**oznaczenie sprawy ITLiMS.260.422.2020.758**

**Udźwiękowienie aplikacji symulatora VR kolei próżniowej powstającego w ramach realizacji projektu "Potencjał rozwoju i wdrażania w Polsce technologii kolei próżniowej w kontekście społecznym, technicznym, ekonomicznym i prawnym" Gospostrateg1/387144/27/NCBiR/2019 dla Instytutu Techniki Lotniczej i Mechaniki Stosowanej Wydziału Mechanicznego Energetyki i Lotnictwa Politechniki Warszawskiej.**

**ZAPYTANIE 3**

1. Prosimy o informację na temat środowiska w którym tworzony jest symulator. Czy jest to silnik Unreal, Unity, czy może chodzi o film 360?

2. Prosimy o informację na temat liczby znaków komunikatów w celu wyceny nagrań lektorskich oraz tłumaczenia na język angielski.

3. Prosimy o wyjaśnienie punktu "Instrukcje/komunikaty wyświetlające się pod sobą":

3a. Jak mają wyglądać wyświetlane komunikaty/instrukcje - w postaci tekstu, grafik, animacji?

3b. Ile instrukcji/komunikatów należy wyświetlić

3c. Kiedy instrukcje/komunikaty mają zostać wyświetlone

4. Rozumiemy, że część plików audio zostanie przekazana przez Zamawiającego, prosimy jednak o wyszczególnienie co jest dostarczane, a co jest po stronie Wykonawcy.

Odpowiedź:

1. Unity

2. Liczba znaków w języku polskim – 800 w języku angielskim – 700.

3.a Zamawiajacy zostawia wybór wykonawcy zlecenia

3b instrukcje powinny być wyświetlanie przez caly czas przjazdu pociagu

3c przez caly czas symulacji

4. Wszystkie pliki leżą po stronie wykonawcy.

Z poważaniem,