**Załącznik nr 1.2 do PPU**

**Opis przedmiotu zamówienia – rozdział 2**

**Zintegrowany zestaw oprogramowania i usług do wspierania pracy twórczej.**

Wzorcowy zestaw Adobe Creative Cloud lub równoważny, tzn. spełniający poniższe wymagania:

1. Zestaw składający się z wzajemnie ze sobą powiązanych elementów oprogramowania oraz usług tworzących system, w którym grafiki z jednego programu mogą być bezpośrednio używane w innych – bez eksportowania, plikach (np. synchronizacja warstw i efektów między narzędziami do grafiki, montażu, animacji i składu).
2. Tworzenie i edycja wektorowych plików graficznych:

Precyzyjne tworzenie kształtów, krzywych i ścieżek z pełną edytowalnością i możliwością dowolnego skalowania.

Zaawansowane narzędzia typografii – obsługa OpenType, interaktywne formatowanie tekstu, siatki tekstowe, efekty tekstowe.

Obsługa ilustracji technicznych – narzędzia do tworzenia schematów, ikon, wzorów technicznych, opakowań i planów.

Tworzenie wzorów i tekstur – automatyczne wzory powtarzalne, kafelkowanie, przekształcanie grafiki we wzory.

Narzędzia do koloru –gradienty siatkowe (mesh), zarządzanie paletami, obsługa CMYK i RGB.

Współpraca z innymi aplikacjami – bezpośrednia integracja z oprogramowaniem do grafiki rastrowej, oprogramowaniem do składu i publikacji, oprogramowaniem do montażu video i animacji.

Obsługa formatów eksportu – SVG, PDF, EPS, PNG, JPG.

Obsługa plików wektorowych w formatach SVG do stron internetowych i aplikacji mobilnych.

Vector Recolor – zaawansowane, automatyczne przemapowanie kolorów w całych projektach.

Live Shapes & Transformations – inteligentne kształty z możliwością dynamicznego przekształcania bez utraty parametrów.

Współpraca przez chmurę – projekty automatycznie synchronizowane i dostępne w zespołach.

Obsługa historii wersji dokumentów projektów.

Integracja z biblioteką stylów i fontów użytkownik ma dostęp do rozbudowanego systemu zarządzania fontami oraz elementami projektowymi (takimi jak kolory, logotypy, ikony, komponenty interfejsu), który działa w ramach wspólnej przestrzeni roboczej w chmurze.

* + 1. wszystkie osoby w zespole mogą korzystać z tych samych, zatwierdzonych zasobów, co zapewnia spójność wizualną projektów,
    2. nie ma potrzeby ręcznego przesyłania czcionek ani elementów graficznych – są one automatycznie synchronizowane między projektami i użytkownikami,
    3. czcionki są dostępne natychmiast po przypisaniu ich do konta, bez instalacji lokalnej i bez ryzyka błędów typograficznych przy otwieraniu projektów na innych urządzeniach,
    4. style i elementy graficzne mogą być przypisane do konkretnej organizacji lub projektu i aktualizowane centralnie, co umożliwia zarządzanie tożsamością wizualną na poziomie całej instytucji.

Wbudowane narzędzia AI wspomagające procesy projektowe i automatyzację powtarzalnych działań.

Obsługa edycji warstwowej.

Wbudowany silnik 3D i efekty materiałowe – Tworzenie trójwymiarowych obiektów z dowolnych ścieżek wektorowych (ekstruzja, obrót, deformacja), nakładanie materiałów o właściwościach fizycznych (np. metal, szkło, drewno),ustawianie oświetlenia punktowego, kierunkowego lub otoczenia z realistycznym cieniowaniem.

1. Tworzenie i edycja rastrowych plików graficznych oraz obróbka i retusz fotografii:

Retuszowanie, korekta kolorów oraz zaawansowana edycja zdjęć.

Edycja bitmapowa z obsługą warstw – pełna możliwość pracy na warstwach z maskami, przezroczystościami, trybami mieszania i grupowaniem elementów. Maski wektorowe i rastrowe jednocześnie - możliwość użycia masek warstw w dwóch formach równolegle – pikselowej i wektorowej – z pełną precyzją i edytowalnością.

Narzędzia selekcji i zaznaczania – inteligentne zaznaczenia oparte na kształcie, kolorze, kontraście, zaznaczanie obiektów i postaci z rozpoznawaniem krawędzi.

