



L.dz.: WETI /16/2014

Gdańsk, dn. 03.01.2014

Dotyczy: postępowania o zamówienie publiczne, prowadzonego w trybie przetargu nieograniczonego, na „Opracowania serwisu internetowego służącego do nauki języka angielskiego wraz z materiałem językowym umożliwiającym funkcjonowanie serwisu”.

ZAPYTANIA I ODPOWIEDZI

Na podstawie art. 38 ustawy Prawo zamówień publicznych Zamawiający informuje, że w postępowaniu o zamówienie publiczne, prowadzonym w trybie przetargu nieograniczonego, na „Opracowania serwisu internetowego służącego do nauki języka angielskiego wraz z materiałem językowym umożliwiającym funkcjonowanie serwisu” wpłynęły zapytania:

Pytanie 1:

Czy stymulator uwagi słuchowej i wzrokowej przeznaczony dla systemu Windows funkcjonuje w trybie komend (bez uruchamiania interfejsu graficznego)/ API? Jeśli nie, prosimy o nakreślenie jak widzą Państwo komunikację pomiędzy aplikacją kliencką w serwisie internetowym a stymulatorem będącym rozwiązaniem po stronie serwera, działającym w chmurze.

Odpowiedź:

Jest to biblioteka DLL (z wrapperem do C#) napisana w C++, przetwarzająca online plik audio w formacie WAVE. Plik tekstowy zawiera tekst wraz z autorskim zestawem znaczników czasowych odpowiadającym wyrażeniom w tekście.

Pytanie 2:

W punkcie 1.4.5 wspominają Państwo, że "zamawiający udostępni Wykonawcy algorytmy realizujące cyfrowe przetwarzanie dźwięku wraz z modułem synchronizującym wyświetlanie tekstu". Prosimy o rozwinięcie czym jest wspomniany moduł, w szczególności, że w ramach ostatniej odpowiedzi podkreślili Państwo, że "Zamawiający nie przewiduje przekazania źródeł algorytmu."

Odpowiedź:

Jest to biblioteka DLL (z wrapperem do C#) napisana w C++.



Pytanie 3

"Serwis zostanie umieszczony na wskazanym przez Zamawiającego serwerze" - czy technologia, w którym działa serwer będzie z góry narzucona? W odpowiedzi na poprzednie pytanie odpowiedzieliście Państwo, że nie jest wymagane, aby serwer był oparty o rozwiązanie Microsoft. Czy istnieje możliwość skompilowania algorytmów stymulatora do działania na platformie Linuxa, który wykorzystujemy do naszych rozwiązań? (platforma LAMP).

Odpowiedź:

Technologia serwerowa nie jest narzucona. Wymagany jest inżynierski kompromis, zgodnie z aktualnym stanem wiedzy, uwzględniający koszty przetworzenia jednego strumienia wizyjno-fonicznego online oraz możliwość skalowania. Jeśli chodzi o kompilacje na Linuxa, to ze względu na implementacje algorytmu w języku C++ istnieje taka możliwość, jednakże wymaga ona od Zamawiającego dodatkowego nakładu pracy i musiałaby być przedmiotem dodatkowych ustaleń.

Pytanie 4

Czy rozwiązanie integrujące działanie stymulatora z serwisem internetowym może być oparte o technologię Flash (nie obsługiwane przez iOS)?

Odpowiedź:

Nie. Integracja musi nastąpić przy pomocy technologii obsługiwanej zarówno poprzez przeglądarki internetowe dostępne dla komputerów PC, MAC oraz urządzeń mobilnych bazujących na systemie Android i iOS.

Pytanie 5

Oczekują Państwo poprawnego działania serwisu internetowego na przeglądarkach internetowych w wersji dla Windows, Mac, Android, iOS, czyli strona musi być przystosowana również do zastosowań na urządzeniach mobilnych. Z racji znanych nam problemów technicznych przy obsłudze operacji uwzględniających dźwięk i obraz czy istnieje możliwość uruchamiania na urządzeniach mobilnych tylko tych komponentów edukacyjnych, które dobrze sprawdzają się w obsłudze na urządzeniach mobilnych (w szczególności pominięcie komponentu opartego o stymulator uwagi słuchowej i wzrokowej)?

