



OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

- A. Przedmiot zamówienia.
- B. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia.
- C. Ogólne zasady świadczenia usług.
- D. Ogólny Harmonogram Prac
- E. Ogólny Opis Sceny

Ad. A

Przedmiotem zamówienia jest wykonanie filmu szkoleniowego „PRAWDA/FAŁSZ – PSYCHE/FIZIS”

Ad. B

Szczegółowy zakres zamówienia:

1. Przedmiotem zamówienia jest:
 - 1.1. Wykonanie filmu szkoleniowego w technologii 3D HD w celu prezentacji wypowiedzi i zachowań wskazujących na intencje komunikatów (prawdziwe lub fałszywe), w celu stworzenia materiałów umożliwiającego trening ocen w tym zakresie, składającego się z dwóch elementów
 - 1.2. Opracowanie razem z Zamawiającym scenariusza do implementacji filmu szkoleniowego
 - 1.3. Nagranie scen rozmowy i reakcji z wykorzystaniem kamery 360 stopni HD, (miejsce – pomieszczenie i proces rozmowy wraz z osobami odgrywającymi zapewnia Zamawiający)
 - 1.4. Zbudowanie filmu – aplikacji szkoleniowej „PSYCHE/FIZIS” z wykorzystaniem technologii VR (Wirtualna Rzeczywistość)
 - 1.4.1. Pokazującej proces rozmowy
 - 1.4.2. Prezentującej szkolnemu fakt wystąpienia nie prawidłowych zachowań osoby reagującej na intencje komunikatów
 - 1.4.3. Możliwy do instalacji środowisku wirtualnej rzeczywistości wykorzystując gogle 3D
 - 1.4.4. W polskiej wersji językowej
 - 1.5. Testowanie poprawności działania filmu – aplikacji szkoleniowej, współdziałania z goglami (okularami) VR
 - 1.6. Dostawa filmu – aplikacji szkoleniowej „PSYCHE-FIZIS” oraz sprzętu do prezentacji scen w wirtualnej rzeczywistości -HMD gogle
2. Środowisko szkoleniowe musi:
 - 2.1. Prezentować działanie filmu – aplikacji szkoleniowej
 - 2.2. Powinno być opracowane w języku polskim

- 2.3. Prezentować sceny w środowisku wirtualnej rzeczywistości (zbudowanym z wykorzystaniem kamery 360 stopni)
- 2.4. Wykorzystywać do prezentacji silnik graficzny o parametrach zintegrowanego środowiska do tworzenie trójwymiarowych oraz dwuwymiarowych gier komputerowych lub z innych materiałów takich jak wizualizacje czy animacje. Działa na systemach operacyjnych Microsoft Windows, OS X oraz Ubuntu i pozwala tworzyć aplikacje na przeglądarki internetowe, komputery osobiste, konsole gier wideo oraz urządzenia mobilne.

Ad. C

Ogólne zasady świadczenia usług:

1. Wykonawca zobowiązany będzie wyznaczyć jedną osobę do pełnienia funkcji Kierownika Projektu, który w szczególności będzie odpowiedzialny za:
 - 1.1. Uzgodnienie z Zamawiającym ostatecznej funkcjonalności filmu – aplikacji 3D oraz VR,
2. Wykonawca zobowiązuje się w związku z zawarciem niniejszej umowy do podpisania z Zamawiającym odrębnej Umowy powierzenia przetwarzania danych osobowych, jeżeli zajdzie taka potrzeba.
3. Wykonawca oprócz wykonania filmu – aplikacji zobowiązany jest do:
 - 3.1. Zademonstrowanie działania filmu – aplikacji we wskazanej lokalizacji Zamawiającego.

Ad. D

Ogólny Harmonogram Prac:

1. Opracowanie i uzgodnienia wymagań do filmu aplikacji „PSYCHE-FIZIS” – do 10 dni od daty podpisania Umowy

Ad. E

Ogólny Opis Scen:

Film dźwiękowy, długości 10 minut, pokazujący wyrazy mimiczne i reakcje trzech twarzy – młodszego mężczyzny, kobiety, oraz starszego mężczyzny. Z narracją - komentarz eksperta, przy czym część komentarzy jest mówiona z off-u, przez lektora.

