აპლიკაცია 1 - თამაში ქუთაისზე

ზოგადი მახასიათებლები

1. თამაში უნდა იყოს ორენოვანი (ქართულ და ინგლისურ ენებზე).
2. თამაში უნდა იყოს დამზადებული Android და IOS ოპერაციული სისტემებისთვის.
3. თამაშის მინიმალური მახასიათებელი Android ოპერაციულ სისტემაზე არის Android 7.0 'Nougat' (API Level 24).
4. თამაშის მინიმალური მახასიათებელი IOS ოპერაციულ სისტემაზე არის IOS 14.0.
5. თამაში არ უნდა იყოს დამოკიდებული ინტერნეტ კავშირზე, მისი გამოყენება უნდა შეიძლებოდეს ტელეფონის OFFLINE რეჟიმშიც.
6. თამაშისთვის უნდა დამზადდეს შესაბამისი აიქონი, რომლითაც გამოჩნდება მოწყობილობებში.
7. დამზადებული თამაში უნდა განთავსდეს Google Play Store - სა და App Store - ზე.
8. დამზადებული თამაშისთვის უნდა მომზადდეს შესაბამისი საპრეზენტაციო გრაფიკული ნიმუშები, რომლებიც წარმოაჩენენ თამაშის შინაარსსა და მექანიკას.
9. თამაში გადმოსაწერად უნდა იყოს უფასო ნებისმიერ პლათფორმაზე.
10. თამაში არ უნდა შეიცავდეს ფოტო-ვიდეო რეკლამას.
11. თამაშის კომპიუტერული ვერსია უნდა ჩაშენდეს ვებსაიტში www.kutaisi.travel
12. მიმწოდებელმა მომდევნო ერთი წლის მანძილზე უსასყიდლოდ უნდა უზრუნველყოს თამაშში წარმოქმნილი პროგრამული ანომალიების (ბაგების) შესწორება, არქიტექტურის დახვეწა და შეთანხმებისამებრ ახალი ფუნქციონალის ჩამატება.
13. თამაში გათვლილი უნდა იყოს 6 წლიდან - ზემოთ აუდიტორიაზე.
14. თამაში არ უნდა შეიცავდეს აგრესიის დემონსტრირების სცენებს, სიძულვილის ენას ან მოწოდებას თვითდაზიანებისაკენ.

ტექნიკური მახასიათებლები

1. თამაში უნდა დამზადდეს Unity ძრავზე.
2. თამაში უნდა დაიწეროს C# პროგრამული უზრუნველყოფის ენაზე.
3. თამაში უნდა დაეფუძნოს ე.წ. „Infinity Run“ პრინციპის.
4. თამაშში უნდა იყოს ქულათა დაგროვების სისტემა.
5. თამაშში უნდა ჩაშენდეს „კონფიდენციალურობის პოლიტიკის“ გვერდი.
6. თამაშს უნდა ჰქონდეს მთავარი გვერდი, სადაც გამოსახულია მოთამაშის არსებული მაქსიმალური რეიტინგული ქულა, კონფიდენციალურობის პოლიტიკის გვერდის ღილაკი, თამაშის დაწყების ღილაკი, მუსიკის გათიშვის ღილაკი, ხმოვანი ეფექტების გათიშვის ღილაკი, ენის შეცვლის ღილაკი.
7. უშუალოდ თამაშისას, ეკრანზე უნდა ჩანდეს სათამაშო გარემო, პერსონაჟი, სარეიტინგო ქულა, თამაშის დროებითი შეჩერების ღილაკი.

