

JZ Spotur

Projektna naloga za javno naročilo

Središče sveta in Krog miru – celovit turistični produkt Slovenj Gradec

Elaborat je obvezen in se ocenjuje. Ponudba mora obvezno vsebovati elaborat (idejno zasnovo), ki ga ocenjevalna komisija oceni po merilu 2 in prinaša do 50 od skupno 100 točk. Odda se skupaj s ponudbeno dokumentacijo. Ponudba brez elaborata je nepopolna in bo izločena.

1. Predmet javnega naročila

Predmet naročila je zasnova, izdelava, dobava in postavitve interpretacijske izkušnje dveh vodenih turističnih doživetij Središče sveta in Krog miru v objektu Koroške galerije likovnih umetnosti (KGLU) in mestni pohodni poti »Krog miru«. Doživetje »Središče sveta« deluje brez telefona, po poti »Krog miru« pa obiskovalca vodi mobilna aplikacija. Naročilo obsega celoten cikel od vsebinske in oblikovalske zasnove do predaje delujočega sistema v upravljanje osebju naročnika.

Naročnik ne kupuje posameznih naprav ali aplikacij, temveč celovito doživetje, v katerem se vsebina, prostor, tehnologija in obiskovalec povežejo v eno zgodbo. Izvajalec zato prevzema odgovornost za to, da bodo vsi deli delovali skupaj, da bo zgodba razumljiva in da bo obisk smiselno vodil od prvega pogleda na pročelje galerije do zadnjega koraka v Krogu miru. Doživetji morata delovati kot samostojni enoti in hkrati kot dve kompatibilni enoti, ki imata isto sporočilno vlogo in jih je možno nadgrajevati ter povezovati z drugimi lokalnimi ponudniki z namenom privlačnosti in celovitosti dveh vodenih turističnih produktov.

Obseg naročila

- strojna oprema po razpisnem popisu, z dobavo, montažo, priklopom in zagonom;
- interaktivne aplikacije in vsebine v štirih vsebinskih sklopih »Središče svet«;
- pogovorni avatar, ki ga poganja umetna inteligenca, s pogovorom v živo, izbiro na dotik in sprotnimi podnapisi;
- spletna aplikacija za telefon (brez namestitve) za »Krog miru«, z razširjeno resničnostjo in zbiranjem točk;
- zunanji interaktivni kiosk za usmerjanje turistov pri Sv. Juriju;
- navidezna rekonstrukcija razstave iz leta 1966;
- 3D digitalizacija KGLU, prostora in skulptur na poti »Krog miru«, ter vpis v Europeano;
- video pričevanja, zvočne vsebine in naracije v treh jezikih;
- prilagoditve za gluhe, naglušne, slepe in slabovidne obiskovalce;
- promocijska gradiva in spletna stran z rezervacijskim sistemom;
- testiranje, usposabljanje osebja in dokumentacija.

Podroben obseg in minimalne specifikacije so v prilogi Razpisni popis del in opreme. Ponudnik mora ponuditi celoten obseg; delne ponudbe niso dopustne.

Kaj naročnik pričakuje od izvajalca

Naročnik išče partnerja, ki bo zgodbo Slovenj Gradca vzel za svojo. Pričakuje izvajalca, ki posluša, predlaga in se ne boji povedati, kadar kakšna zamisel ne bo delovala, hkrati pa spoštuje znanje strokovnih sodelavcev KGLU in odločitve naročnika.

Izvajalec naj misli na celoto: na obiskovalca, ki pride prvič, na osebje, ki bo v »Središče svet«; živelo vsak dan, in na mesto, ki bo z njo pridobilo. Naročnik ceni preproste in premišljene rešitve bolj kot

tehnološko bleščeče, ki bi obiskovalca zmedle ali osebju povzročale težave. Rešitve naj bodo uporabniku prijazne, za naročnika pa izvedbeno nezahtevne in predvsem vedno delujoče.

Izvajalec naj naročnika sproti obvešča o napredku, pravočasno opozori na tveganja in ob koncu preda delujočo, urejeno in dokumentirano izkušnjo.

Kaj ni predmet naročila

Predmet naročila niso elektroinstalacije do mest priključkov, obstoječi napis »Središče sveta« na pročelju galerije in obstoječe javne plastike v mestu. Naročnik bo te pogoje zagotovil sam ali v ločenih postopkih, izvajalec pa mora svoje rešitve z njimi uskladiti in pravočasno sporočiti vse zahteve, ki izhajajo iz njegove zasnove.

Potek izvedbe

Naročnik pričakuje, da bo izvedba potekala v jasno ločenih fazah, ob koncu vsake pa bo naročnik izdelke pregledal in potrdil, preden se začne naslednja. Tak potek naročniku omogoča, da sproti vpliva na vsebino in podobo, izvajalcu pa daje varnost, da gradi na potrjenih izhodiščih.

1. Uskladitev zasnove: izvajalec na podlagi elaborata in pogovorov z naročnikom pripravi potrjeno zasnovo poti, postaj in vsebin.
2. Ogled primerov dobrih praks pred dokončno potrditvijo vsebin.
3. Scenarij in vsebine: nastanejo scenariji za vse postaje, besedila, izbor arhivskega gradiva in baza znanja avatarja. V tej fazi se skupaj z naročnikom opredelita lik in osebnost avatarja.
4. Produkcija: razvoj aplikacij, snemanje, animacija, 3D zajem, navidezna rekonstrukcija in oblikovanje.
5. Dobava in montaža: postavitve opreme v KGLU, na poti »Krog miru« in pri Sv. Juriju, priklop in zagon.
6. Testiranje: preizkus vseh postaj in poti z obiskovalci, tudi z gluhih, naglušnih, slepih in slabovidnih, ter odprava napak.
7. Predaja: usposabljanje osebja, dokumentacija in prevzem v upravljanje.

Sodelovanje z naročnikom

Naročnik bo v projekt vključil strokovne sodelavce KGLU, predstavnike občine in turistične organizacije. Izvajalec mora z njimi redno sodelovati, pripravljati gradiva za pregled v razumljivi obliki in upoštevati njihove pripombe. Naročnik pričakuje, da bo izvajalec imenoval stalno kontaktno osebo, ki bo projekt poznala v celoti in bo dosegljiva ves čas izvedbe.

O vseh ključnih odločitvah, kot so lik avatarja, vizualna podoba, izbor pričevalcev in podoba oznak na v »Krog miru«, se izvajalec in naročnik dogovorita skupaj. Izvajalec naj za vsako tako odločitev pripravi predlog z možnostmi in utemeljitvijo, naročnik pa ga potrdi v dogovorjenem roku.

Strokovnjaki naročnika zagotovijo vse vsebinsko relevantne podatke: gradivo za bazo znanja avatarja, arhivsko gradivo KGLU, zgodovinska dejstva in besedila za postaje. Naročnik zagotovi tudi dostop do prostorov in pomoč pri stikih z lokalnimi partnerji in pričevalci. Ponudnik naj v elaboratu navede, kaj od naročnika potrebuje in kdaj.

