

VIRTUALIOS REALYBĖS FILMO KŪRIMO IR ĮGYVENDINIMO PASLAUGŲ PIRKIMO TECHNINĖ SPECIFIKACIJA

1. Įvadinė informacija. Šis pirkimas yra projekto „Virtualios realybės filmas „Nepriklausomybės kibirkštis“: 1988 m. birželio 3 d.“ (toliau – Projektas) įgyvendinimo dalis. Projektas yra vienas iš konkurso „Kultūros turinio skaitmeninimas, siekiant kurti šiuolaikinio vartotojo poreikius atitinkančius produktus ir paslaugas“ laimėtojų. Šio projekto veiklos įgyvendinamos vadovaujantis 2021–2030 metų plėtros programos valdytojos kultūros ministerijos kultūros ir kūrybingumo plėtros programos pažangos priemonės Nr. 08-001-04-01-03 „Investicijos į kultūros išteklių skaitmenimą ir prieinamumą“ veiklos Nr. 5.2. „Kultūros turinio skaitmeninimas, siekiant kurti šiuolaikinio vartotojo poreikius atitinkančius produktus ir paslaugas (konkursas)“ projektų finansavimo sąlygų aprašu Nr. 2, patvirtintu Lietuvos Respublikos kultūros ministro 2022 m. balandžio 27 d. įsakymu Nr. ĮV-428 „Dėl 2021-2030 metų Lietuvos Respublikos kultūros ministerijos Kultūros ir kūrybingumo plėtros programos pažangos priemonės 08-001-04-01-03 „Investicijos į kultūros išteklių skaitmenimą ir prieinamumą“ aprašo patvirtinimo“.

Projektas skirtas sukurti virtualios realybės filmą, kuris atspindėtų 1988 m. birželio 3 d. įvykusį Lietuvos Persitvarkymo Sąjūdžio iniciatyvinės grupės (35 asmenų) susikūrimą. Nepaisant šio įvykio istorinės svarbos (jis dažnai vadinamas Sąjūdžio gimtadieniu), jis dar nėra pakankamai istoriškai ištirtas ir reprezentuotas Lietuvos bendrojo ugdymo programose, pristatytas viešojoje erdvėje. Dėl šių priežasčių Lietuvos Persitvarkymo Sąjūdžio iniciatyvinės grupės susiformavimas ir tolimesnė veikla šiuolaikiniam jaunimui yra menkai pažįstami ir suprantami. Jaunoji karta dažnai neturi pilnavertiško supratimo apie šį laikotarpį ir jo reikšmę. O siaurėjant šio įvykio dalyvių ir liudininkų gretoms, šis įvykis pamažu grimzta į istorinę užmarštį.

Projekto tikslas – pristatyti Lietuvos Persitvarkymo Sąjūdžio iniciatyvinės grupės susikūrimą patrauklia ir šiuolaikinei auditorijai priimtina forma, naudojant virtualios realybės technologijas. Taip siekiama sužadinti jaunimo susidomėjimą Lietuvos istorija, ypač įvykiais, vykusiais iki 1990 m. kovo 11-osios, ir stiprinti jų istorinį sąmoningumą bei patriotiškumą.

Techninėje specifikacijoje vartojamos sąvokos:

E. Kultūros platforma – E. Kultūros platforma yra paraleliai vystomas projektas, kurio metu bus sukurtas vieningas suskaitmeninto ir skaitmeninio kultūros turinio, elektroninių paslaugų ir sklaidos portalas. Platforma vis dar šiuo metu yra kuriama.

Projekto tyrėjų koordinatorius – Projekto darbuotojas, kuris koordinuoja Projekto tiesioginių veiklų įgyvendinimą, apimantį projektui įgyvendinti reikalingo turinio parengimą, planuoja ir valdo Projekto tyrėjų veiklų įgyvendinimą, koordinuoja tiekėjų ir kitų suinteresuotų šalių sąsajumą.

2. Pirkimo tikslas – sukurti virtualios realybės (toliau – VR) filmą, pritaikytą demonstruoti tiek virtualios realybės (VR) priemonėmis, tiek peržiūrėti kompiuteryje, tiek ir mobiliajame telefone (angl. *Flatt* versija).

3. Pirkimo objektas – VR filmo kūrimo ir įgyvendinimo paslaugos (toliau – Paslaugos):

- 1 (vienas) netrumpesnis kaip 8 min. VR 3D filmas, kuris atspindėtų 1988 m. birželio 3 d. įvykusį Lietuvos Persitvarkymo Sąjūdžio iniciatyvinės grupės (35 asmenų) susikūrimą (sąrašas pateikiamas Priede Nr. 1);
- 1 (viena) VR filmo versija (atskiru failu), pritaikyta žmonėms su klausos ir regos negalia.