Retusz i korekta zdjęć – usuwanie niedoskonałości, poprawa kolorystyki, rekonstrukcja brakujących fragmentów obrazu, stabilizacja ekspozycji, wyostrzanie.

Zaawansowane narzędzia malarskie i pędzle – obsługa niestandardowych pędzli, symulacja mediów naturalnych, dynamiczne pociągnięcia zależne od nacisku i kąta.

Praca z obiektami inteligentnymi – możliwość umieszczania zewnętrznych plików jako nieinwazyjnych obiektów z zachowaniem rozdzielczości i parametrów źródłowych oraz możliwością edycji tychże w programach zewnętrznych, z automatycznym importem zmian do programu grafiki rastrowej.

Obsługa kolorów – tryby RGB, CMYK, Lab, duotony, zarządzanie przestrzeniami kolorów, profile ICC, precyzyjne narzędzia korekty tonalnej (krzywe, poziomy, gradient map).

Obsługa tekstu – dynamiczny tekst z możliwością stylizacji, dopasowania do ścieżek, przekształceń perspektywicznych i 3D.

Filtry i efekty specjalne – galeria filtrów z obsługą dynamicznego podglądu, w tym rozmycia, zniekształcenia, stylizacji, tekstur i efektów świetlnych.

Moduły sztucznej inteligencji – automatyczne usuwanie tła, inteligentne powiększanie obrazów z rekonstrukcją szczegółów, kolorowanie zdjęć czarno-białych, generowanie zawartości na podstawie opisu tekstowego.

Złożone operacje transformacji – swobodne przekształcenia, przekształcenia siatkowe (warp), korekcja perspektywy i zniekształceń soczewkowych.

Obsługa pracy w przestrzeni trójwymiarowej – możliwość importu modeli 3D (np. .OBJ), umieszczania ich w scenie, dodawania materiałów, świateł i renderowania ich z efektami bitmapowymi.

Zaawansowany system warstw korekcyjnych – możliwość nieniszczącej edycji parametrów obrazu (kolor, jasność, kontrast, krzywe) niezależnie od oryginalnych warstw. Wszystkie zmiany kolorystyczne i tonalne (krzywe, poziomy, barwa/nasycenie) mogą być wykonane bez modyfikowania oryginalnych pikseli.

Praca w wysokiej rozdzielczości i 16-/32-bitowej głębi koloru – obsługa profesjonalnych formatów (w tym PSD, PSB, TIFF, EXR, HDR, RAW) do druku, fotografii, produkcji wideo i efektów specjalnych.

Animacja poklatkowa i oś czasu – możliwość tworzenia prostych animacji i sekwencji ruchomych grafik w obrębie dokumentu. Tworzenie animacji poklatkowych i kluczowych (w tym animacja warstw, masek, efektów i przezroczystości) bez potrzeby eksportu do innego programu.

Integracja z innymi aplikacjami graficznymi i montażowymi – płynny transfer warstw, efektów i obiektów pomiędzy aplikacjami, synchronizacja dokumentów i kolorów.

Automatyzacja zadań – możliwość nagrywania akcji, tworzenia skryptów, korzystania z paneli automatyzujących powtarzalne czynności.

Praca zespołowa i wersjonowanie – praca z dokumentem w czasie rzeczywistym przez wielu użytkowników, komentowanie i cofanie do wcześniejszych wersji – bez instalowania dodatkowych narzędzi.

Obsługa plików surowych (RAW) z aparatów fotograficznych

Obsługa formatów plików: dwg, dxf, swf, psct, psd, psb, emf, jpg, gif, bmp, tiff, WebP

1. Tworzenie i skład publikacji cyfrowych oraz drukowanych:

Obsługa dokumentów o liczbie stron od 1 strony do 2 tys. stron, z możliwością dodawania spisów treści, przypisów dolnych, indeksów, nagłówków zależnych od struktury dokumentu.

Obsługa tzw. ksiąg – możliwość łączenia wielu osobnych dokumentów w jedną spójną publikację (np. każdy rozdział jako osobny plik), z automatycznym zarządzaniem numeracją stron, synchronizacją stylów i elementów globalnych.

System stylów - hierarchiczne style znakowe, akapitowe, obiektowe, tabelaryczne i stylowe zależności między nimi. Globalna zmiana stylów umożliwia aktualizację całego dokumentu z zachowaniem spójności wizualnej.