2. Ozadje

Slovenj Gradec, mesto glasnik miru

Slovenj Gradec je od leta 1989 mesto glasnik miru, edino tako mesto v Sloveniji. Naziv, ki ga je mestu podelila Organizacija združenih narodov, ni nastal naključno ali čez noč. Je priznanje desetletjem dela, v katerih je majhno koroško mesto znova in znova dokazovalo, da lahko umetnost odpira vprašanja, ki presegajo meje države, jezika in političnih blokov.

Na pročelju KGLU stoji umetniški napis »Središče sveta«. Za naključnega mimoidočega je to morda le duhovita gesta, za mesto pa je izjava o tem, kako vidi samo sebe: ne kot obrobje, temveč kot kraj, kjer se lahko srečajo velike teme človeštva. V mestu so tudi javne plastike, spominska mesta in kulturni spomeniki, povezana z gibanjem za mir, ki pa danes stojijo vsak zase in obiskovalcu ne povedo, kaj jih povezuje.

Razstava 1966 Karel Pečko in Jože Tisnikar

Začetek zgodbe sega v leto 1966, ko je bila v Slovenj Gradcu postavljena razstava »Mir, humanost in prijateljstvo med narodi«. Pobudnik in duša razstave je bil Karel Pečko, dolgoletni vodja galerije, ki je verjel, da ima umetnost moč in dolžnost spregovoriti o miru prav takrat, ko je svet razdeljen in negotov. Pri pripravi razstave je pomembno vlogo igralo prijateljstvo med Karlom Pečkom in Jožetom Tisnikarjem. Razstava je v mesto pripeljala dela umetnikov iz različnih držav in mesto postavila na zemljevid mednarodnega dogajanja.

Pečkovo delo je preseglo eno razstavo. Iz njega je zraslo gibanje, ki je mesto vodilo vse do naziva mesta glasnika miru. Prav ta pot, od poguma posameznika do prepoznavnosti celotnega mesta, je jedro zgodbe, ki jo želi naročnik pripovedovati obiskovalcem.

Zakaj prav danes

Zgodba, ki se je začela pred skoraj šestimi desetletji, ni zaprto poglavje. V času, ko se v Evropi in po svetu znova odpirajo vojna žarišča, ko se družbe delijo in ko mladi pogosto ne vedo, kaj je mir pomenil generacijam pred njimi, ima mesto, ki je mir izbralo za svojo identiteto, kaj povedati. Naročnik ne želi pridigati ne ponujati preprostih odgovorov. Želi odpreti prostor, v katerem si obiskovalec sam zastavi vprašanje, kaj mir pomeni zanj.

»Središče sveta« naj zato ne bo muzej preteklosti, temveč živ prostor, ki povezuje leto 1966 z današnjim dnem. Zgodovinsko gradivo naj bo v njem izhodišče, ne cilj; cilj je obiskovalec, ki odide drugačen, kot je prišel.

KGLU

Koroška galerija likovnih umetnosti je naravno izhodišče zgodbe: tu se je gibanje začelo, tu je shranjeno gradivo in od tu se obiskovalec lahko poda v mesto. Naročnik ga želi spremeniti v »Središče sveta«, prostor, ki bo z zgodbo nagovoril tudi tiste, ki v galerijo sicer ne bi vstopili, in jih iz nje popeljal v mesto.

Današnje stanje in priložnost

Dediščina gibanja za mir je danes razpršena in obiskovalcu ne ponuja celovitega doživetja. Zgodba je znana predvsem domačinom in strokovni javnosti, turist pa jo v mestu le težko odkrije sam. Galerija, mesto in lokalni ponudniki delujejo vsak zase, zato obisk pogosto ostane kratek in omejen na eno točko.

Občina in KGLU želita simbolni status mesta preoblikovati v doživetveno, trajnostno in digitalno podprto turistično izkušnjo, v kateri obiskovalec ni le opazovalec, ampak soudeleženec, in ki ga iz galerije popelje v mesto ter k lokalnim ponudnikom. Naročnik verjame, da je zgodba o miru danes aktualnejša kot kadar koli v zadnjih desetletjih in da si zasluži sodoben, a dostojanstven način pripovedovanja.

Mesto kot prostor zgodbe

Slovenj Gradec ima vse, kar zgodba potrebuje: galerijo, v kateri se je gibanje začelo, spomenike, javne skulpture, trg z Mestno hišo in parke. Te točke so blizu ena drugi in jih je mogoče prehoditi peš. Manjka jim le skupna nit, ki bi obiskovalcu povedala, da pripadajo isti zgodbi.

Ob poti so tudi lokalni ponudniki, kavarne, obrtniki in trgovine, ki lahko postanejo del doživetja. Naročnik želi, da bi »Krog miru« te ljudi povezala z obiskovalci in da bi obisk mesta imel tudi okus, vonj in obraz.

Ciljne skupine

Izkušnja je namenjena širokemu krogu obiskovalcev. Naročnik posebej izpostavlja družine z otroki, ki iščejo doživetje, v katerem lahko sodelujejo vsi; šolske skupine, za katere je zgodba o miru dragocena

učna vsebina; individualne goste in pare, ki mesto obiščejo za dan ali vikend; skupine organiziranih izletov; tuje goste iz sosednjih držav, zlasti z nemško govorečega območja; ter domačine, ki naj v »Središču sveta« znova odkrijejo zgodbo lastnega mesta.

Izkušnja mora enako dobro nagovoriti obiskovalce z različnimi oblikami oviranosti, starejše in tiste, ki sodobne tehnologije ne uporabljajo radi. Ponudnik naj v elaboratu pokaže, kako bo posamezne skupine nagovoril, ne da bi izkušnjo razdrobil na ločene programe.

3. Cilji projekta

Naročnik želi, da obiskovalec Slovenj Gradca ne odide le z vtisom o galeriji, ampak z razumevanjem, zakaj je prav to mesto postalo glasnik miru. Zgodba gibanja za mir, ki se je začela z razstavo leta 1966 in pripeljala do statusa mesta glasnika miru, naj postane prepoznavna vsebina, okoli katere se oblikuje celodnevni obisk mesta.

Obiskovalec naj bo v izkušnji dejaven: naj sprašuje, ustvari lasten izdelek in ga odnese domov. Tako postane soudeleženec dediščine, ne le njen opazovalec, in mir doživi kot nekaj, kar se tiče tudi njega danes.

Izkušnja naj obiskovalca iz galerije popelje v mesto, k javnim plastikam, spominskim mestom in lokalnim ponudnikom, ter ga spodbudi, da se v Slovenj Gradec vrne. Projekt naj okrepi turistično prepoznavnost mesta v Sloveniji in v evropskem omrežju mest miru, podaljša čas bivanja obiskovalcev in poveže kulturno dediščino z lokalno skupnostjo in gospodarstvom.

Naročnik si želi, da bi »Središče sveta« postala kraj, o katerem obiskovalci pripovedujejo naprej. Ne zaradi tehnologije, ki jo bodo videli, ampak zaradi občutka, da so se nečesa dotaknili in da je mesto, ki so ga obiskali, imelo kaj povedati. Tehnologija naj bo pri tem v službi zgodbe in naj nikoli ne zasenči vsebine.