4. Tikslinė auditorija – VR filmas skirtas moksleiviams. Projekto rezultatas – VR filmas, tinkamas plačiajai visuomenei, tačiau kūrinys orientuotas į jaunimą, kuris dažniausiai yra menkiau susipažinęs su istorija, ir asmeniškai neišgyvenęs 1988-ųjų istorinio konteksto.

5. Bendrieji paslaugos teikimo reikalavimai:

- 5.1. VR filme turi būti sukurti ne mažiau nei 35 šio įvykio dalyvių 3D skaitmeniniai modeliai (avatarai). Šie skaitmeniniai objektai turi būti atvirojo kodo, kad vėliau galėtų būti pernaudoti kitų kultūros ar švietimo sektoriaus vartotojų.
- 5.2. Skaitmeninių avatarų kūrimas yra Paslaugų tiekėjo (toliau – Tiekėjas) atsakomybė.
- 5.3. Lietuvos Persitvarkymo Sąjūdžio Iniciatyvinės grupės narių foto medžiagos surinkimas – Perkančiosios organizacijos atsakomybė. Foto medžiaga turi būti pateikiama ne vėliau kaip per 10 d. d. nuo sutarties įsigaliojimo.
- 5.4. Projekto metu turi būti 3D formatu suskaitmeninta Lietuvos mokslų akademijos salė, kurioje susibūrė Lietuvos Persitvarkymo Sąjūdžio Iniciatyvinė grupė (Tiekėjo atsakomybė).
- 5.5. VR filmas turi perteikti tų laikų aplinką, leisti pasijusti tarsi gyvoje aplinkoje, įsitraukiant į tuometinę atmosferą ir suvokiant to meto įvykių svarbą bei Lietuvos Persitvarkymo Sąjūdžio iniciatyvinės grupės narių drąsą bei nusiteikimą siekti Lietuvos nepriklausomybės atkūrimo.
- 5.6. VR filmas turi būti kuriamas kompiuterine grafika (neinteraktyvus), vartotojams turi būti sudaryta galimybė dairytis visomis kryptimis 360 laipsnių kampu.
- 5.7. VR filmas turi būti įgarsintas studijoje.
- 5.8. Sukurtas VR filmas bus patalpintas ir prieinamas E. Kultūros platformoje. Tiekėjas turi užtikrinti, kad VR filmas bus perduotas Perkančiajai organizacijai patalpinimui E. kultūros platformoje, įskaitant metaduomenų aprašymą pagal suderintą standartą ir (ar) technines procedūras, skaitmeninio ir (ar) suskaitmeninto kultūros turinio sukėlimą į nurodytą informacinę sistemą, duomenų saugyklą ar pan.

6. Reikalavimai VR filmo turinio analizei:

- 6.1. Projekto metu (iki VR filmo kūrimo pradžios) turi būti atlikti išsamūs interviu su dar gyvais Sąjūdžio iniciatyvinės grupės nariais ir surinkta istorinė medžiaga apie jau mirusius Sąjūdžio iniciatyvinės grupės narius (Perkančiosios organizacijos atsakomybė). Tuo būdu bus sutelkta autentiška istorinė medžiaga, kuri turi būti panaudota kokybiškam filmo turinio kūrimui.
- 6.2. Tiekėjas turi atlikti visos sutelktos istorinės medžiagos analizę ir atrinkti aktualiausią informaciją, kuri bus panaudota VR filmo kūrime.
- 6.3. Analizuojant istorinę medžiagą turi būti konsultuojamasi su Projekto tyrėjų koordinatoriumi.
- 6.4. VR filmas turi būti sudarytas iš vientiso siužeto.

7. Reikalavimai VR filmo preprodukcijai:

- 7.1. VR filmo sukūrimas apima idėjos pateikimą ir scenarijaus parengimą (scenarijus turi nepažeisti kitų asmenų autorinių teisių). Scenarijus turi būti parašytas, atsižvelgiant į VR filmo tikslinę auditoriją.
- 7.2. Rašant scenarijų Tiekėjas turi konsultuotis su Projekto tyrėjų koordinatoriumi, kad turinyje pateikiami istoriniai faktai nebūtų iškraipyti.
- 7.3. Scenarijus turi būti pritaikytas 360 laipsnių kampo VR patirčiai.
- 7.4. Tiekėjas turi aiškiai ir išsamiai aprašyti būsimo rezultato koncepciją ir režisūrinę viziją.
- 7.5. Scenarijų, darbų grafiką, atliktus darbus bei kitus darbo etapus iškylančius klausimus Tiekėjas turi suderinti su Perkančiąja organizacija bei, atsižvelgus į Perkančiosios organizacijos pastabas, pataisyti.
- 7.6. Galutinė scenarijaus versija turi būti suderinta su Perkančiąja organizacija ir patvirtinta. Tiekėjas turi atsižvelgti į Perkančiosios organizacijos pastabas.