Dynamiczne łączenie zawartości (np. tekstów, grafik, danych z arkuszy kalkulacyjnych) z możliwością późniejszego automatycznego odświeżania projektu.

Obsługa formatów TIFF, PSD, AI, PDF, EPS, CSV, XLSX, XML.

Zaawansowane opcje kerningu, trackingu, światła międzywierszowego, łamania wyrazów (z obsługą słowników językowych), optycznego wyrównywania krawędzi tekstu.

Obsługa wielokolumnowych układów z przypisami, oblewaniem tekstu, tekstem na ścieżkach.

Możliwość automatycznego generowania setek stron na podstawie danych (np. z plików CSV, TXT, XML lub danych wyeksportowanych z baz takich jak MySQL, PostgreSQL, MS SQL, Oracle, czy z systemów PIM/CRM).

Zmienne układy (Liquid Layout) - projektowanie jednego dokumentu w wielu formatach – automatyczna adaptacja do innych formatów (np. A4, ekran telefonu, format poziomy i pionowy). Przeskalowywanie elementów projektu z zachowaniem proporcji i logicznych zależności.

Obsługa układów modułowych, siatek bazowych, linijek lokalnych i globalnych oraz siatek wielokolumnowych

Tworzenie interaktywnych dokumentów cyfrowych - możliwość dodawania linków, przycisków, zakładek, nawigacji, animacji, wideo i dźwięku do dokumentów eksportowanych jako interaktywne PDF, EPUB lub HTML.

Wbudowane narzędzie do generowania kodów QR bezpośrednio na stronie projektu – bez potrzeby korzystania z zewnętrznych serwisów czy wtyczek.

* + 1. Obsługa typów danych: adres URL, e-mail, tekst, numer telefonu, wiadomość SMS, wizytówka (vCard).
       1. Kody generowane są jako wektorowe obiekty graficzne – mogą być dowolnie skalowane, stylizowane i umieszczane w układzie bez utraty jakości.
    2. Możliwość osadzenia kodu QR jako część szablonu (np. w broszurach, ulotkach, katalogach), co przyspiesza pracę i eliminuje błędy przy wklejaniu grafik z zewnątrz.

**Integracja z bibliotekami treści i stylów -** możliwość współdzielenia stylów, szablonów i zasobów graficznych w zespole – dokumenty zawsze pozostają zgodne z wytycznymi identyfikacji wizualnej.

**Bezproblemowe przenoszenie grafiki wektorowej i rastrowej z innych aplikacji graficznych tego samego środowiska produkcyjnego bez potrzeby eksportu (np. warstwy, ścieżki, przezroczystość i teksty pozostają edytowalne).**

**Obiekty umieszczone w dokumencie mogą być automatycznie aktualizowane po zmianie w programie źródłowym.**

Możliwość tworzenia tzw. stylów GREP, czyli dynamicznych zasad formatowania tekstu na podstawie wzorców (wyrażeń regularnych). Umożliwia automatyczne stylizowanie powtarzalnych fragmentów tekstu, np.: wszystkie numery telefonów w danym formacie, daty, cytaty w cudzysłowie, jednostki miary po liczbach (np. „100 kg”), konkretne frazy lub zwroty, nawet w zmiennym kontekście. Funkcja działa dynamicznie i automatycznie – jeśli tekst się zmieni, stylizacja dopasowuje się bez potrzeby ręcznej edycji.

Obsługa znaków drukarskich, spadów, przestrzeni kolorów CMYK i Pantone, możliwość tworzenia separacji, preflight i proofing.

Eksport dokumentów zgodnych z normami ISO PDF/X dla profesjonalnych drukarni.

1. Zaawansowane środowisko do montażu wideo

Wielościeżkowa oś czasu

* + 1. Obsługa wielu ścieżek wideo i audio z możliwością dowolnego ich rozmieszczania, grupowania i synchronizacji.
    2. Warstwowy układ pozwalający na precyzyjne sterowanie efektami, przejściami i kompozycją scen.

Edycja dźwięku w czasie rzeczywistym

* + 1. Miksowanie, nakładanie efektów dźwiękowych (w tym reverb, EQ, limiter) bezpośrednio w linii czasu.
    2. Wbudowane narzędzia do automatycznego dopasowania głośności (w tym loudness matching), synchronizacji dialogów z obrazem i redukcji szumów.