Izkušnja naj bo odprta za vse: za družine, šolske skupine, starejše, tuje goste in obiskovalce z različnimi oblikami oviranosti. Naročnik želi, da gluhi, naglušni, slepi ali slabovidni obiskovalci doživijo isto zgodbo kot drugi, ne le njen okrnjen del.

Projekt naj bo tudi temelj za nadaljnji razvoj. »Središče sveta« naj omogoča, da se ji s časom dodajo nove vsebine, nove poti in novi jeziki, da se poveže z drugimi mesti miru in da postane prostor, v katerem bo galerija lahko pripravljala programe za šole, dogodke in spominske dneve.

Naročnik želi, da bi izkušnja nagovorila tako razum kot čustva. Obiskovalec naj izve dejstva o razstavi, ljudeh in mestu, a naj ga ta dejstva tudi ganejo, presenetijo ali vznemirijo. Prav preplet znanja in doživetja je tisto, kar loči interpretacijski center od razstave z napisi, in prav to naročnik pričakuje od izvajalca.

Pomemben cilj je tudi povezovanje. »Središče sveta« naj galerijo poveže z mestom, mesto z lokalnimi ponudniki, preteklost s sedanjostjo in domačine z gosti. Vsaka od teh povezav naj bo vidna v sami izkušnji, ne le zapisana v strateških dokumentih.

Rešitev mora biti trajnostna: dolgoročno vzdržljiva, enostavna za upravljanje in razširljiva z novimi vsebinami, potmi in jeziki, brez ponovnega razvoja.

Ton in sporočilo

»Središče sveta« ne sme biti pridiga. Mir je velika beseda, ki se hitro izrabi, zato naj izkušnja o njem govori skozi ljudi, predmete in dejanja, ne skozi gesla. Obiskovalec naj sam pride do spoznanja, namesto da bi mu ga kdo povedal.

Ton naj bo topel, oseben in spoštljiv. Zgodba ima tudi težke trenutke, vojno, begunce in izgubo, ki naj ostanejo resni, a naj obiskovalca ne potrejo. Na koncu obiska naj prevlada občutek, da je mir mogoč in da ima pri njem vsak svojo vlogo.

Izkušnja naj nagovori tudi otroke, ne le odrasle. Otroci mir razumejo skozi prijateljstvo, prepir in spravo, zato naj zanje obstajajo preprosti vstopi v zgodbo: igra, naloga, vprašanje, na katero lahko odgovorijo

sami. Družina naj obisk doživi skupaj, ne vsak zase. Tudi humor ni prepovedan, če je topel in ne zmanjša resnosti teme.

Besedila naj bodo kratka in jasna. Naročnik pričakuje, da bo vsaka postaja imela eno glavno sporočilo, ki ga obiskovalec razume v nekaj sekundah, podrobnosti pa poišče, če ga zanimajo. Kar ne služi zgodbi, naj ostane zunaj.

Kaj obiskovalec odnese

Naročnik želi, da obiskovalec odide z eno zgodbo, ki jo zna povedati naprej: da je majhno mesto pod Pohorjem pred desetletji povabilo svet k miru in da to vabilo velja še danes.

Ob tem naj odnese nekaj otipljivega, svoj grafični odtis in potrdilo »Vitez miru«. Predvsem pa naj odide z razlogom, da se v Slovenj Gradec vrne.

4. Zahteve naročnika

Ponudnik mora v elaboratu odgovoriti na vsako od spodnjih zahtev. Naročnik bo pri ocenjevanju preverjal, ali je vsaka zahteva naslovljena in kako prepričljivo. Zahteve opisujejo, kaj naročnik pričakuje; način izvedbe predlaga ponudnik.

Z1 · Ena pot od galerije do mesta

Naročnik želi, da pročelje KGLU, »Središče sveta« v KGLU in mestni »Krog miru« delujejo kot ena povezana izkušnja, ne kot ločene ponudbe. Obisk naj ima jasen začetek pred galerijo, prehod iz notranjosti v mesto in zaključek v »Krog miru«. Obiskovalec mora vedno vedeti, kje je in kam gre naprej. Obisk lahko prekine in ga nadaljuje drug dan.

Prehod iz galerije v mesto naj bo vsebinsko utemeljen, ne le navigacijski. Obiskovalec naj KGLU zapusti z vprašanjem ali nalogo, ki ga vleče naprej, mesto pa naj mu na to odgovarja postopoma, točko za točko, dokler se zgodba v »Krog miru« ne zaokroži.

Naročnik pričakuje, da bo pot jasno berljiva tudi v mestnem prostoru, kjer obiskovalca motijo promet, drugi ljudje in vreme. Ponudnik naj pokaže, kako bo obiskovalca vodil brez nenehnega gledanja v telefon in kako bo poskrbel, da se mu zgodba med hojo ne izgubi.

Z2 · Štirje vsebinski sklopi »Središče sveta«

Podstrešje KGLU naj bo razdeljeno na štiri sklope z jasno vlogo: Razodetje predstavi izvor gibanja za mir v Slovenj Gradcu, Provokacija sooči obiskovalca s sodobnim pomenom miru, Soustvarjanje mu omogoči, da sam nekaj ustvari, Razgled pa ponudi prostor za refleksijo in pogled na mesto.

Sklopi naj se vsebinsko nadgrajujejo, a naj bo vsak razumljiv tudi sam zase, saj vsi obiskovalci ne bodo prehodili celotne poti v enakem vrstnem redu. Prostorska ureditev mora upoštevati značaj in omejitve obstoječe stavbe. Obiskovalec naj ob prehodu začuti, da vstopa v nov del zgodbe.

Vsak sklop naj ima svoje razpoloženje in svoj ritem. Naročnik si želi, da bi obiskovalec v Razodetju poslušal in spraševal, v Provokaciji obstal in se zamislil, v Soustvarjanju delal z rokami in v Razgledu umiril korak ter pogledal navzven. Zaporedje teh razpoloženj je del dramaturgije, ki jo mora ponudnik v elaboratu utemeljiti.

Z3 · Pogovorni avatar

V sklopu Razodetje naj se obiskovalec z avatarjem pogovarja v živo, z govorom, ali pa izbira vprašanja in teme na zaslonu na dotik. Avatar naj odgovarja razumljivo, v jeziku obiskovalca, najmanj v treh jezikih (slovenščini, angleščini in nemščini), in v tonu, primernem za različne starosti.

Lik in osebnost avatarja se opredelita tekom projekta, v fazi scenarija in vsebin, skupaj z naročnikom. Ponudnik v elaboratu predlaga izhodišča, končna odločitev pa bo sprejeta po podpisu pogodbe. Rešitev mora zato omogočati različne like brez ponovnega razvoja.

Avatar ima pri vseh odgovorih podnapise, zato mu sledijo tudi gluhi in naglušni. Vprašanje lahko obiskovalec izgovori ali izbere na zaslonu. Slepim in slabovidnim avatar na željo prebere, kaj je na zaslonu. Z avatarjem se je mogoče pogovarjati samo na tej postaji, ne na telefonu.