Odpowiedź:

Z tego względu została zaproponowana implementacja systemu przetwarzania sygnału wizyjno-fonicznego w chmurze, a następnie strumieniowa transmisja uzyskanego sygnału do urządzenia końcowego.

Pytanie 6

Czy pula ćwiczeń do stymulatora określony w punkcie 1.5.3 może się pokrywać z pulą ćwiczeń określoną w punkcie 1.5.4

Odpowiedź:

Tak.

Pytanie 7

Czy poprzez "nagrania audiowizualne" omówione w punkcie 1.5.4 można też rozumieć ćwiczenia polegające na wybraniu odpowiednich grafik na podstawie usłyszanego ich nagrania w formie audio?

Odpowiedź:

Nie. Ma to być materiał filmowy.

Pytanie 8

Jakie wymagania funkcjonalne stawiane są serwisowi internetowemu, który w połączeniu z treściami edukacyjnymi pozwolić będzie na naukę języka angielskiego?

Odpowiedź:

Zgodnie z aktualnym stanem wiedzy i rozwiązaniami komercyjnymi dostępnymi na rynku.

Pytanie 9

Nie widzimy informacji o tym w jakiej technologii stymulator działa oraz na jakiej platformie sprzętowej jest on uruchamiany.

Odpowiedź uszczegółowiona do odpowiedzi z dnia 23.12.2013 r.:

Jest to biblioteka DLL (z wrapperem do C#) napisana w C++.

Pytanie 10

Czy zakładają Państwo konieczność uruchomienia serwisu online na takiej samej platformie sprzętowej na jakiej działa stymulator, czy nie jest to konieczne?

Odpowiedź uszczegółowiona do odpowiedzi z dnia 23.12.2013 r.:

Stymulator ma działać w chmurze, dane wynikowe mają być strumieniowane do użytkownika końcowego online, a użytkownik końcowy ma mieć możliwość sterowania online (z dokładnością do długości buforów) parametrami stymulatora, poprzez interfejs użytkownika umieszczony na stronie internetowej.

Pytanie 11

Uprzejma prośba o doprecyzowanie informacji nt. kim będą użytkownicy serwisu? Prosimy także o określenie zakresu wiekowego dla użytkowników, którzy będą korzystać z kursu on-linowego?

Odpowiedź:

Wykonawca powinien zaproponować koncepcję kursu.

Pytanie 12

Dla ilu jednoczesnych użytkowników jest przewidziany serwis?

Odpowiedź:

Serwis ma być przygotowany w taki sposób, aby umożliwiał skalowanie. Wersja dostarczona przez Wykonawcę powinna móc obsługiwać 50 jednoczesnych strumieni wizyjno-fonicznych generowanych przez stymulator i transmitowanych online.

Pytanie 13

Ilu maksymalnie użytkowników serwis powinien być w stanie obsłużyć?

Odpowiedź:

Serwis ma być przygotowany w taki sposób aby umożliwiał skalowanie. Wersja dostarczona przez wykonawcę powinna być w stanie obsługiwać 50 jednoczesnych strumieni wizyjno-fonicznych generowanych przez stymulator i transmitowanych online.

Pytanie 14

Bardzo prosimy o określenie minimalnej prędkości łącza internetowego, na jakim materiał audiowizualny powinien być dostępny?

Odpowiedź:

Wymagane jest, by jakość obrazu i dźwięku nie utrudniała korzystania z kursu. Dla ustalenia uwagi można przyjąć 1Mbit/s.

Pytanie 15

Bardzo prosimy o uszczegółowienie, na jakiego typu urządzeniach serwis powinien działać: komputer, tablety, smartfony ...?

Odpowiedź:

Przeglądarki internetowe komputerów PC i MAC oraz urządzeń działających pod kontrolą iOS i Android.

Pytanie 16

Czy kurs językowy ma składać się jedynie z ćwiczeń? Czy powinien również zawierać części podawczo/prezentacyjne – (wyjaśnienia gramatyki, zasad, animacje, ilustracje, dialogi itp.)?.Prosimy o doprecyzowanie.

Odpowiedź:

Wykonawca powinien zaproponować koncepcję kursu.