Obsługa proxy i pracy z materiałami wysokiej rozdzielczości

* + 1. Automatyczne tworzenie wersji proxy do płynnej pracy z plikami 4K, 6K, 8K, VR i RAW, bez potrzeby konwersji do formatu wewnętrznego.
    2. Płynna zamiana plików proxy na pliki źródłowe podczas eksportu końcowego. Proxy są automatycznie zamieniane na oryginały przy eksporcie.

Synchronizacja audio-wideo na podstawie dźwięku.

* + 1. Automatyczne dopasowanie obrazu do ścieżek audio na podstawie ich zawartości – bez ręcznego ustawiania klatek. Edytowalny montaż wielokamerowy (multicam)
    2. Możliwość synchronizacji nagrań z wielu kamer i płynnego przełączania między nimi w czasie rzeczywistym.
    3. Przełączanie kamer w widoku live-cut, z możliwością późniejszej edycji decyzji montażowych.

Wsparcie formatów i kodeków

* + 1. Import i eksport formatu pliku bez potrzeby konwertowania (w tym ProRes, DNxHD/HR, XAVC, MXF, HEVC/H.265, AV1).

Możliwość pracy nieliniowej na natywnych plikach bez potrzeby transkodowania materiału (czyli zmiany jego formatu lub kompresji przed montażem), nawet w bardzo dużych projektach – np. zawierających kilkaset ujęć w rozdzielczości 4K lub wyższej, kilkanaście ścieżek dźwiękowych, złożoną strukturę warstw i efektów, oraz pliki proxy lub z kamer profesjonalnych (w tym RED, ARRI, Sony, Blackmagic).

Zautomatyzowane sekwencje montażowe z pomocą AI.

Tworzenie zmontowanych wersji wideo na podstawie wykrywania emocji, tempa wypowiedzi lub stylu montażu.

Automatyczne skracanie wideo, wybór najlepszych ujęć i dynamiczne przejścia.

Zaawansowane efekty i korekcja kolorów

* + 1. Warstwowa korekcja z użyciem krzywych, masek, LUT-ów, kluczy kolorystycznych i narzędzi do śledzenia ruchu (motion tracking).
    2. Możliwość wbudowanego gradingu bez potrzeby eksportowania do zewnętrznego narzędzia.

Integracja z narzędziami graficznymi i animacyjnymi

* + 1. Współpraca z narzędziami do tworzenia animacji, efektów specjalnych oraz grafiki wektorowej i rastrowej w ramach jednego środowiska produkcyjnego – z możliwością bezpośredniego importu zasobów, które zachowują pełną edytowalność. Zmiany dokonane w powiązanych plikach źródłowych mogą być automatycznie aktualizowane w projekcie, bez konieczności ponownego eksportu ani renderowania, przyspieszając proces produkcji i umożliwiając płynną pracę zespołową. Edycja napisów, grafik ekranowych, lower thirdów bezpośrednio w sekwencji wideo.

Produkcja na żywo i szybki eksport wielokanałowy

* + 1. Funkcje do transmisji online, montażu materiałów "na gorąco", eksportu do wielu formatów i platform jednocześnie.
    2. Obsługa eksportów w tle (background rendering) i kolejkowania zadań.

Wbudowana sztuczna inteligencja wspierająca montaż

* + 1. inteligentne kadrowanie: automatyczne dopasowanie kadrów do formatów wertykalnych, kwadratowych i panoramicznych (np. social media), z zachowaniem kluczowych obiektów w kadrze.
    2. Automatyczne przycinanie i montaż scen: AI rozpoznaje „najciekawsze” momenty w materiale i tworzy wersję roboczą bez udziału montażysty.
    3. Detekcja mowy i transkrypcja na żywo z funkcją edytowalnych napisów.

Wbudowana funkcja rozpoznawania mowy (bezpośrednio w aplikacji), która umożliwia:

* + 1. generowanie napisów w czasie rzeczywistym,
    2. edytowanie materiału za pomocą tekstu — edycja transkryptu automatycznie skraca lub usuwa fragmenty nagrania.

Praca zespołowa i projektowa w chmurze

* + 1. Możliwość równoczesnej pracy wielu użytkowników nad jednym projektem – wersjonowanie, kontrola dostępu, historia zmian.
    2. Synchronizacja zasobów i ustawień między stanowiskami w czasie rzeczywistym.

