóság élmény

Az applikáció rövid ismertetése:

A mobil alkalmazás segíti a látogatókat a park területén történő tájékozódásban. Segít megismerni a területet, az ottani élővilágot és a terület történetét. Mindezt nem csupán informatív, hanem játékos formában is, célozva ezzel a családokat és eltérő korosztályokat.

Az alkalmazás struktúrája:

- Általános információk az ökoparkról
- Élővilág megismerése:
- Rétköz története:
- Ökopark túra:
- Kincskereső túra:

Hardver igény:

Printelt info táblák / marker. Anyaga: 5mm vastag habosított pvc 10 db

min. 1920x1080 felbontású tablet 10 db

Szoftver fejlesztés, szolgáltatások:

Fejlesztés

App UI design

10 db. AR tartalom: modellek elkészítése, rigelése. Portál.

10db AR Marker: Arculati design átültetése, markerek kialakítása, nyomdai kivitelezés.

Kutató munka és tartalom összeállítása

min. 2 év support, jótállás és rendelkezésre állás

A részletes műszaki-szakmai paramétereket a közbeszerzési dokumentáció tartalmazza.

**Helyesen:**

2. rész: multimédiás fejlesztés

2.1. Tisza / tiszavirágzás interaktív mozgásérzékeny vetített installáció

Installáció mérete: 560 x 580 cm + 550 x 310 cm (1 fal és 1 padló)

Installáció technikai leírása:

A nagy fényerősségű vetítő izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jelenít meg a nagyméretű felületen (itt: padló, fal). Speciális szoftver és mozgásérzékelő kamera felhasználásával a felületen megjelenő látvány interakcióba lép a látogatóval és a legkisebb mozgásra is reagálva alakítja az élményt, irányítja a vetített eseményt.

Hardver igény:

Optoma GT1080 Ultra short throw projektor vagy azzal egyenértékű 3 db

Projektorrögzítő konzol vagy azzal egyenértékű 3 db

Matrox Dual Head 2 Go External multi-display adapte vagy azzal egyenértékű r 1 db

Hokuyo UST-10LX Scanning Laser Rangefinder vagy azzal egyenértékű 2 db

Trust GXT 608 hangszóró vagy azzal egyenértékű 1 db

Mini PC 2 db

Szoftver fejlesztések, szolgáltatások:

Vizuális tartalom (Animált látványelemek elkészítése. Interaktív particle szekvenciák. Virágok, halak, tiszavirágok – animált variációk)

Sound design (Atmoszféra, Hangeffektek, természeti hangok)

Fejlesztés (Futtató keretrendszer fejlesztése, beüzemelés, min. 2 év support)

2.2. Evolúció videomapping

Installáció mérete: 1190 x 310 cm

#### Installáció technikai leírása:

A videomapping, vagy másnéven projection mapping a térbeli valóságot bővíti ki. A tér elemeit, a megvetített tárgyak felületét bekapcsolva a látványba szimulálja a tér átalakulását. Minél nagyobb méretű a projekció, annál teljesebb a szimuláció élménye. A nagy fényerősségű vetítőkkal izgalmas speciális effektusokat és multimédiás tartalmakat jeleníthetünk meg felületen.

#### Hardver igény:

Optoma GT1080 Ultra short throw projektor vagy azzal egyenértékű 3 db

Projektorrögzítő konzol 3 db

Matrox Triple Head 2 Go External multi-display adapter vagy azzal egyenértékű 1 db

Vetített anyagot kezelő számítógép 1 db

Hangprojektor 1 db

#### Szoftver fejlesztések, szolgáltatások:

Vizuális tartalom (min. 8 perc hosszúságú animációs film készítése a kialakított tematika szerint (evolúció))

Sound design (Zene és hangeffektek min. 10 perc)

Beüzemelés, min. 2 év support

#### 2.3. Guide applikáció és kiterjesztett valóság élmény

##### Az applikáció rövid ismertetése:

A mobil alkalmazás segíti a látogatókat a park területén történő tájékozódásban. Segít megismerni a területet, az ottani élővilágot és a terület történetét. Mindezt nem csupán informatív, hanem játékos formában is, célozva ezzel a családokat és eltérő korosztályokat.

##### Az alkalmazás struktúrája:

- Általános információk az ökoparkról
- Élővilág megismerése:
- Rétköz története:
- Ökopark túra:
- Kincskereső túra:

#### Hardver igény:

Printelt info táblák / marker. Anyaga: 5mm vastag habosított pvc 10 db

min. 1920x1080 felbontású tablet 10 db

#### Szoftver fejlesztés, szolgáltatások:

##### Fejlesztés

##### App UI design

10 db. AR tartalom: modellek elkészítése, rigelése. Portál.

10db AR Marker: Arculati design átültetése, markerek kialakítása, nyomdai kivitelezés.

Kutató munka és tartalom összeállítása

min. 2 év support, jótállás és rendelkezésre állás

A részletes műszaki-szakmai paramétereket a közbeszerzési dokumentáció tartalmazza.

#### Szakasz száma:

..

#### Rész száma:

A módosítandó szöveg helye:

A következő helyett

Fő CPV-kód:

**Fő tárgy:** Fő szójegyzék Kiegészítő szójegyzék  
Helyesen  
Fő CPV-kód:

**Fő tárgy:** Fő szójegyzék Kiegészítő szójegyzék  
Szakasz száma:  
IV . 2 . 6

A módosítandó szöveg helye: **Dátum, helyi idő:**

A következő helyett

Dátum: **2020/07/06** (éééé/hh/nn)

Helyi idő: **12:00** (óó:pp)

Helyesen

Dátum: **2020/07/09** (éééé/hh/nn)

Helyi idő: **14:00** (óó:pp)

V.2) Tájékoztatás a hirdetmény visszavonásáról

A hirdetmény, illetve eljárást megindító felhívás visszavonásra került.

Lehetséges, hogy a közbeszerzési eljárás újra meghirdetésre kerül.

#### VI. szakasz: Kiegészítő információk

VI.1) További információk:

A módosításra a Kbt. 52.§ (4) bekezdés b) pontja alapján kerül sor, mivel a közbeszerzési dokumentumok módosításra kerülnek.

VI.2) E hirdetmény feladásának dátuma:

**2020/07/02** (éééé/hh/nn)

Az európai uniós, a Kbt., annak végrehajtási rendeletei és más alkalmazandó jog előírásainak történő megfelelés biztosítása az ajánlatkérő felelőssége.

---

1 szükség szerinti számban ismételve meg

2 adott esetben