Pytanie 17:

Jeśli kurs językowy powinien zawierać również treści podawcze, bardzo prosimy o informacje jaki udział procentowy tego typu treści powinien zostać zawarty w kursie?

Odpowiedź:

Wykonawca powinien zaproponować koncepcję kursu

Pytanie 18:

Na jakim systemie operacyjnym będzie działał stymulator?

Odpowiedź:

Zależy to od Wykonawcy. Stymulator funkcjonuje w postaci biblioteki DLL (z wrapperem do C#) napisanej w C++, przetwarzającej online plik audio w formacie WAVE. Plik tekstowy zawiera tekst wraz z autorskim zestawem znaczników czasowymi odpowiadającym wyrażeniom w tekście.

Pytanie 19:

Czy do działania stymulatora wymagane jest dodatkowe oprogramowanie, biblioteki etc.

Odpowiedź:

Zależy to od Wykonawcy. Stymulator funkcjonuje w postaci biblioteki DLL (z wrapperem do C#) napisanej w C++, przetwarzającej online plik audio w formacie WAVE. Plik tekstowy zawiera tekst wraz z autorskim zestawem znaczników czasowymi odpowiadającym wyrażeniom w tekście.

Pytanie 20:

Jak będzie przebiegał sposób instalacji stymulatora?

Odpowiedź:

Stymulator ma zostać zaimplementowany przez Wykonawcę jako część serwisu internetowego, i ma działać w chmurze, transparentnie dla użytkownika.

Pytanie 21:

W jaki sposób Stymulator będzie komunikował się z aplikacją bądź zasobami (z jakich korzysta portów, jakiego używa API)

Odpowiedź:

Zależy to od Wykonawcy. Stymulator funkcjonuje w postaci biblioteki DLL (z wrapperem do C#) napisanej w C++, przetwarzającej online plik audio w formacie WAVE. Plik tekstowy zawiera tekst wraz z autorskim zestawem znaczników czasowymi odpowiadającym wyrażeniom w tekście.

Pytanie 22:

W umowie pojawiają się niespójne z SIWZ-em zapisy, podczas, gdy SIWZ jest integralną częścią umowy. Otóż w opisie zamówienia w pkt. 1.4.5 pojawia się zapis „Wykonawca jest zobowiązany do udzielenia Zamawiającemu licencji wyłącznej na serwis oraz sublicencji na gotowe rozwiązania technologiczne wykorzystane w serwisie wraz z prawami do odsprzedaży”, w pkt. 1.5.6. „Wykonawca jest zobowiązany do udzielenia Zamawiającemu licencji wyłącznej z prawami do odsprzedaży na dostarczony materiał językowy”, z kolei potem pojawia się zapis: 1.7. „Wykonawca przeniesie na Zamawiającego całość majątkowych praw autorskich do wyników prac przygotowanych przez Wykonawcę w ramach czynności związanych z wykonywaniem niniejszej umowy.„ Zapis pkt. 1.7

powtórzono następnie w umowie nie wyjaśniając pojęcia wyników prac przygotowanych przez Wykonawcę, a pominięto w ogóle zapisy dotyczące licencji. Takie zapisy nie pozwalają jednoznacznie stwierdzić, co jest przedmiotem praw autorskich i jak są one przekazywane Zamawiającemu (na zasadzie licencji czy przeniesienia praw). Uprzejmie prosimy o udzielenie wyjaśnień.

Odpowiedź:

Zamawiający udzielił odpowiedzi na pytanie w dniu 07.01.2014 r., po konsultacji z radcą prawnym Politechniki Gdańskiej.

Pytanie 23:

Zwracamy się z uprzejmą prośbą o informację, na jakim poziomie została ustalona szacunkowa wartość ww. zamówienia bez podatku od towarów i usług?

Odpowiedź:

Wartość zamówienia została ustalona na kwotę 234 000,00 PLN.

Udzielone wyjaśnienia są wiążące i stanowią integralną część SIWZ. W związku z udzielonymi odpowiedziami Zamawiający dokona zmiany SIWZ i przesunie termin składania i otwarcia ofert.

DZIEKAN

prof. dr hab. inż. Krzysztof Goczyła