8. თამაშის დროებითი შეჩერების ღილაკზე დაკლიკებისას უნდა გაიყინოს პერსონაჟი და სათამაშო გარემო, ხოლო ეკრანზე გამოისახოს მთავარ გვერდზე დაბრუნების, მუსიკის გათიშვის, ხმოვანი ეფექტების გათიშვისა და თამაშის ხელთავიდან დაწყების ღილაკები.
9. სათამაშო გარემოში წარმოდგენილი უნდა იყოს პერსონაჟის დაბრკოლებები, რომელთან შეხების შემთხვევაშიც, უნდა მოხდეს თამაშის წყვეტა/სარეიტინგო ქულის კარგვა.
10. პერსონაჟი არ უნდა იმართებოდეს ეკრანზე გამოტანილი ღილაკებით, პერსონაჟი უნდა იმართებოდეს ეკრანზე თითის მონასმის ჟესტების (ე.წ. „Swipe/Touch“) მეთოდებით.
11. თამაში უნდა დაიყოს ლოგიკურ ნაწილებად, სადაც თითოეული ნაწილი დახასიათდება ერთმანეთისგან განსხვავებული პერსონაჟისა და გარემოს ილუსტრაციებით (განხორციელებადობის შემთხვევაში, შესაძლებელია თითოეული ნაწილისთვის შეიცვალოს თამაშის მექანიკაც).
12. შემოქმედებითი პროცესისას დასაშვებია დამატებითი ფუნქციონალების განსაზღვრა მიმწოდებლისა და შემსყიდველის შეთანხმების საფუძველზე.

მხატვრული მახასიათებლები

1. თამაში უნდა იყოს არკადული, ანუ პრინციპულად მარტივი და ინტუიტიური.
2. თამაშის შინაარსობრივი მხარე ბოლომდე უნდა დაეფუძნოს ქუთაისის ისტორიულ და კულტურულ ღირსშესანიშნაობებს, უნდა წარმოაჩენდეს ქუთაისის მხატვრულ ესთეტიკას.
3. **თამაშის თითოეული ილუსტრაცია უნდა იყოს უნიკალური, უნდა დამზადდეს უშუალოდ ამ თამაშისთვის უშუალოდ მომწოდებლისგან.**
4. თამაშის პერსონაჟები უნდა შეირჩნენ ქუთაისის ისტორიული და კულტურული სიმბოლიზმიდან გამომდინარე.
5. თამაშის გარემო უნდა შედგებოდეს ქუთაისთან დაკავშირებული განსხვავებული ეპოქების ღირსშესანიშნაობებისაგან.
6. თამაშის ილუსტრაციებში უნდა იყოს გამოყენებული გაციფრულებული პოლიგრაფიული მასალები.
7. **თამაშის დანაყოფებისთვის (ლოგიკური ნაწილებისთვის) უნდა შეიქმნას აბსოლუტურად განსხვავებული გარემოსა და პერსონაჟის ილუსტრაციები. თითოეული ნაწილისთვის განსხვავებული უნდა იყოს თამაშის მექანიკა (პერსონაჟის მოქმედების სტილი).**
8. თამაში უნდა იყოს მდიდარი ანიმაციებითა და ილუსტრაციებით.
9. თამაშისთვის უნდა დაიწეროს უნიკალური მუსიკალური კომპოზიცია, მუსიკა უნდა იყოს ტემპური და მაჟორული.
10. თამაშის სიუჟეტური ხაზი, საჭიროებიდან გამომდინარე, დადგინდება მიმწოდებლისა და შემსყიდველის საერთო მსჯელობით უშუალო მუშაობის დაწყებამდე.

თამაშის დასამზადებლად მომწოდებელმა უნდა შეისწავლოს ქუთაისის კულტურული ისტორია, ბეჭდური მასალები, ლიტერატურა. თამაშის ვიზუალური მხარე მთლიანად უნდა შედგებოდეს ქუთაისური, ვინტაჟური ესთეტიკის თვალისმომჭრელი გრაფიკული ნამუშევრებისგან. პერსონაჟების გარდა თამაშის ფონში ხშირად უნდა გვხვდებოდეს ცნობილი არქიტექტურული ძეგლები, ქუთაისის ისტორიასთან დაკავშირებული პიროვნებები. უნდა იქნას გამოყენებული რაც შეიძლება ბევრი ბეჭდური მასალა (ისტორიული პოსტერები, აფიშები, ნახატები და ა.შ.). თამაში სავსე უნდა იყოს ფერადი და მრავალფეროვანი ანიმაციებით.