1. Środowisko do animacji i efektów wizualnych

Kompozytowanie warstwowe z pełnym wsparciem przezroczystości i masek

* + 1. Możliwość pracy z setkami warstw jednocześnie — obrazów, filmów, tekstów, kształtów i efektów.
    2. Obsługa masek, ścieżek, trybów mieszania (blending modes), przezroczystości alfa i luminancji.

Animacja dowolnego parametru przez klatki kluczowe i wyrażenia

* + 1. Każda właściwość może być animowana — pozycja, skala, przezroczystość, kolor, efekty specjalne.
    2. Obsługa tzw. expression scripts – krótkich poleceń automatyzujących ruch i reakcje (np. „oscyluj między wartościami”, „podążaj za innym obiektem”).

Zaawansowana typografia animowana

* + 1. Dynamiczne animacje tekstów i znaków z możliwością kontroli każdej litery osobno.
    2. Gotowe presety animacyjne oraz własne układy sterowane parametrami (np. szybkością pisania, odległością znaków, rotacją).

Złożone efekty wizualne

* + 1. Wbudowane setki efektów: rozmycia, przekształcenia, symulacje optyczne, symulacje fizyczne (cząsteczki, światła), stylizacje obrazu.
    2. Możliwość łączenia efektów w tzw. efektory z hierarchią i maskowaniem.

Śledzenie ruchu i stabilizacja obrazu

* + 1. Automatyczne śledzenie obiektów na wideo (motion tracking), z możliwością przypięcia grafiki lub tekstu do poruszających się elementów.
    2. Stabilizacja ujęć wideo przy zachowaniu jakości (warp stabilization).

Obsługa przestrzeni 3D i kamery wirtualnej

* + 1. Kompozycje mogą działać w przestrzeni trójwymiarowej, z głębią, oświetleniem i kamerą.
    2. Możliwość animowania ruchu kamery, głębi ostrości, położenia świateł, cieni rzucanych przez obiekty.

Modelowanie i renderowanie 3D w ramach warstw

* + 1. Wsparcie dla modeli 3D ( w tym pliki OBJ, GLTF), ich pozycjonowanie w kompozycji.
    2. Nakładanie materiałów, map normalnych, oświetlenia i cieni w czasie rzeczywistym.
    3. Możliwość importu scen z aplikacji 3D i dynamicznego ich powiązania z animacją 2D.

Synchronizacja z dźwiękiem i automatyczne animacje na podstawie audio

* + 1. Parametry animacji mogą być bezpośrednio powiązane z poziomem głośności lub rytmem muzyki.
    2. Generowanie wykresów i efektów zsynchronizowanych z uderzeniami basu, słów lub zmian tempa.

Dynamiczna integracja z narzędziami do montażu i grafiki

* + 1. Projekty można wstawiać do środowiska montażowego bez eksportowania — z pełną edytowalnością (tzw. dynamic link).
    2. Zmiany w projektach są natychmiast widoczne w innych aplikacjach.

Import i animacja danych zewnętrznych

* + 1. Obsługa danych JSON, CSV, XML – do automatycznego generowania animacji np. wykresów, podpisów, infografik.
    2. Do wykorzystania w animacji danych, dashboardach.

Skróty i narzędzia przyspieszające produkcję

* + 1. System prekompozycji – możliwość grupowania złożonych animacji i edycji ich jako jednego elementu.
    2. Automatyczne duplikowanie i zastępowanie treści bez konieczności ponownego renderowania.

Wtyczki, skrypty i rozszerzalność

* + 1. Dostępna dla Zamawiającego baza narzędzi dodatkowych, tworzonych przez użytkowników zestawu — od symulacji fizyki po realistyczne efekty świetlne.
    2. Możliwość tworzenia własnych narzędzi i automatów.

1. Narzędzie do projektowania interfejsów i prototypowania interaktywnych doświadczeń

środowisko do tworzenia układów interfejsów dla stron internetowych, aplikacji mobilnych i interfejsów dotykowych.

* + 1. Obsługa symboli i komponentów – elementy wielokrotnego użytku z możliwością nadpisywania parametrów (np. zmiana tekstu lub koloru bez utraty stylu).
    2. Projektowanie responsywne – automatyczne skalowanie i zachowanie relacji między elementami przy zmianie rozmiaru obszaru roboczego.
    3. Obsługa siatek, kolumn i układów modularnych (grids) zgodnych ze standardami projektowymi dla platform mobilnych i webowych.