Avatar naj bo sogovornik, ne predavatelj: kratki, živi odgovori, ki obiskovalca povabijo naprej.

Z4 · Umetna inteligenca v Sloveniji

Umetna inteligenca in vsi podatki morajo teči v Sloveniji, na strežniku ali na sami postaji. Avatar odgovarja samo iz vsebin, ki jih zagotovijo in potrdijo strokovnjaki naročnika, ne iz spleta.

Avatar, ki bi si izmišljal, bi škodil ugledu galerije in mesta.

Ponudnik naj v elaboratu pove, kje bo sistem deloval in kdo bo imel dostop do podatkov.

Z5 · Varovalke pri umetni inteligenci

Pogovor mora biti varen. Avatar se pogovarja samo o temah projekta, za vse drugo in za tehnične težave ima pripravljene odgovore. Obiskovalec ostane anonimen, naročnik pa lahko pogovore pregleduje.

Ponudnik naj pojasni, kako bo ravnal z neprimernimi vprašanji. Naročnik ceni pošten odgovor »tega ne vem« bolj kot napačen odgovor.

Pregled pogovorov naj naročniku pokaže, katera vprašanja ostajajo brez dobrega odgovora.

Z6 · Aplikacija brez namestitve

Aplikacija je namenjena doživetju »Krog miru«. Obiskovalec jo odpre s kodo QR, brez nameščanja. Deluje na vseh telefonih, tudi na iPhonu, ključne vsebine pa tudi brez signala.

Z7 · Prepoznavna točk v »Krog miru«

Aplikacija naj ve, na kateri točki »Krog miru« je obiskovalec, in mu ponudi pravo vsebino. Rešitev mora delovati na vseh telefonih, tudi na iPhonu.

Slepi in slabovidni naj na točki slišijo, kje so. Če prepoznavna ne deluje, obiskovalec točko izbere sam.

Aplikacija naj obiskovalca ne prekinja med poslušanjem.

Z8 · Fizične oznake v »Krog miru«

Vsaka točka na »Krog miru« mora biti vidna tudi brez telefona: vremensko obstojna oznaka z imenom točke in mestom za žig Kartice miru.

Zapis naj bo velik in kontrasten, osnovni podatek tudi v Braillovi pisavi.

Oznake bodo stale dolga leta, zato naj bodo skrbno oblikovane in usklajene z občino.

Z9 · Lasten izdelek

V sklopu Soustvarjanje naj obiskovalec ustvari nekaj svojega: grafični odtis, ki ga odnese domov, in svoj simbol miru, ki ga sestavi na tablici iz pripravljenih elementov. Izdelek naj bo vsebinsko povezan z zgodbo mesta, ne le spominek.

Grafični odtis naj bo zaradi otipljive izvedbe dostopen tudi slepim in slabovidnim. Naročnik želi, da izdelek doma spominja na obisk in na sporočilo, ki ga je obiskovalec v »Središču sveta« prejel.

Postaja mora delovati tudi ob obisku šolskega razreda.

Z10 · Rekonstrukcija razstave 1966

Naročnik želi, da obiskovalec doživi razstavo »Mir, humanost in prijateljstvo med narodi« iz leta 1966, s katero se je vse začelo ter spoznati pobudnika razstave Karla Pečka in Jožeta Tisnikarja. Rekonstrukcija naj temelji na arhivskem gradivu in naj bo zgodovinsko verodostojna; kjer gradivo ni ohranjeno, naj bo to obiskovalcu jasno povedano.

Ob obisku skupin ne sme nastajati vrsta. Kdor očal za navidezno resničnost ne želi uporabiti, spremlja sprehod na zaslonu, kamor se zrcali slika iz očal.

Za mnoge bo to prva izkušnja z navidezno resničnostjo, zato naj bo uvod kratek in prijazen.

Z11 · Več poti za različne obiskovalce

»Krog miru« naj bo na voljo v več različicah: daljša za obiskovalce, ki si vzamejo več časa, krajša za tiste z manj časa, prilagojena za družine z otroki in sezonske različice, ki dajejo razlog za ponovni obisk. Vse različice naj delujejo v isti aplikaciji.

Vsaj ena različica naj bo prehodna z vozičkom.

Sezonske različice naj izkoristijo značaj mesta skozi leto: dogodke, praznike, spominske dneve in naravo. Naročnik želi, da se obiskovalec, ki je mesto že obiskal, vrne zato, ker ga čaka nekaj novega, ne le ponovitev že vidnega.

Z12 · Lokalna ponudba

Obisk naj obiskovalca pripelje do lokalnih ponudnikov. Kartica miru naj povezuje točke poti s partnerji, ki ponujajo ugodnosti in žige, in naj bo preprosta za uporabo tako za obiskovalce kot za partnerje.

Novega partnerja naj naročnik doda sam.

Partnerji naj bodo del zgodbe, ne le točke z ugodnostjo.

Z13 · Trije jeziki

Vse vsebine morajo biti v slovenščini, angleščini in nemščini. Nov jezik naj se doda brez programiranja.

Prevodi naj ne bodo dobesedni, ampak prilagojeni bralcu, kateremu so namenjeni.

Vsi trije jeziki naj bodo enakovredni, besedila pa lektorirana.

Z14 · Digitalizacija dediščine

Naročnik želi 3D zajem zunanosti KGLU, notranjih prostorov in javnih skulptur v »Krog miru«. Enote iz Registra nepremične kulturne dediščine, ki se zajamejo, določi naročnik. Zajem naj bo izveden s fotogrametrijo, kjer je potrebno, pa z laserskim skeniranjem. Modeli naj se uporabijo v aplikaciji, razširjeni in navidezni resničnosti ter v promociji.

Izvajalec preda izvirne podatke, natančen glavni model in iz njega izpeljane lažje različice za aplikacijo in promocijo, vse v odprtih formatih, skupaj s poročilom o zajemu. Modeli se objavijo v spletnem pregledovalniku in vpišejo v Europeano. Podrobnosti so v razpisnem popisu.

Ponudnik naj navede, kaj bo zajel in kje bo zajem uporabljen.

Z15 · Dostopnost

Izkušnja mora biti dostopna obiskovalcem s posebnimi potrebami, različnim starostnim skupinam in tistim, ki pametnega telefona nimajo ali ga ne želijo uporabljati. Ponudnik naj za vsako postajo predvidi nadomestni način in ga v elaboratu opiše.

Gluhi in naglušni: podnapisi pri vseh vsebinah. Slepim in slabovidnim: zvočni opisi na postajah z zvočno opremo, na analognih postajah Braillov napis in otipljiv opis, glasovno upravljanje avatarja, aplikacija za bralnike zaslona v »Krog miru«, taktilni tloris podstrešja in Braillova pisava na postajah. Rešitve naj preizkusijo uporabniki iz teh skupin.

Dostopnost naj bo del zasnove od začetka, ne dodatek na koncu.

