

**Ogłoszenie o wyniku postępowania
Usługi**

Przeprowadzenie kursu Unreal Engine 5 – Cinematic w ramach projektu pn.: „Atrakcyjne kształcenie zawodowe krokiem do przyszłości” w ZSPM w Katowicach

SEKCJA I - ZAMAWIAJĄCY

1.1.) Rola zamawiającego

Postępowanie prowadzi podmiot, któremu powierzono przeprowadzenie postępowania

1.2.) Nazwa zamawiającego: Zespół Szkół Poligraficzno - Mechanicznych im. Armii Krajowej w Katowicach

1.4) Krajowy Numer Identyfikacyjny: REGON 000695491

1.5) Adres zamawiającego

1.5.1.) Ulica: Armii Krajowej

1.5.2.) Miejscowość: Katowice

1.5.3.) Kod pocztowy: 40-761

1.5.4.) Województwo: śląskie

1.5.5.) Kraj: Polska

1.5.6.) Lokalizacja NUTS 3: PL22A - Katowicki

1.5.9.) Adres poczty elektronicznej: dyrekcja@zspm.pl

1.5.10.) Adres strony internetowej zamawiającego: zspm.pl

1.6.) Adres strony internetowej prowadzonego postępowania:

https://platformazakupowa.pl/pn/cuw_katowice

1.7.) Rodzaj zamawiającego: Zamawiający publiczny - jednostka sektora finansów publicznych - jednostka samorządu terytorialnego

1.8.) Przedmiot działalności zamawiającego: Edukacja

SEKCJA II – INFORMACJE PODSTAWOWE

2.1.) Ogłoszenie dotyczy:

Zamówienia publicznego

2.2.) Ogłoszenie dotyczy usług społecznych i innych szczególnych usług: Tak

2.3.) Nazwa zamówienia albo umowy ramowej:

Przeprowadzenie kursu Unreal Engine 5 – Cinematic w ramach projektu pn.: „Atrakcyjne kształcenie zawodowe krokiem do przyszłości” w ZSPM w Katowicach

2.4.) Identyfikator postępowania: ocds-148610-dba84379-da21-4ddf-9f57-d9a5339b585d

2.5.) Numer ogłoszenia: 2026/BZP 00148936

2.6.) Wersja ogłoszenia: 01

2.7.) Data ogłoszenia: 2026-03-11

2.8.) Zamówienie albo umowa ramowa zostały ujęte w planie postępowań: Tak

2.9.) Numer planu postępowań w BZP: 2026/BZP 00051410/04/P

2.10.) Identyfikator pozycji planu postępowań:

1.3.8 Przeprowadzenie kursu Unreal Engine 5 – Cinematic w ramach projektu pn.: „Atrakcyjne kształcenie zawodowe krokiem do przyszłości” w ZSPM w Katowicach

2.11.) Czy zamówienie albo umowa ramowa dotyczy projektu lub programu współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej: Tak

2.12.) Nazwa projektu lub programu:

Atrakcyjne kształcenie zawodowe krokiem do przyszłości - Fundusze Europejskie dla Śląskiego 2021-2027 (Funduszu na

rzecz Sprawiedliwej Transformacji) dla Priorytetu: FESL.10.00-Fundusze Europejskie na transformację dla Działania: FESL.10.23-Edukacja zawodowa w procesie sprawiedliwej transformacji regionu

2.13.) Zamówienie/umowa ramowa było poprzedzone ogłoszeniem o zamówieniu/ogłoszeniem o zamiarze zawarcia umowy:
Tak

2.14.) Numer ogłoszenia: 2026/BZP 00130288

SEKCJA III – TRYB UDZIELENIA ZAMÓWIENIA LUB ZAWARCIA UMOWY RAMOWEJ

3.1.) Tryb udzielenia zamówienia wraz z podstawą prawną Zamówienie udzielane jest w trybie podstawowym na podstawie: art. 275 pkt 1 ustawy

SEKCJA IV – PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA

4.1.) Numer referencyjny: ZP/106/2026

4.2.) Zamawiający udziela zamówienia w częściach, z których każda stanowi przedmiot odrębnego postępowania: Tak

4.3.1) Wartość zamówienia stanowiącego przedmiot tego postępowania (bez VAT): 4941,00 PLN

4.4.) Rodzaj zamówienia: Usługi

4.5.1.) Krótki opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest: kursu Unreal Engine 5 – Cinematic dla 2 nauczycieli poza siedzibą Zamawiającego.
Liczba uczestników szkolenia: 2 nauczycieli (1 grupa szkoleniowa).
Czas trwania szkolenia: 24 godziny lekcyjne (1 godzina lekcyjna = 45 minut)
plus czas na jedną przerwę kawową każdego dnia szkolenia.
Ostateczne terminy szkoleń (ostateczny harmonogram szkoleń) zostanie ustalony po podpisaniu umowy.
Miejsce realizacji szkoleń: stacjonarnie, poza siedzibą Zamawiającego.