Prototypowanie i interaktywność

* + 1. Możliwość tworzenia klikalnych prototypów bez programowania – łączenie ekranów, definiowanie interakcji, animacji przejść i gestów.
    2. Zaawansowane animacje mikrointerakcji – płynne przejścia między stanami (np. hover, klik, drag) z zachowaniem pozycji i stylów komponentów.
    3. Możliwość definiowania wielu interaktywnych stanów (np. domyślny, hover, kliknięty) w ramach jednego komponentu, bez tworzenia wielu kopii ekranów.
    4. Tryb prezentacji prototypu – bezpośrednie uruchomienie projektu jako interaktywnej aplikacji w przeglądarce lub na urządzeniu mobilnym.
    5. Obsługa animacji automatycznych (auto-animate) – porównywanie stanów obiektów i generowanie animacji ruchu i przekształceń bez potrzeby użycia klatek kluczowych ani skryptów.

Współpraca i udostępnianie

* + 1. Wbudowane narzędzie do publikacji interaktywnych prototypów online z możliwością dodawania komentarzy kontekstowych oraz śledzenia wersji.
    2. Tryb współpracy zespołowej – możliwość równoczesnej pracy wielu użytkowników na jednym pliku (co-authoring).
    3. Wersjonowanie dokumentów – historia zmian z możliwością cofania i przywracania konkretnych wersji.
    4. Obsługa trybu "developer handoff" – automatyczne generowanie specyfikacji projektowej, pomiarów, kolorów i zasobów do pobrania dla programistów.

Systemy projektowe i komponenty

* + 1. Biblioteki współdzielone – komponenty i style mogą być zorganizowane w biblioteki dostępne w całym zespole projektowym.
    2. Obsługa zmiennych danych (data sets) – dynamiczne podstawianie treści (np. listy produktów, użytkowników, opisów) do komponentów.
    3. Zarządzanie stylami globalnymi – kolory, typografia i odstępy mogą być definiowane centralnie i aktualizowane we wszystkich komponentach.

Integracja i eksport

* + 1. Bezpośrednia integracja z narzędziami do montażu wideo, grafiki rastrowej i wektorowej
    2. Pełna kompatybilność z plikami z aplikacji do edycji grafiki i wideo – można importować warstwy, symbole i elementy wektorowe bez potrzeby eksportu pośredniego.
    3. Eksport ekranów i komponentów w formatach rastrowych i wektorowych (JPG, PNG, SVG, PDF).
    4. Możliwość integracji z narzędziami developerskimi oraz systemami zarządzania projektami (np. eksport JSON, pluginy, API).

Automatyzacja i rozszerzalność

* + 1. Wsparcie dla wtyczek rozszerzających funkcjonalność – m.in. generatory danych testowych, siatki ikon, integracje z systemami kontroli wersji.
    2. Możliwość tworzenia własnych wtyczek i automatyzacji przy użyciu JavaScript i otwartego API.

1. Dostęp do zasobów cyfrowych i biblioteki multimedialnej:

Możliwość wyszukiwania, pobierania i wykorzystywania zasobów cyfrowych, w tym zdjęć, ilustracji wektorowych, filmów i grafik 3D.

Obsługa licencjonowania zasobów do celów komercyjnych i redakcyjnych.

Zintegrowana baza elementów multimedialnych dostępna bezpośrednio z poziomu oprogramowania.

Możliwość edycji pobranych zasobów oraz ich personalizacji w projektach użytkownika.

Wsparcie dla zaawansowanych filtrów wyszukiwania, umożliwiających precyzyjne dobranie treści do projektu.

Obsługa formatów plików (m.in. PSD, AI, INDD, AEP, PRPROJ, PDF, SVG, EPS, itd.) – z zachowaniem warstw, efektów i danych.

Możliwość otwierania i edycji projektów utworzonych w Adobe bez utraty danych (tekst, układ, przezroczystości, warstwy, wektory, kolory, animacje, metadane).

Zgodność z branżowymi standardami druku, wideo, publikacji i webdesignu – w tym CMYK, ICC, Pantone, OpenType, interaktywne PDF, WebP, Lottie, itp.