Z16 · Upravljanje

Vsebine in delovanje opreme mora osebje naročnika upravljati samo, brez programerskega znanja. Oprema naj se vklaplja in izklaplja centralno.

Naročnik naj na enem mestu vidi, ali vse postaje delujejo.

Galerija naj izkušnjo s časom dopolnjuje sama, na primer ob obletnicah.

Z17 · Zunanji kiosk za usmerjanje turistov

Pri Sv. Juriju naj stoji zunanji interaktivni kiosk, ki turiste usmerja po mestu, jih seznani s »Središčem sveta« in »Krog miru« ter z lokalno ponudbo in dogodki. Kiosk mora delovati na prostem vse leto, biti berljiv na soncu, odporen proti vremenu in vandalizmu, vsebine pa mora naročnik posodabljanjati sam.

Kiosk naj obiskovalcu omogoči, da pot s kodo QR prenese na svoj telefon. Tako postane vhodna točka v izkušnjo tudi za tiste, ki za Hišo miru še niso slišali.

Vsebine na kiosku naj bodo kratke in jasne.

5. Lokacije in postaje

Lokacije

Cona	Objekt in prostor	Vloga v poti
K	Pročelje KGLU	prihod, uvod, začetek Poti miru
A	KGLU · sklop Razodetje	izvor gibanja za mir, avatar
B	KGLU · sklop Provokacija	sodobni pomen miru, pričevanja
C	KGLU · sklop Soustvarjanje	lasten izdelek
D	KGLU · sklop Razgled	refleksija, pogled na mesto, rekonstrukcija 1966
M	Mestno središče Slovenj Gradca, Park miru, Sv. Jurij	točke Krog miru

Napis »Središče sveta« na pročelju KGLU je obstoječ in ni predmet naročila. Rešitev ga vključi v potek obiska.

Opis prostorov

Pročelje KGLU je prvi stik obiskovalca z zgodbo. Je javni prostor ob ulici, kjer se ustavljajo mimoidoči, skupine in družine. Rešitve na pročelju morajo biti zato vidne in privlačne, a ne smejo posegati v videz in celovitost stavbe ter napisa »Središče sveta«.

Prostori KGLU so osrednji prostor »Središče sveta«. Njegov značaj, konstrukcija in svetloba so dragocenost, ki naj jo rešitev poudari, ne prekrije. Ponudnik naj upošteva omejitve prostora (višina, nosilnost, dostop).

Mestno središče Slovenj Gradca je živ prostor s prometom, prireditvami in vsakdanjim življenjem. Točke v »Krog miru« naj ne ovirajo prebivalcev in naj delujejo v vsakem vremenu.

Predvidene postaje in zahtevane funkcije

Postaja	Prostor	Zahtevana funkcija
P1	Soba 1 KGLU	informativna oznaka s kodo QR za vstop v aplikacijo, razširjena resničnost na napisu, arhivske fotografije 1966, zvočna pripoved, povabilo na pot
P2	Soba 1 KGLU, A	posneta uvodna pripoved, pogovorni avatar (govor v živo, izbira na dotik, sprotni podnapisi, glasovno upravljanje)
P3	Soba 1 KGLU, A	interaktivni časovni trak 1966–1989, razstavljeni originali
P4	Soba 1 KGLU, B	interaktivna stena z video pričevanji
P5	Soba 1 KGLU, B	fizična instalacija Tehnica miru z utežmi: dva obiskovalca skupaj vzpostavita ravnovesje; tablica z libelo ob ravnovesju zapiska in čestita

Postaja	Prostor	Zahtevana funkcija
P6	Soba 1 KGLU, C	obstoječa grafična preša naročnika za odtis, ki ga obiskovalec odnese
P7	Soba 1 KGLU, C	sestavljanje simbola miru iz pripravljenih elementov na tablici
P8	Soba 1 KGLU, D	razgled skozi okno z okvirjem, na katerem je natisnjena veduta mesta z označenimi točkami Poti miru
P9	Soba 1 KGLU, D	navidezna rekonstrukcija razstave 1966
P10–P14	Mestno središče	točke » (spomenik, trg in Mestna hiša, Sv. Jurij skulpture, partnerji) po enotnem vzorcu: prizor v razširjeni resničnosti, naracija, vprašanje ali naloga, žig,
P15	Park miru	zaključna slovesnost in potrdilo »Vitez miru«

Velik »Krog iru« sestavlja 12 točk: P1 pred KGLU in 11 lokacij na postajah P10–P15. Postaje (P1–P15) so funkcionalne enote projekta, točke pa mesta, kjer obiskovalec ustavi korak. Ponudnik lahko točke utemeljeno prilagodi, a velika pot mora imeti najmanj 12 točk.

Potek obiska

Naročnik si obisk predstavlja v petih delih. Vsak ima svojo vlogo, skupaj pa tvorijo eno zgodbo.

Prihod. Obiskovalec se ustavi pred galerijo, pod napisom »Središče sveta«. Tu izve, zakaj je kraj poseben, in dobi povabilo na pot. Ta del je kratek, nekaj minut.

»Središče sveta«. V prostorih KGLU obiskovalec prehodi štiri sklope: spozna začetek zgodbe, sreča ljudi, ki o miru govorijo iz lastne izkušnje, nekaj ustvari z lastnimi rokami in na koncu pogleda na mesto. To je osrednji del obiska.

Prehod. Iz »Središča sveta« obiskovalec odide z vprašanjem ali nalogo. Mesto, ki ga je videl skozi okno, postane njegova pot.

»Krog miru«. Po mestu obiskovalec obišče spomenike, skulpture in lokalne ponudnike, na vsaki točki izve nekaj novega in zbere žig. Pot lahko prehodi v celoti ali le del, odvisno od časa, ki ga ima.

Zaključek. V Parku miru se zgodba zaokroži. Obiskovalec prejme potrdilo »Vitez miru« in odide z občutkom, da je bil del nečesa večjega.

Ponudnik lahko potek utemeljeno spremeni, a mora ohraniti jasen začetek, osrednji del in zaključek.

Pričakovano doživetje po postajah

Spodnji opisi povzemajo, kaj naročnik pričakuje od posamezne postaje. Niso predpis rešitve, temveč opis namena, ki ga mora ponudnik v elaboratu izpolniti in nadgraditi.

P1 · Pročelje KGLU. Obisk se začne pred galerijo, pod napisom »Središče sveta«, kjer obiskovalca pričaka informativna oznaka, prek katere vstopi v aplikacijo; tudi tisti brez telefona na njej izve, kje stoji in kaj ga čaka. Obiskovalec naj tu prvič začuti, da stoji na kraju z zgodbo: arhivske fotografije iz leta 1966 naj oživijo pred njegovimi očmi, kratka pripoved naj mu pove, zakaj je to pomembno, in ga povabi na pot. Postaja je prag izkušnje in mora delovati tudi za mimoidočega, ki se je ustavil le za trenutek.