W zakres zamówienia wchodzi:

1. Przeprowadzenie 24 godzin kursu dla 2 nauczycieli (1 grupa szkoleniowa);
2. Wynagrodzenie trenerów prowadzących szkolenie;
3. Koszty dojazdu trenerów na miejsce realizacji szkoleń;
4. Koszt certyfikatów, potwierdzających udział uczestników w szkoleniu.
5. Opracowanie i dystrybuowanie wśród uczestników materiałów szkoleniowych w liczbie odpowiadającej liczbie uczestników;

Zakres merytoryczny szkolenia powinien uwzględniać następujące zagadnienia:

1. Podstawowa wiedza o 3D oraz interfejs Unreal Engine 5
 - wprowadzenie do podstaw 3D: geometria, siatka, materiały, światło, kamera, bryły referencyjne
 - przegląd interfejsu Unreal Engine 5: Viewport, Outliner, Content Browser, Details Panel
 - omówienie najważniejszych skrótów klawiszowych oraz narzędzi edycji obiektów
 - rodzaje aktorów w UE5 (Static Mesh, Lights, Volumes, Blueprints) oraz sposób dodawania ich do sceny
 - manipulacja obiektami: przesuwanie, obracanie, skalowanie, duplikowanie, ustawienia pivotu
 - dostosowanie układu interfejsu do pracy filmowej: layout kamer, ekspozycja, ustawienia viewportu, tryby podglądu

2. Blockout Sceny

- wprowadzenie do zasad kompozycji w kadrze filmowym: harmonia, kontrast, prowadzenie wzroku widza
- budowanie prostego układu przestrzennego sceny z figur geometrycznych (cube, cylinder, plane)
- ćwiczenie praktyczne: stworzenie blockoutu na podstawie inspiracji lub referencji
- ocena przejrzystości kompozycji i wprowadzanie korekt na etapie blockoutu.

3. Ozdabianie Sceny (Environment Building)

- korzystanie z biblioteki Quixel Megascans do wzbogacania sceny fotorealistycznymi modelami
- zasady optymalizacji sceny:
 - użycie technologii Nanite,
 - zarządzanie szczegółowością obiektów
- import własnych modeli 3D (formaty, skala, pivot, kolizje – podstawy)
- ćwiczenie praktyczne: set dressing sceny na podstawie wybranej inspiracji
- dodawanie terenu (Landscape) oraz narzędzia do tworzenia roślinności (Foliage)
- tworzenie prostych paczek elementów sceny za pomocą Blueprintów

4. Materiały

- zasada działania materiałów PBR (kolor, roughness, normal map, metallic)
- przypisywanie materiałów do obiektów oraz ich podstawowa edycja
- tworzenie własnych materiałów na podstawie gotowych tekstur

- material Instances – tworzenie wariantów materiałów i ich użycie w praktyce
- przykłady fotorealistycznych materiałów na podstawie Quixel Megascans

5. Oświetlenie i Post Process

- wprowadzenie do teorii światła: rodzaje źródeł, temperatura barwowa, kierunkowość
- typy świateł w UE5 i ich właściwości: Directional, Spot, Point, Rect Light
- system Lumen – zasada działania i wpływ na jakość oświetlenia
- oświetlanie sceny wewnętrznej – ćwiczenie: światło główne, wypełniające i akcentujące.
- oświetlanie sceny zewnętrznej – ćwiczenie: światło dzienne, zachód słońca, atmosfera mgły
- post Process Volume – omówienie parametrów: ekspozycja, tonemapping, DOF, bloom, vignette
- zmiana nastroju sceny za pomocą Post Processu – ćwiczenie na podstawie referencji

6. Tworzenia animacji filmowych w UE5

- tworzenie nowego Sequencera i dodawanie go do sceny
- dodawanie kamer filmowych (Cine Camera Actor) i ich podstawowe ustawienia
- animowanie kamery: klatki kluczowe, ruch dolly, tilt, pan, orbit, zmiana ogniskowej
- animacja wybranych obiektów w scenie (ruch, rotacja, widoczność)
- podstawowy montaż ujęć i przegląd timeline'u

7. Przygotowanie finalnych plików graficznych i filmowych

- ustawienia eksportu:
 - render obrazów statycznych do plików .png i .jpg,
 - eksport animacji do .mov
- najczęstsze błędy w procesie renderowania i sposoby ich unikania (flicker, ekspozycja, DOF, cienie)
- zapisywanie finalnego materiału i organizacja plików wynikowych

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia zawarty jest w Załączniku nr 7 do SWZ.

4.5.3.) Główny kod CPV: 80000000-4 - Usługi edukacyjne i szkoleniowe

4.5.4.) Dodatkowy kod CPV:

80510000-2 - Usługi szkolenia specjalistycznego

80530000-8 - Usługi szkolenia zawodowego

80400000-8 - Usługi edukacji osób dorosłych oraz inne

SEKCJA V ZAKOŃCZENIE POSTĘPOWANIA

5.1.) Postępowanie zakończyło się zawarciem umowy albo unieważnieniem postępowania: Postępowanie/cześć postępowania zakończyła się unieważnieniem

5.2.) Podstawa prawna unieważnienia postępowania: art. 255 pkt 1 ustawy

5.2.1.) Przyczyna unieważnienia postępowania:

W przedmiotowym postępowaniu o udzielenie zamówienia publicznego, do upływu terminu składania ofert, nie wpłynęła żadna oferta.