აპლიკაცია 2 - გაძლიერებული რეალობა(AR) ქუთაისის არქიტექტურისთვის

ზოგადი მახასიათებლები

1. აპლიკაცია უნდა იყოს ორენოვანი (ქართულ და ინგლისურ ენებზე).
2. აპლიკაცია უნდა იყოს დამზადებული Android და IOS ოპერაციული სისტემებისთვის.
3. აპლიკაციის მინიმალური მახასიათებელი Android ოპერაციულ სისტემაზე არის Android 7.0 'Nougat' (API Level 24).
4. აპლიკაციის მინიმალური მახასიათებელი IOS ოპერაციულ სისტემაზე არის IOS 14.0.
5. აპლიკაცია გათვლილი უნდა იყოს AR core/AR kit, Depth API მხარდაჭერის მქონე მოწყობილობებზე, კერძოდ კი: https://developers.google.com/ar/devices
6. აპლიკაცია უნდა იყოს დამოკიდებული ინტერნეტ კავშირზე, მისი გამოყენება შესაძლებელი უნდა იყოს სატელეფონო ONLINE რეჟიმში.
7. აპლიკაციისთვის უნდა დამზადდეს შესაბამისი აიქონი, რომლითაც გამოჩნდება მოწყობილობებში.
8. დამზადებული აპლიკაცია უნდა განთავსდეს Google Play Store - სა და App Store - ზე.
9. დამზადებული აპლიკაციისთვის უნდა მომზადდეს შესაბამისი საპრეზენტაციო გრაფიკული ნიმუშები, რომლებიც წარმოაჩენენ აპლიკაციის შინაარსსა და მექანიკას.
10. აპლიკაციის გადმოსაწერად უნდა იყოს უფასო ნებისმიერ პლათფორმაზე.

11. აპლიკაცია არ უნდა შეიცავდეს ფოტო-ვიდეო რეკლამას.
12. მიმწოდებელმა მომდევნო ერთი წლის მანძილზე უსასყიდლოდ უნდა უზრუნველყოს აპლიკაციაში წარმოქმნილი პროგრამული ანომალიების (ბაგების) შესწორება, არქიტექტურის დახვეწა და შეთანხმებისამებრ ახალი ფუნქციონალის ჩამატება.
13. აპლიკაცია გათვლილი უნდა იყოს 12 წლიდან - ზემოთ აუდიტორიაზე.
14. აპლიკაცია არ უნდა შეიცავდეს აგრესიის დემონსტრირების სცენებს, სიძულვილის ენას ან მოწოდებას თვითდაზიანებისაკენ.

ტექნიკური მახასიათებლები

1. აპლიკაცია უნდა დამზადდეს Unity ძრავზე.
2. აპლიკაცია უნდა დაიწეროს C# პროგრამული უზრუნველყოფის ენაზე.
3. აპლიკაციის Android ოპერაციულ სისტემაზე ასაგებად მომწოდებელმა უნდა გამოიყენოს AR Core.
4. აპლიკაციის IOS ოპერაციულ სისტემაზე ასაგებად მომწოდებელმა უნდა გამოიყენოს AR kit.
5. საჭიროების შემთხვევაში შესაძლებელია სხვა SDK/API - ს გამოყენებაც.
6. აპლიკაციაში თავს უნდა იყრიდეს ქალაქ ქუთაისის ცენტრალური უბნების არქიტექტურის სამგანზომილებიანი სკანირებული მასალები.
7. აპლიკაციაში უნდა იხსნებოდეს ტელეფონის კამერა, კამერით აღქმული მასალა უნდა დაედაროს წინასწარ გამზადებულ სამგანზომილებიან სკანირებულ მასალას, ცალკე უნდა განისაზღვროს ზუსტი გეოგრაფიული ადგილმდებარეობა და მოხდეს ობიექტების ამოცნობა.
8. კამერით აღქმულ გამოსახულებაში არსებულ ამოცნობილ ობიექტებზე უნდა განთავსდეს წინასწარ შემუშავებული AR მასალა.
9. AR მასალები (ტექსტები, გრაფიკული გამოსახულებები) უნდა განთავსდეს კედლებზე.
10. AR მასალის შინაარსის შემუშავება მოხდება ერთად, მომწოდებლისა და შემსყიდველის მსჯელობის საფუძველზე სამუშაოს ტექნიკური ნაწილის პროგრესირების მიხედვით.