SCENA 1

Ujęcie 1 – bliski plan – twarz 1. en face mężczyzna, nieruchoma, bez reakcji.

Ujęcie 2 – bliski plan – twarz 2. en face młoda kobieta, nieruchoma, bez reakcji.

Ujęcie 3 – bliski plan – twarz 3. en face starszy mężczyzna z brodą, bez reakcji.

Komentarz eksperta i komentarz lektora.

SCENA 2

Ujęcie 1 – bliski plan – twarz mężczyzna – reakcje podstawowe

Ujęcie 2 – bliski plan – twarz kobieta – reakcje podstawowe

Ujęcie 3 – bliski plan – twarz starszy mężczyzna – reakcje podstawowe

Komentarz eksperta i komentarz lektora.

SCENA 3

Ujęcie 1 – reakcje fizjologiczne – twarz 1. (młodszy mężczyzna)

Ujęcie 2 – reakcje fizjologiczne – twarz 2. (młoda kobieta)

Ujęcie 3 – reakcje fizjologiczne – twarz 3. (starszy mężczyzna)

Komentarz eksperta i komentarz lektora.

SCENA 4

Komentarz : reakcje mikro mimiczne świadczą o przebiegu procesu myślenia i zmianach stanu (nastroju). Te reakcje bywają niewielkie, ale znaczące.

Mikro mimika : ruch kącików ust, skrzydełek nosa, warg, podbródka, mięśni szczęk, asymetryczne ruchy powiek, brwi, zmarszczenia czoła, Wyraźnie pokazują prawdziwe odczucia osoby kontrolowanej.

Ujęcie 1 – reakcje mikro mimiczne twarz 1. (młodszy mężczyzna)

Ujęcie 2 – reakcje mikro mimiczne twarz 2. (młoda kobieta)

Ujęcie 3 – reakcje mikro mimiczne twarz 3. (starszy mężczyzna)

Każda reakcja jest opatrzona stosownym komentarzem – LEKTOR

SCENA 5

reakcje nerwowe – tzw. tiki.

Ujęcie 1 – twarz 3. (starszy mężczyzna)– ruch powiek, powieki , asynchronizacja, ruch warg (ust) itp.

SCENA 5

reakcje ciałem - gesty

Ujęcie 1 – osoba 1: głowa - potwierdzenie, zaprzeczenie, niewiedza

Ujęcie 2 – osoba 2: głowa - potwierdzenie, zaprzeczenie, niewiedza

Ujęcie 3 – osoba 3: głowa - potwierdzenie, zaprzeczenie, niewiedza

reakcje złożone

Ujęcie 4 – twarz 1: potwierdzenie, zaprzeczenie, niewiedza, niechęć

Ujęcie 5 – twarz 2: potwierdzenie, zaprzeczenie, niewiedza, niechęć

Ujęcie 6 – twarz 3: potwierdzenie, zaprzeczenie, niewiedza, niechęć

W ujęciach „popiersie z rękoma” dodajemy ruchy ramion, głowy i rąk.

SCENA 6

reakcje rękoma- manipulacje

Ujęcie 1 – twarz 1: pocieranie nosa, dotykание ust, oraz czoła

Ujęcie 2 – twarz 2: dotykание nosa, zasłanianie ust, potarcie ucha

Ujęcie 3 – twarz 3: drapanie nosa, naciskanie ust, drapanie brwi

ZASTĘPCA NACZELNIKA
Wdrożni Dookonalenia Zawodowego
Komendy Stołecznej Policji
000150-01 LUKASZ SWIERCZEWSKI



GLÓWNY SPECJALISTA (koordynator)
Zespołu Funduszy Pomocowych
Komendy Stołecznej Policji
mgr Olga CZUBA-CZUBIAK