1. Minimalna krzywa uczenia się

Swoboda konfiguracji interfejsu użytkownika i możliwość definicji skrótów klawiszowych.

Dostępność materiałów edukacyjnych i tutoriali przeznaczonych dla użytkowników pracujących z Adobe Creative Cloud. Materiały zawierają opisy wszystkich, opisanych w OPZ, funkcjonalności. Opisy w języku polskim.

Wbudowane funkcje migracji lub adaptacji projektów Adobe Creative Cloud (w tym import stylów, bibliotek, szablonów, przestrzeni roboczych).

Możliwość importu: stylów, presetów, bibliotek Adobe Creative Cloud.

1. Integracja i współpraca

Pełna integracja z typowymi narzędziami pracy zespołowej (np. chmura, komentarze, udostępnianie, wersjonowanie).

Obsługa udostępniania projektów do przeglądu z możliwością komentowania online, w zakresie funkcjonalnie nie gorszym, jak jest to rozwiązane w chmurze Adobe.

Wsparcie dla pluginów Adobe Creative Cloud lub alternatyw (np. systemy assetów.

integracje z narzędziami AI, DAM, font managerami, pakietami kolorów Pantone.

1. Wsparcie techniczne i utrzymanie

Dostępność polskojęzycznego i anglojęzycznego wsparcia technicznego.

System pomocy i dokumentacja muszą uwzględniać porównania funkcji z Adobe Creative Cloud, aby przyspieszyć adaptację z Adobe do nowego rozwiązania.

Po stronie Wykonawcy zostaje całkowity koszt i wszelkie ryzyka związane z zapewnieniem kompatybilności, zamienności, niezawodności, funkcjonalności, wydajności oferowanych rozwiązań w stosunku do rozwiązań Adobe wykorzystywanych przez Zamawiającego.

Wykonawca zapewni wsparcie wdrożeniowe – w tym przeszkolenia dla osób znających tylko środowisko Adobe. Przeszkolenia dla grupy do 7 osób, zdalnie lub w siedzibie Zamawiającego. Zakres minimum 5 dni, w każdym dniu 4 godziny przeszkolenia.

W celu zmniejszenia problemów związanych z wdrożeniem nowego rozwiązania, przez okres obowiązywania umowy, Wykonawca zapewni Zamawiającemu min. 1 specjalistę od oferowanego rozwiązania (konsultanta lub partnera wdrożeniowego, który ma doświadczenie w pracy z Adobe i zna różnice między środowiskami). Specjalista będzie dostępny zdalnie w godzinach 7.30-15.30, we wszystkie dni robocze. Specjalista będzie dostępny dla Zamawiającego w terminie 30 minut od wysłania zapotrzebowania na wsparcie. W przypadku nieskuteczności wsparcia realizowanego zdalnie, Wykonawca zobowiązuje się do zapewnienia specjalisty w siedzibie Zamawiającego w terminie 2 dni roboczych od przekazania zapotrzebowania na wsparcie stacjonarne.

1. Zakres licencji.

Licencja umożliwiająca wykorzystywanie Zestawu przez 7 użytkowników, przy czym każdy użytkownik może zainstalować program na 2 komputerach z użytkowanym przez Zamawiającego systemem Windows 10 i 11 w wersjach Pro i Enterprise. W tym samym czasie użytkownik może korzystać z Zestawu tylko na jednym komputerze. Finalnie program można będzie zainstalować na 14 komputerach użytkowanych przez 7 użytkowników. W przypadku licencjonowania tylko per komputer, licencja uprawniająca do użytkowania oprogramowania na 14 komputerach jednocześnie.

Dostępność wspólnej chmurowej przestrzeni dyskowej dla grupy 7 użytkowników min 1 TB.

Niezależnie od ilości licencji opisanych w OPZ rozdział 1, w ramach zestawu oprogramowania i usług do wspierania pracy twórczej, dla każdego użytkownika dostępny będzie również Program do obsługi dokumentów w formacie PDF – opisany w OPZ rozdział 1.

Możliwość nielimitowanych zmian przypisań (usuwanie aktualnych, dodawanie nowych) użytkowników do grupy przy zachowaniu grupy maksymalnie 7 użytkowników.

Każdy z użytkowników może korzystać z biblioteki zasobów graficznych – opisanej w OPZ rozdział 3.