მხატვრული მახასიათებლები

1. აპლიკაციას უნდა ჰქონდეს მინიმალისტური დიზაინი.
2. აპლიკაციის დიზაინი უნდა ეფუძნებოდეს თანამედროვე UI/UX სტანდარტებს.
3. **აპლიკაციაში გამოყენებული AR ობიექტები და სამგანზომილებიანი ფიგურები უნდა შექმნას უშუალოდ მომწოდებელმა.**
4. აპლიკაციაში გამოყენებული 3D მოდელები უნდა შეეხამოს ქუთაისის ისტორიულ და კულტურულ მახასიათებელს.

აპლიკაციის დასამზადებლად მომწოდებელმა უნდა შეისწავლოს ქუთაისის ისტორია. AR ობიექტები უნდა იყოს ტიპოგრაფიული პოსტერები ისტორიული ინფორმაცია იმ ადგილებისა და შენობების შესახებ, სადაც ეს ობიექტები გამოჩნდება. ასევე, სამგანზომილებიანი ობიექტები უნდა დამზადდეს რეალურ არტეფაკტულ მასალაზე დაყრდნობით; მაგალითად, კოხლური ორნამენტები, კოლხური თაღები, კოლხური ქანდაკებები და ა.შ.

ა(ა)იპ იმერეთის დანიშნულების ადგილის მართვის ორგანიზაციის მიერ
ელექტრონულიც ტენდერით (აუქციონის გარეშე (NAT)) შესყიდვის შესახებ
სატენდერო კომისიის სხდომის
სხდომის ოქმი # 1

ქუთაისი 29 თებერვალი 2024 წელი

სატენდერო კომისიის სხდომას ესწრებოდნენ :

მარინე ხაჭაპურიძე – ა(ა)იპ „იმერეთის დანიშნულების ადგილის მართვის ორგანიზაციის“ აღმასრულებელი დირექტორი, სატენდერო კომისიის თავმჯდომარე;
ლალი ჟორჟოლიანი – მარკეტინგისა და პროდუქტის განვითარების მენეჯერი, კომისიის წევრი;
მაია ბერეკაშვილი – საინფორმაციო ცენტრების კოორდინატორი, კომისიის წევრი;

1. „სახელმწიფო შესყიდვების შესახებ“ საქართველოს კანონის მე–11 მუხლის მე–6 პუნქტის შესაბამისად, მუდმივმოქმედი სატენდერო კომისიის ტექნიკური და ორგანიზაციული საქმიანობის უზრუნველყოფის მიზნით, შეიქმნეს სატენდერო კომისიის აპარატი შემადგენლობით:

თეონა პერტაია – სახელმწიფო შესყიდვების სპეციალისტი, სატენდერო კომისიის აპარატის უფროსი;

გიორგი აბულაძე – „ოქროს ჩარდახის“ კოორდინატორი, სატენდერო კომისიის აპარატის წევრი;

ვალერი ჯოჯუა – ბუღალტერი, სატენდერო კომისიის აპარატის წევრი;“

სხდომას არ ესწრებოდა ნანა ლორთქიფანიძე ქუთაისის საინფორმაციო ცენტრის მთავარი სპეციალისტი, სატენდერო კომისიის თავმჯდომარის მოადგილე;

დღის წესრიგი: აუქციონის გარეშე ელექტრონული ტენდერის საშუალებით, ააიპ იმერეთის დანიშნულების ადგილის მართვის ორგანიზაციისთვის მობილური აპლიკაციის (თამაშის) და გაძლიერებული რეალობის აპლიკაციის სახელმწიფო შესყიდვის (შესყიდვის სავარაუდო ღირებულებაა: 105000 (ას ხუთი ათასი) ლარი) მიზნით, სატენდერო განცხადებისა და სატენდერო დოკუმენტაციის პროექტის დამტკიცების შესახებ.