P2 · Razodetje, pogovor z avatarjem. V prostorih obiskovalca najprej sprejme posneta pripoved, nato pa se lahko z avatarjem pogovori o vsem, kar ga zanima o začetkih gibanja za mir. To je trenutek, ko zgodba preneha biti zgodovina in postane pogovor in spoznavanja Karla Pečka in Jožeta Tisnikarja.. Postaja mora delovati za posameznika in za manjšo skupino, ki posluša skupaj, ter za vse obiskovalce, tudi gluhe, naglušne, slepe in slabovidne.

P3 · Časovni trak 1966–1989. Ob razstavljenih originalih naj obiskovalec sledi poti od razstave do naziva mesta glasnika miru. Časovni trak naj bo interaktiven, a ne prenatrpan: obiskovalec naj sam izbere, koliko podrobnosti želi, in naj ob originalih začuti težo časa, iz katerega izhajajo.

P4 · Provokacija, pričevanja. Na interaktivni steni naj obiskovalec sreča ljudi, ki o miru govorijo iz lastne izkušnje: prebivalce, begunce in otroke. Pričevanja naj bodo kratka, iskrena in vsako po svoje nelagodna. Obiskovalec naj tu spozna, da mir ni samoumeven in da se ga ne da doživeti le kot zgodovino.

P5 · Tehnica miru. Tehnice ne more uravnotežiti nihče sam. Pri njej stojita dva obiskovalca, pogosto neznanca, ki morata skupaj najti enakost: vsak doda svoje, dokler se tehnica ne umiri. Sporočilo postaje je preprosto: mir je ravnovesje, ravnovesje pa je dogovor med dvema. Uteži so del instalacije. Na tehnici je tablica z libelo, ki sproti kaže nagib; ko je tehnica več kot tri sekunde vodoravna, zapiska in obema čestita. Postaja naj bo eden od vrhov obiska: preprosta za razumevanje, a močna v sporočilu, in mora delovati tudi brez telefona. Ponudnik mora v elaboratu predstaviti zamisel, kako instalacija deluje, in posebej, kako obiskovalec brez telefona doživi in razume njeno sporočilo.

P6 · Grafična preša. V sklopu Soustvarjanje naj obiskovalec z lastnimi rokami odtisne grafiko, ki jo odnese domov. Prešo in grafiko za odtis zagotovi naročnik; izvajalec postajo vključi v zgodbo in dobavi potrošni material. Postaja je namenoma analogna: po zaslonih in pripovedih naj obiskovalec nekaj naredi sam, otipljivo in počasi.

P7 · Simbol miru. Obiskovalec naj na tablici iz pripravljenih elementov sestavi svoj simbol miru. Ker risanje ni potrebno, je postaja prijazna do otrok in vseh, ki ne rišejo radi, simbol pa je vedno likovno dovršen.

P8 · Razgled. Obiskovalec vzame v roke okvir s prozorno ploščo, na kateri je natisnjena veduta mesta z označenimi točkami »Krog miru«, in ga drži pred oknom, dokler se risba ne ujame z mestom. Tako sam odkrije, kje ga čakajo točke poti. Postaja je namenoma analogna; okvir je pritrjen z vrvo. Je most iz notranjosti v mesto.

P9 · Razstava 1966. Obiskovalec naj v navidezni resničnosti vstopi v razstavo »Mir, humanost in prijateljstvo med narodi«, takšno, kot je bila, in se po njej sprehodi kot po pravem prostoru. Kdor očal ne uporabi, spremlja sprehod na zaslonu, kamor se zrcali slika iz očal.

P10–P14 · Pot miru. V mestnem središču naj obiskovalec obiše spomenik, trg in Mestno hišo, javne skulpture in lokalne partnerje. Vse točke so narejene po enotnem vzorcu: na vsaki obiskovalca čaka kratek prizor v razširjeni resničnosti, naracija, vprašanje ali naloga in žig za Kartico miru. Menjajo se samo vsebine. Točke naj bodo med seboj povezane tako, da mesto postopoma odgovarja na vprašanje, s katerim je obiskovalec zapustil galerijo. **Sv. Jurij.** Zunanji kiosk naj turiste, ki pridejo v mesto, usmeri do Hiše miru in na Pot miru ter jim predstavi lokalno ponudbo in dogodke. Za mnoge bo to prvi stik z zgodbo, zato mora biti vabljiv, jasen in vedno delujoč

P15 · Park miru. Pot se zaključi v Parku miru s kratko slovesnostjo, v kateri obiskovalec prejme potrdilo »Vitez miru«. Zaključek naj bo dostojanstven in oseben, primeren za družine in šolske skupine, in naj obiskovalca spodbudi, da se v mesto vrne.

Pretok obiskovalcev in skupine

»Središče sveta« bo sprejemala posameznike in skupine, pogosto šolske razrede. Ponudnik naj pokaže, kako se skupina razporedi po podstrešju. Nobena postaja ne sme ustaviti cele skupine.

Kjer lahko postajo naenkrat uporabi le nekaj ljudi (avatar, navidezna resničnost), naj imajo tisti, ki čakajo, kaj početi. Za šole naj bo na voljo vodena različica obiska.

Skupina naj obisk skupaj zaključi v Parku miru.

Priključki

Strojna oprema in njene minimalne specifikacije so navedene v prilogi Razpisni popis del in opreme. Naročnik zagotovi električne priključke in povezavo UTP na mestih postaj v podstrešju KGLU ter električni priključek in povezavo UTP do mesta zunanjega kioska. Ponudnik mora v elaboratu navesti potrebno moč in razvode.

6. Tehnične in vsebinske zahteve

Spodnje zahteve dopolnjujejo zahteve naročnika iz točke 4 in so obvezne za vse ponudnike. Ponudnik naj v elaboratu pri vsaki pojasni, kako jo bo izpolnil.

Umetna inteligenca in podatki

- Avatar odgovarja samo iz potrjenih vsebin; če povezava pade, uporabi pripravljene odgovore.
- Obiskovalec ostane anonimen: brez osebnih podatkov in brez prepoznave obraza.

Delovanje na poti

»Krog miru« mora delovati tudi, ko signal med potjo izgine.

- Vsebine »Krog miru« se pred odhodom prenesejo na telefon in delujejo brez povezave.
- Za obiskovalce brez pametnega telefona je predviden nadomestni način (tiskani vodič, oznake na točkah, izposoja naprave v KGLU).

Dostopnost

Dostopnost ne sme zahtevati najave ali pomoči osebja. Spodnje zahteve so minimalne.

- Avatar ima podnapise pri vseh odgovorih.
- Vse video in zvočne vsebine imajo podnapise in pisne prepise.
- Avatar je mogoče upravljati samo z glasom; na zahtevo prebere možnosti, ki so prikazane na zaslonu.
- V prostorih so zvočni opisi na voljo na postajah z zvočno opremo, na analognih postajah (preša, razgled) Braillov napis in otipljiv opis; na Krog miru v zvočnem vodiču.
- Aplikacija za »Krog miru« deluje z bralniki zaslona, omogoča povečavo pisave in visok kontrast (standard WCAG 2.1 AA).
- Na voljo sta taktilni tloris podstrešja in oznake v Braillovi pisavi.

