

Załącznik nr 3. Szczegółowy Opis Przedmiotu Zamówienia

Opis zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest produkcja oraz dostawa Tematycznej integracyjnej gry stolikowej w projekcie pt. *Wprowadzenie nowych usług w firmie FitPro Style Ewa Chylińska*.

O parametrach technicznych:

Skrzynia Duża – główna – ilość 20 szt.

Zamawiający wymaga aby skrzynia była drewniana z dwoma bocznymi metalowymi uchwytami do transportu oraz zamknięciem na ścianie frontowej.

Wiek skrzyni otwierane na co najmniej 3 zawiasach stalowych nie mniejszych niż 45mm każdy.

Wiek w pozycji otwartej podtrzymywane po obu stronach przez solidne paski parciane o szerokości min 25mm.

Skrzynia posiadająca niskie nóżki, pasujące do pokrywy tak aby po nałożeniu kilku skrzyń na siebie skrzynie były stabilne i nie przemieszczały się w transporcie.

Skrzynie na rogach zabezpieczone metalowymi okuciami zabezpieczającymi przed otarciami i obiciami.

Wnętrze skrzyni głównej zabezpieczone ciemną akustyczną pianką poliuretanową o podwyższonej gęstości

Skrzynia główna o wymiarach:

Długość: 60-80cm

Szerokość: 35-45cm

Wysokość: 30-38cm

Ściany skrzyni głównej - sklejka drewniana grubość min 8mm.

Walizki – wewnątrz każdej skrzyni głównej

W każdej skrzyni głównej znajduje się od 6-8 walizek (Szacowany czas trwania gry to 120 minut dla każdego zespołu otrzymującego walizkę główną, więc wykonawca odpowiedzialny jest za dostosowanie ilości walizek do minimalnego czasu gry zespołu)

Drewniane walizki z ozdobnym grawerem na wierzchniej warstwie nawiązującym do tematyki gry.

Wnętrze walizek wypełnione ciemną akustyczną pianką poliuretanową o podwyższonej gęstości.

W piankach wycięte miejsca na przedmioty i zagadki znajdujące się wewnątrz tak aby elementy nie przemieszczały się w środku walizek.

Wiek walizek na co najmniej 2 zawiasach stalowych nie mniejszych niż 30mm każdy.

Wiek w pozycji otwartej podtrzymywane po jednej stronie przez solidny pasek parciany o szerokości 25mm.

Na zewnątrz każdej z walizek metalowy wrzeciądz umożliwiający zamknięcie walizki na kłódkę szyfrową lub mechanizm szyfrowy.

6 – 8 walizek o wymiarach:

Długość: 30-40cm

Szerokość: 25-35cm

Wysokość: 6-15cm

Ścianki boczne walizek - sklejka drewniana sucho-trwała lub wilgocio-odporna klasa 1 lub 2 grubość 8mm. Elementy połączone za pomocą kleju do drewna oraz gwoździ nie większych niż 25mm.

Wiek i podstawa walizek - sklejka drewniana sucho-trwała klasa 1 lub 2 grubość 3mm.

Wieka osadzone za pomocą kleju do drewna i gwoździ nie większych niż 15mm.

Zagadki analityczno-logiczne

Wykonawca na etapie realizacji umowy, w ciągu 30 dni od jej podpisania zobowiązany będzie do stworzenia scenariusza oraz zaproponowania 3 motywów przewodnich gry, z których zamawiający wybierze jeden do realizacji. Zamawiający dokona wyboru scenariusza w terminie 7 dni od jego przedstawienia zamawiającemu. Walizki powinny być spójnie powiązane z motywem przewodnim wprowadzając graczy w historię. Wewnątrz walizek znajdują się zagadki analityczno-logiczne w formie mechanizmów analogowych jak i elektronicznych.

Zagadki skonstruowane tak aby tworzyły ciąg przyczynowo skutkowy prowadzący gracza po kolei po wszystkich walizkach. Każda walizka składa się z 6-8 etapowego zadania logiczno-analitycznego. W efekcie rozwiązania wyzwań znajdujących się w jednej z walizek gracz otrzyma szyfr umożliwiający mu otwarcie kolejnej itp.

Celem uczestników jest poszczególne rozwiązywanie zadań i łamigłówek, tak by w efekcie złamać wszystkie szyfry w jak najkrótszym czasie.

Wyzwanie finałowe

W efekcie rozwiązania przez graczy wyzwań ze skrzyni głównej grupa otrzymuje dostęp do jednego lub kilku elementów, które muszą wykorzystać aby rozwiązać zagadkę finałową.

Aby skompletować wszystkie niezbędne przedmioty wszystkie grupy biorące udział w rozgrywce muszą ukończyć etap główny (skrzynię). Posiadając wszystkie elementy finałowe

cała grupa musi wspólnie znaleźć poprawne ułożenie elementów dzięki którym zatrzyma upływający czas.

Aplikacja

Zamawiający wymaga zastosowania/opracowania w ramach jednej ze skrzyń aplikacji wykorzystującej model AI (sztuczna inteligencja) rozpoznającej mowę i reagującej odpowiednio w momencie podania odpowiedniego hasła, które gracz uzyska w wyniku rozwiązania poprzedzającej zagadki.

Aplikacja wyposażona w moduł AR (rozszerzona rzeczywistość), który po zeskanowaniu odpowiedniego symbolu zawartego z jednej z zagadek wyświetli na tablecie trójwymiarowy model, z którym gracz będzie mógł wejść w interakcje i zdobyć dodatkowe informacje.

Technologia produkcji

Elementy z wszystkich skrzyń muszą być identyczne pod kątem wymiarów technologii i stylu.

Dopuszczalne technologie produkcji

Cięcie laserem CO2

Cięcie frezarką CNC

Druk 3D

Atrybuty graczy

- min. 20 przyborników gracza:
- dziennik fabularny.
- zestaw do notowania.
- Żetony przydziału.
- Identyfikatory.

Atrybuty obsługi

- Tematyczne stanowisko prowadzenia gry.
- Tematyczne stroje dla obsługi (3szt.).
- Audiowizualne materiały wideo wprowadzające uczestników do fabuły gry.