მოისმინეს: აუქციონის გარეშე ელექტრონული ტენდერის საშუალებით, ააიპ იმერეთის დანიშნულების ადგილის მართვის ორგანიზაციისთვის მობილური აპლიკაციის (თამაშის) და გაძლიერებული რეალობის აპლიკაციის სახელმწიფო შესყიდვის (შესყიდვის სავარაუდო ღირებულებაა: 105 000 (ას ხუთასი ათასი ლარი) მიზნით, სატენდერო განცხადებისა და სატენდერო დოკუმენტაციის პროექტი.

შესყიდვის სავარაუდო ღირებულების და სატენდერო მოთხოვნების განსაზღვრის მიზნით, ა(ა)იპ „იმერეთის დანიშნულების ადგილის მართვის ორგანიზაციის“ მიერ ჩატარებულ იქნა ბაზრის კვლევა.

სატენდერო პირობები ელექტრონული ფოსტის საშუალებით გაეგზავნა 4 (ოთხ) პოტენციურ მიმწოდებელს წინადადების წარმოდგენის მოთხოვნით. მოთხოვნებს დაეთანხმა და წინადადება წარმოადგინა ორმა პოტენციურმა მიმწოდებელმა.

პრეტენდენტი N 1 – 137 000 (ასოცდაჩვიდმეტი) ლარი
პრეტენდენტი N 2 – 105 000 (ასხუთი ათასი) ლარი

შესყიდვის სავარაუდო ღირებულების განსაზღვრისას გათვალისწინებულ იქნა ბაზრის კვლევის შედეგად მიღებული უმცირესი ფასი.

სატენდერო კომისიის წევრებმა მოიწონეს და დადებითად შეაფასეს აუქციონის გარეშე ელექტრონული ტენდერის ჩატარების შესახებ სატენდერო განცხადებისა და სატენდერო დოკუმენტაციის პროექტი.

დ ა ა დ გ ი ნ ე ს:

1) დამტკიცდეს სატენდერო განცხადებისა და სატენდერო დოკუმენტაციის წარმოდგენილი ვარიანტი,

2) სატენდერო კომისიის აპარატმა უზრუნველყოს აუქციონის გარეშე ელექტრონული ტენდერის ჩატარების შესახებ სატენდერო განცხადების და სატენდერო დოკუმენტაციის გამოქვეყნება სახელმწიფო შესყიდვების ერთიან ელექტრონულ სისტემაში: https://tenders.procurement.gov.ge.

3) წინამდებარე სატენდერო კომისიის სხდომის ოქმი „ელექტრონული ტენდერის ჩატარების წესის დამტკიცების შესახებ“ სახელმწიფო შესყიდვების სააგენტოს თავმჯდომარის 2017 წლის 14 ივნისის №12 ბრძანების მე–6 მუხლის მე–6 პუნქტის შესაბამისად ატვირთული იქნას სახელმწიფო შესყიდვების ერთიან ელექტრონულ სისტემაში.

Imereti Destination Management Organization

Digitally signed by Imereti Destination Management Organization
Date: 2024.02.29 14:42:37 +04'00'

სატენდერო კომისიის თავმჯდომარე: მარინე ხაჭაპურიძე

კომისიის წევრები:

ლალი ჟორჟოლიანი

მაია ბერეკაშვილი

აპარატის უფროსი: თეონა პერტაია

აპარატის წევრები:

გიორგი აბულაძე

ვალერი ჯოჯუა