

Protokół z wstępnych konsultacji rynkowych poprzedzających wszczęcie postępowania publicznego na wyposażenie i aranżację oraz stworzenie zawartości merytorycznej części Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej w Łodzi – edukacyjnej ścieżki tworzenia gry: roleplay locations, „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

W dniu 24.08.2021 r. zostało opublikowane w Biuletynie Informacji Publicznej „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi zaproszenie do wzięcia udziału w konsultacjach rynkowych dotyczących przygotowywanego postępowania na wyposażenie i aranżację oraz stworzenie zawartości merytorycznej części Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej w Łodzi – edukacyjnej ścieżki tworzenia gry: roleplay locations, „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi

W ogłoszeniu zawarto informację o zakresie tematów będących przedmiotem konsultacji, w tym omówienie w szczególności:

Zakres konsultacji obejmował w szczególności:

- oznaczenie orientacyjnej wartości zamówienia,
- wskazanie terminów realizacji oraz harmonogramu dostaw i usług,
- uzyskanie wiedzy na temat możliwości i rozwiązań technologicznych oraz ich dostępności na rynku,
- oznaczenie ryzyk związanych z postępowaniem o udzielenie zamówienia i z jego realizacją.

Na ogłoszenie odpowiedziały dwa podmioty:

1. Fabryka Dekoracji Marcin Pietuch
2. TDC Polska Sp. z o.o.

Wszyscy wykonawcy, którzy odpowiedzieli na ogłoszenie zostali zaproszeni na konsultacje, które odbyły się za pośrednictwem komunikatora on-line w dniu 14.09.2021 r.

Ze strony EC1 w konsultacjach uczestniczyli:

1. Adrian Kulesza – Wydział Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1
2. Anna Szulc – Wydział Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1

Dodatkowo w konsultacjach uczestniczyli przedstawiciele wykonawcy scenariusza ścieżki tworzenia gry: roleplay locations:

1. Rafał Wójcik – Immersive Form
2. Katarzyna Wierzchnicka – Immersive Form

W trakcie spotkań, każdemu wykonawcy został zaprezentowany wstępny scenariusz przedmiotowej wystawy oraz rzuty pomieszczeń przygotowane przez firmę Immersive Form. Wprowadzono także wykonawców w szczegóły istniejącej infrastruktury, zarówno architektonicznej, jak i teletechnicznej. Zamawiający wyjaśnił także rolę planowanej nowej ścieżki w kontekście pozostałych wystaw Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej. W toku konsultacji omówione zostały w pełnym zakresie zaplanowane tematy, co pomogło zamawiającemu w opracowaniu opisu przedmiotu zamówienia oraz jego oszacowaniu.

W toku konsultacji z Fabryką Dekoracji Marcin Pietuch, omówiono szczegółowo następujące tematy:

1. Realizacja projektu w trybie zaprojektuj i wybuduj
2. Ryzyka związane z postępowaniem: jak dobrze opisać przedmiot zamówienia, aby z jednej strony pozostawić pewną dawkę swobody twórczej wykonawcy przy zachowaniu wysokiej jakości wykonania; jak opisać przedmiot zamówienia, aby spełniał oczekiwania merytoryczne zamawiającego; czy zamawiający planuje zawrzeć w OPZ referencje, aby przedstawić potencjalnym wykonawcom charakter wystawy określony na etapie tworzenia scenariusza; istota kryteriów oceny, na którą zdaniem FDMP powinny składać się cena + opracowanie kreatywne (próbka: eksponat i przestrzeń); ryzyko związane z gwarancją – przedłużona gwarancja = wyższe koszty; precyzyjnie określony przedmiot zamówienia niweluje ryzyko związane z wykonaniem; trudności z oszacowaniem wartości zamówienia przez wykonawców ze względu na poziom inflacji.
3. FDMP zwróciła szczególną uwagę na to, czy pomieszczenia i ich funkcje przeszły odbiór; uwarunkowania architektoniczne oraz lokalizacje okien, które może mieć wpływ na zaplanowane na przeciwległych ścianach grafiki; doprecyzowanie w OPZ, jak dużą swobodę aranżacji zamawiający planuje pozostawić wykonawcy; zawarcie w OPZ zapisu, że wszystkie rozwiązania i materiały muszą spełniać kryteria ppóz;
4. Czas realizacji – zamawiający przewiduje 12 m-cy od daty zawarcia umowy, FDMP sugeruje 18 m-cy oceniając, że termin poniżej 14 m-cy jest ryzykowny – zamawiający planuje określenie szerokiego katalogu możliwości przedłużenia kontraktu mając świadomość dynamicznie zmieniającego się obecnie rynku;
5. FDMP podkreśliło, iż przy postępowaniu warto przewidzieć etapowanie, aby większa ilość potencjalnych wykonawców złożyła ofertę. Etapowanie może mieć także wpływ na oferowaną kwotę;
6. Orientacyjna wartość zamówienia: przy założeniach – 230 m² powierzchni do zagospodarowania, określona ilość eksponatów, 12-miesięczny termin realizacji, dwuletnia gwarancja FDMP szacuje wartość zamówienia w przedziale 2-2,5 mln złotych netto.

W toku konsultacji z TDC Sp. z o.o., omówiono szczegółowo następujące tematy:

1. Z punktu widzenia wykonawców istotne są kwestie związane z koniecznością pozyskania licencji, co wpływa na czas realizacji zamówienia;
2. W zakresie oznaczenia orientacyjnej wartości zamówienia, TDC wskazywało na czynniki kosztotwórcze tj. ilość eksponatów (dobrze, jeżeli OPZ przedstawia zamkniętą listę eksponatów); aplikacje na urządzeniach multimedialnych (określenie w OPZ, czy wykonawca ma tworzyć faktyczne gry, czy „imitacje gier”) oraz fakt, że aplikacja prosta w odbiorze często wiąże się ze skomplikowanym procesem produkcyjnym;
3. TDC podkreśliło, że z punktu widzenia potencjalnego wykonawcy istotne są warunki umowy takie jak. Rozbicie płatności na etapy, terminy i zasady odbiorów – ma to istotny wpływ na wysokość oferty;
4. Czas realizacji zamówienia: TDC ocenia, iż zakładane przez zamawiającego 12 m-cy jest realnym terminem realizacji;
5. Ryzyka: największe ryzyko z punktu widzenia TDC związane jest z dostępnością na rynku sprzętu elektronicznego oraz elastyczność zamawiającego na propozycję zamiany sprzętu na inny o takich samych właściwościach; doświadczenie zespołu wykonawcy (lepiej wymagać udokumentowania doświadczenia w okresie 3 lat wstecz, nie 5);
6. Szacowanie wartości zamówienia: TDC nie wskazało konkretnej kwoty, podkreślało jednak, że wykonawcy inaczej wyceniają zamówienia, w których zamawiający ściśle określa ilość dopuszczalnych uwag, a inaczej gdy dopuszcza możliwość wprowadzania uwag do projektu na dowolnym jego etapie; TDC szacuje koszt jednej aplikacji na ok 10-40 tys. zł netto; implementacja standardów WCAG to ok 30% wartości aplikacji.