Vizualna identiteta

»Središče sveta« in »Krog miru« naj imata enotno vizualno identiteto, ki se nadaljuje od pročelja galerije prek ostalih prostorov, aplikacije in oznak v mestu do zunanjega kioska in promocijskih gradiv. Obiskovalec naj na vsakem koraku prepozna, da je del iste zgodbe.

Identiteta naj izhaja iz zgodbe mesta in likovne dediščine KGLU, ne iz splošnih tehnoloških podob. Usklajena naj bo s celotno podobo galerije in občine, a dovolj samosvoja, da »Središče sveta« postane prepoznavna blagovna znamka mesta. Ponudnik naj v elaboratu z besedo opiše izhodišča vizualne identitete.

Avtorske pravice

Naročnik pridobi materialne avtorske pravice na vseh vsebinah, ki nastanejo v projektu, časovno in prostorsko neomejeno, ter izvirne datoteke vsebin in 3D zajema. Za programsko opremo, ki jo izvajalec uporabi kot obstoječo rešitev, mora izvajalec zagotoviti trajno pravico uporabe za namen projekta. Vse uporabljeno arhivsko gradivo, glasba in posnetki morajo imeti urejene pravice. Za nove fotografije izvajalec zagotovi prenos materialnih avtorskih pravic tudi za objavo v bazah Slovenske turistične organizacije in ministrstva, pristojnega za turizem.

Varstvo osebnih podatkov

Izkušnja deluje brez osebnih podatkov in brez registracije. Podatki o uporabi so anonimni. Ponudnik naj navede, katere podatke bo sistem beležil.

Vsebinska verodostojnost

Vse vsebine, ki se nanašajo na zgodovino gibanja za mir, razstavo 1966 in ljudi, ki so v zgodbi nastopali, morajo pred objavo pregledati strokovni sodelavci KGLU. Izvajalec mora predvideti dovolj časa za ta pregled in za popravke. Ker dejstva niso zanesljivo potrjena, naj bo to v vsebini jasno označeno.

Zanesljivost delovanja

Postaje se vklopijo same in delujejo ves čas, ko je galerija odprta. Če ena postaja odpove, druge delujejo naprej.

Varnost obiskovalcev

Vse mora biti varno tudi za otroke: oprema trdno pritrjena, kabli skriti, robovi zaobljeni. Točke Poti miru naj ne bodo na mestih, kjer bi obiskovalec oviral promet.

Očala za navidezno resničnost naj se po uporabi preprosto očistijo.

Dokumentacija in usposabljanje

Izvajalec ob predaji izroči navodila za upravljanje vsebin in opreme v slovenskem jeziku, seznam opreme z garancijskimi listi ter načrt postavitve. Osebe naročnika usposobi tako, da bo samo urejalo vsebine, preverjalo delovanje postaj in reševalo najpogostejše težave.

Garancija

- Garancija na opremo in programsko opremo: veljajo garancijski roki proizvajalcev oz. dobaviteljev.

7. Kaj mora vsebovati elaborat (idejna zasnova)

Elaborat je obvezen in se ocenjuje. Ponudba mora obvezno vsebovati elaborat (idejno zasnovo), ki ga ocenjevalna komisija oceni po merilu 2 in prinaša do 50 od skupno 100 točk. Odda se skupaj s ponudbeno dokumentacijo. Ponudba brez elaborata je nepopolna in bo izločena.

Elaborat obsega največ 15 strani A4. Grafični del (sheme, vizualizacije, reference) ni zahtevan in se ne ocenjuje. Iz njega mora biti jasno razvidno, kako bo izkušnja delovala, kaj bo obiskovalec doživel in kako ponudnik odgovarja na zahteve naročnika. Vsebovati mora:

1. idejni koncept, rdečo nit in dramaturgijo poti obiskovalca od pročelja KGLU do »Krog miru«;
2. opis vseh postaj s podtočkami, trajanjem, zmogljivostjo in sklicem na opremo iz razpisnega popisa;
3. zamisel delovanja Tehnice miru (P5): kako instalacija deluje, kako obiskovalec izvede simbolno gesto in posebej kako postaja svoj pomen sporoči obiskovalcu brez telefona;
4. zasnovo pogovornega avatarja: izhodišča za lik in osebnost (ki se dokončno opredelita tekom projekta), ton, strukturo pogovora, vire za bazo znanja, varovalke, podnapise in glasovno upravljanje;
5. scenarij uporabniške izkušnje od prihoda do odhoda, tudi za skupine, družine in obiskovalce brez telefona;
6. zasnovo aplikacije za »Krog miru« in tega, kako aplikacija ve, kje je obiskovalec;
7. rešitve za dostopnost, ločeno za gluhe in naglušne, za slepe in slabovidne ter za gibalno ovirane;
8. rešitve za različne starostne skupine in večjezičnost;
9. način vključitve lokalne ponudbe in Kartice miru;
10. način upravljanja vsebin in opreme po predaji;

11. terminski načrt izvedbe po fazah iz točke 1.

Pri vsakem poglavju naj bo navedeno, na katero zahtevo iz točke 4 odgovarja. Zahteva, ki v elaboratu ni naslovljena, se pri ocenjevanju šteje kot neizpolnjena.

Naročnik ceni jasnost pred obsegom. Elaborat naj bo napisan tako, da ga razume tudi član komisije, ki ni tehnični strokovnjak.

Napotki za pripravo elaborata

Idejni koncept naj bo predstavljen tako, da je mogoče v nekaj stavkih povedati, kaj bo obiskovalec doživel in s čim bo odšel. Naročnik pričakuje eno jasno rdečo nit, ki povezuje vse postaje, ne zbirke ločenih idej.

Opis postaj naj za vsako postajo pove, kaj obiskovalec vidi, sliši in naredi, koliko časa se na njej zadrži, koliko ljudi jo lahko uporablja hkrati in katera oprema iz razpisnega popisa jo podpira. Kjer ponudnik predlaga drugačno rešitev, kot jo nakazuje ta naloga, naj to jasno označi in utemelji.

Scenarij uporabniške izkušnje naj obisk opiše skozi oči konkretnih obiskovalcev: družine z otroki, šolske skupine, tujega gosta, starejšega obiskovalca in obiskovalca z oviranostjo. Tako bo komisija lažje presodila, ali rešitev deluje za vse.

Terminski načrt naj bo realen in naj upošteva čas za pregled in potrditve naročnika, strokovni pregled vsebin, testiranje z obiskovalci in usposabljanje osebja.

8. Pogoji za sodelovanje

Referenca ponudnika: ponudnik mora izkazati vsaj tri uspešno zaključene posle v zadnjih 4 letih pred rokom za oddajo ponudb, vsak v vrednosti najmanj 110.000 EUR brez DDV. Referenčni posel je postavitve interaktivne multimedijske razstave ali interpretacijskega centra z AV opremo in razvojem programske opreme po meri. Vsaj en referenčni posel mora vključevati hologramsko projekcijo lika (Pepper's ghost, hologrfska folija ali primerljivo) in vsaj en referenčni posel (lahko isti) interaktivni pogovorni lik ali avatar, ki ga poganja umetna inteligenca.