8. Reikalavimai VR filmo produkcijai:

- 8.1. VR filme turi būti 3D formatu suskaitmeninta Lietuvos mokslų akademijos salė, kurioje susibūrė Lietuvos Persitvarkymo Sąjūdžio Iniciatyvinė grupė.
- 8.2. VR filme turi būti sukurti ne mažiau nei 35 Sąjūdžio iniciatyvinės grupės narių modeliai (avatarai).
- 8.3. Visus su VR filmo kūrimu susijusius darbus, Tiekėjas turi atlikti su tam skirta

profesionalia įranga.

- 8.4. VR filme kuriamos kompiuterinės animacijos lygis turi atitikti realizmo standartus:
 - 8.4.1. kuriamų avatarų veidai ir mimikos turi būti realistiškai perteikiami ir panašūs į sąrašė (Priedas Nr. 1) nurodytų žmonių veidus.
 - 8.4.2. Kuriamų avatarų burnos judėjimas turi būti sinchronizuotas su sakomu tekstu pritaikytu lietuvių kalbai.
 - 8.4.3. Kuriamų avatarų drabužiai turi būti unikalūs ir atitikti nurodyto laikotarpio stilių ir aplinką.
 - 8.4.4. Turi būti sukurti ne mažiau nei 10 unikalių drabužių.
 - 8.4.5. Kompiuterinės grafikos lygis turi būti suderintas su Perkančiąja organizacija.
- 8.5. Visa VR filme naudojama kompiuterinė grafika ir animacija turi sklandžiai ir logiškai sietis su istorine medžiaga. Visa kompiuterinė grafika ir animacija turi būti suderinta su Perkančiąja organizacija.
- 8.6. VR filme turi būti užtikrinta aukšta (ne mažesnio nei 96 kHz diskretizacinio dažnio ir 24 bit gylio garso rezoliucijos) garso įrašymo kokybė.
- 8.7. Tiekėjas turi pasiūlyti ne mažiau kaip 2 variantus VR filmo įgarsinimo foninės muzikos (jei bus pasirinkta tokią naudoti). Foninė muzika VR filme turi būti suderinta su Perkančiąja organizacija.
- 8.8. Tiekėjas turi pasiūlyti ne mažiau kaip 2 VR filmo įgarsintojo balso tono pavyzdžius Perkančiajai organizacijai pasirinkti. Įgarsintojo balsas VR filme turi būti suderintas su Perkančiąja organizacija.
- 8.9. Tiekėjas turi pasiūlyti ne mažiau nei 5 VR filme esančių veikėjų balsų variantus.
- 8.10. Tiekėjas privalo užtikrinti vaizdo ir garso sinchronizavimą.
- 8.11. Tiekėjas turi užtikrinti VR filmo veikimo testavimą pasirinktinai vienoje iš platformų (pvz., Oculus, HTC Vive, arba mobilios VR platformos).
- 8.12. Galutinė VR filmo versija turi atitikti visus Techninės specifikacijos reikalavimus.

9. Reikalavimai postprodukcijai:

- 9.1. VR filmo turinys pateikiamas atlikus pilną postprodukciją, be vizualiai matomų jungimo ar kitokio pobūdžio artefaktų, vaizdo drebinimo ar horizonto transformacijos.
- 9.2. Visas 360 filmuotos medžiagos apdorojimo procesas privalo būti atliktas ne mažesnėje nei 32 bitų spalvinėje erdvėje, naudojant profesionalaus lygmens programinę įrangą ir nekompresuotą pradinę kameros medžiagą.
- 9.3. VR filmo vaizdo rezoliucija turi būti ne mažesnio nei 4k stereoskopinio formato.
- 9.4. VR filmas turi būti pritaikytas regėjimo ir klausos negalią turintiems vartotojams, taip šiuo Projektu prisidedant prie lygių galimybių ir nediskriminavimo principo:
 - 9.4.1. Žmonėms su klausos negalia VR filme turi būti subtitrai ir pritaikyta audiovizualinio vertimo funkcija, kuomet išstariamos ne tik veikėjų eilutės, tačiau žodžiais apibūdinami skambantys garsai, balso tonacijos subtilumai.
 - 9.4.2. Žmonėms su regos negalia turi būti sudaryta galimybė perklausyti filmą su garsinio vaizdavimo (angl. *audio description*) funkcija, kurios būdu žmonėms bus nupasakojami ekrane matomi veiksmai. Šis audio takelis turi būti erdvinis (ang. *spatial audio*). Tiekėjas turi užtikrinti, kad garsas modifikuosis priklausomai nuo galvos pasukimo kampo. Regos negaliai pritaikytas VR filmas bus sukurtas ir patalpintas atskiru failu.
- 9.5. Tiekėjas turi sukurti VR filmo įgarsinimo (lietuvių ir anglų kalba) ir titrų (lietuvių kalba) tekstus bei juos suderinti su Perkančiąja organizacija.
- 9.6. Titrų tekstai lietuvių kalba turi būti suredaguoti.
- 9.7. VR filmas turi būti pritaikytas tiek rodymui su VR akiniais, tiek peržiūrėti kompiuteryje ar mobiliajame telefone (angl. *Flatt* versija).