Kadri: ponudnik mora za izvedbo zagotoviti naslednje strokovnjake. Pri vseh velja enaka opredelitev referenčnega posla, posel mora biti zaključen pred rokom za oddajo ponudb in vreden vsak najmanj 110.000 EUR brez DDV. Kader je lahko zaposlen pri ponudniku ali partnerju oziroma podizvajalcu, ki bo dejansko sodeloval pri izvedbi, ali pa sodeluje na podlagi pogodbe.

Kader	Funkcija	Izkušnje	Reference
K1	Vodja projekta	najmanj 5 let	2 referenci v zadnjih 5 letih kot vodja projekta ter veljaven certifikat s področja projektnega vodenja (IPMA/SloCert, PMP, PRINCE2, Scrum Master ali primerljiv)
K2	Razvijalec interaktivnih aplikacij (Unity ali primerljivo razvojno okolje)	najmanj 5 let	2 referenci
K3	Grafični oblikovalec (UI/UX)	najmanj 5 let	2 referenci
K4	Animator	najmanj 3 leta	2 referenci
K5	Kreativni vodja / scenarist interpretacije	najmanj 3 leta	2 referenci
K6	Strokovnjak za pogovorne sisteme z umetno inteligenco in govorne tehnologije	najmanj 2 leti	1 referenca, ki vključuje pogovorni sistem z umetno inteligenco (AI-avatar, pogovorni lik ali govorni vmesnik)

9. Merila za izbor ponudbe

Naročnik bo oddal javno naročilo na podlagi ekonomsko najugodnejše ponudbe, ob uporabi naslednjih meril:

	Uporabljena merila	Maksimalno število točk »T«	T
A.	Skupna ponudbena vrednost za izvedbo naročila brez DDV	45	T1
B.	Kvaliteta in ustreznost idejne zasnove	50	T2
C.	Certificiran kader	5	T3

Skupna ocena ponudbe se izvede z upoštevanjem uteži za posamezno merilo in s seštevanjem normiranih točk po vseh merilih, zaokroženo na dve decimalni mesti. Skupno oceno ponudbe predstavlja seštevek točk po posameznih merilih, kot so opisana v točkah v nadaljevanju.

Skupno število točk dobimo s seštevkom maksimalnega števila točk posameznega merila. Najvišje možno skupno število točk je 100. Ekonomsko najugodnejša ponudba je ponudba z najvišjim skupnim številom točk.

Ob enakem številu točk odloča višje število točk pri merilu 2.

Skupno število doseženih točk se izračuna na naslednji način:

$$T = T1 + T2 + T3$$

T = skupno število točk vrednotene ponudbe

T1= število točk vrednotene ponudbe po merilu skupna ponudbena vrednost brez DDV

T2= število točk vrednotene Kvalitete in ustreznosti idejne zasnove

T3= število točk vrednotenega Certificiranega kadra

A. Skupna ponudbena vrednost za izvedbo naročila / cena za storitev brez DDV (T1)

Kot merilo se uporabi skupna ponudbena vrednost brez DDV iz obrazca ponudbe. Ponudba, ki nudi v primerjavi z ostalimi ponodbami najnižjo ponudbeno vrednost brez DDV (to je Cmin, v EUR).

Maksimalno število točk (T1) je 45 točk.

Najnižja skupna ponujena cena v EUR brez DDV zaokroženo na dve decimalni mesti natančno, ki se izračuna po naslednji formuli:

$$T1 = 45 \times C_{min} / C_i$$

Cmin najnižja ponudbena vrednost brez DDV

Ci cena ocenjevana ponudbe brez DDV

B. Kvaliteta in ustreznost idejne zasnove (T2)

Ocenjevalna komisija oceni kakovost in ustreznost elaborata glede na cilje in zahteve iz točk 3 in 4 iz projektne naloge, po naslednjih podmerilih.

M2.1 – Idejni koncept in vsebinska interpretacija (15 točk)

- prepoznavnost in ustreznost izbrane teme ter smiselna umestitev vsebin po postajah in prostorih (0–5 točk);
- povezanost vsebin z lokalnim okoljem, zgodovino in avtentičnimi prostori galerije (0–5 točk);
- dramaturgija in rdeča nit doživetja, ki obiskovalca smiselno vodi skozi celoten obisk in povezuje poti (0–5 točk).

M2.2 – Interaktivnost in tehnološka rešitev (15 točk)

- zasnova govornega AI-lika (značaj, izgled in vsebinska verodostojnost), ustreznost za ciljne skupine (0–5 točk);
- tehnična izvedba AI-lika: lokalno razpoznavanje in tvorjenje govora ter animacija obraza na postaji P2, delovanje jezikovnega modela na strežnikih izvajalca, odzivni čas pogovora, zanesljivost povezave, ocena letnih obratovalnih stroškov in enostavnost upravljanja baze znanja s strani osebja (0–5 točk);
- igrifikacija in interaktivni elementi, prilagojeni različnim starostnim skupinam (0–5 točk).

M2.3 – Vizualna in avdiovizualna kakovost (10 točk)

- kakovost in kreativnost animiranih in vizualnih vsebin (0–5 točk);
- skladnost predlagane vizualne identitete s temo in prostorom postavitve (0–5 točk).

M2.4 – Dostopnost, večjezičnost in vključenost (10 točk)

- rešitve za obiskovalce s posebnimi potrebami in prilagoditev vsebin različnim starostnim skupinam (0–5 točk);
- izvedba vsebin v več jezikih in razširljivost sistema za dodajanje novih jezikov (0–5 točk).

Lestvica ocenjevanja: Posamezen element podmerila komisija oceni z 0 do 5 točkami: 0 točk – zahteva ni naslovljena; 1 točka – zahteva je naslovljena nejasno; 3 točke – zahteva je naslovljena, rešitev je izvedljiva, a splošna ali delna; 5 točk – rešitev je celovita, konkretna in utemeljena z vizualizacijami ali tehničnim opisom; 2 in 4 točke se dodelita za vmesne ocene. Vsak član komisije (najmanj trije člani) oceni elaborat samostojno, upošteva se povprečje ocen, zaokroženo na dve decimaliki.

C. Certificiran kader (T3)

Naročnik bo 5 točk dodelil ponudniku, ki bo za izvedbo zagotovil sodelovanje vsaj enega strokovnjaka z veljavnim certifikatom s področja interpretacije naravne in kulturne dediščine: Interpret Europe (CIG, CIW, CIP, CIT) ali primerljiv certifikat, na primer NAI.

Certificirani strokovnjak je lahko tudi eden od strokovnjakov iz poglavja 4.2.2., POGOJ 2 Reference strokovnega kadra. Dodatna oseba ni potrebna. Ponudnik, ki takega strokovnjaka ne zagotovi, prejme pri tem merilu 0 točk.

Dokaz: kopija veljavnega certifikata in navedba osebe, ki bo sodelovala pri izvedbi.