10. Paslaugų suteikimo etapai ir terminai:

- 10.1. Paslaugos privalo būti teikiamos šiais etapais:
 - 10.1.1. Turinio analizė (parengta turinio analizė, skirstymas, pasirengimas preprodukcijai).
 - 10.1.2. Preprodukcija (konceptijos rengimas, scenarijaus rengimas, techninė analizė,

pasirengimas gamybai).

10.1.3. Produkcija (turinio skaitmeninimas ir modeliavimas, animavimas, montavimas, testavimas).

10.1.4. Postprodukcija (garso takelių gamyba, galutinis montavimas, programavimas ir failų parengimas, galutinis testavimas, turinio parengimas kėlimui į E. Kultūros platformą).

10.2. Šių paslaugų etapų paslaugų teikimo terminai bus suderinti su Tiekėju pasirašius sutartį.

10.3. Bendras paslaugų teikimo terminas negali būti ilgesnis kaip iki 2026 m. balandžio 30 d.

10.4. Tiekėjas turi suteikti ne trumpesnę nei 2 metų produkto sukūrimo garantiją.

11. Viešinimas:

11.1. VR filme turi būti naudojami logotipai. Logotipų naudojimas turi būti derinamas su Perkančiąja organizacija.

11.2. VR filme turi būti informuota apie finansavimą iš Europos Sąjungos (NextGenerationEU), Ekonomikos gaivinimo ir atsparumo didinimo plano „Naujos kartos Lietuva“ ir Lietuvos Respublikos valstybės biudžeto lėšų.

11.3. Tiekėjas turi vadovautis leidiniu „Komunikacijos vadovas projektų vykdytojams“ <https://2021.esinvesticijos.lt/dokumentai/komunikacijos-vadovas-projektu-vykdytojams>.

11.4. Tiekėjas įsipareigoja neperduoti kitiems tretiesiems asmenims VR filmo ir jo neviešinti (neskelbti) bei netalpinti kitose interneto svetainėse, portaluose ar kitose viešai prieinamose sklaidos platformose anksčiau negu pusę metų po patalpinimo E. Kultūros platformoje.

12. Kiti reikalavimai:

12.1. Sukurtas rezultatas turi būti paženklintas atvirojo kodo CC BY-ND licencija.

Lietuvos Persitvarkymo Sąjūdžio Inicijatyvinė grupės narių sąrašas

Eil. Nr.	Vardas Pavardė
1.	Adomaitis Regimantas
2.	Bubnys Vytautas Jurgis
3.	Bulavas Juozas
4.	Buračas Antanas
5.	Čekuolis Algimantas
6.	Čepaitis Virgilijus
7.	Daunoras Vaclovas
8.	Geda Sigitas
9.	Genzelis Bronislovas
10.	Juozaitis Arvydas
11.	Juzeliūnas Julius
12.	Kaušpėdas Algirdas
13.	Kudaba Česlovas
14.	Kuzmickas Bronius
15.	Landsbergis Vytautas
16.	Leonavičius Bronius
17.	Lukšienė Meilė
18.	Maldonis Alfonsas
19.	Marcinkevičius Justinas
20.	Medalinskas Alvydas
21.	Minkevičius Jokūbas
22.	Nasvytis Algimantas
23.	Ozolas Romualdas
24.	Pakalnis Romas
25.	Pečiulis Saulius
26.	Petkevičius Vytautas
27.	Prunskienė Kazimiera Danutė
28.	Radžvilas Vytautas
29.	Rajeckas Raimundas Leonas

30.	Skučas Artūras
31.	Songaila Gintaras
32.	Šaltenis Arvydas
33.	Tomkus Vitas
34.	Vaišvila Zigmas
35.	Žebriūnas Arūnas
