

**Ogłoszenie o wyniku postępowania
Usługi**

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

2.4.) Identyfikator postępowania: ocds-148610-51495332-a101-4d38-9f17-00daf9073eed

2.5.) Numer ogłoszenia: 2026/BZP 00212878

2.6.) Wersja ogłoszenia: 01

2.7.) Data ogłoszenia: 2026-04-23

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

2.9.) Numer planu postępowań w BZP: 2026/BZP 00051410/08/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 00154657

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/166/2026

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 światła 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 zawarciem umowy

SEKCJA VI OFERTY

6.1.) Liczba otrzymanych ofert lub wniosków: 2

6.1.3.) Liczba otrzymanych od MŚP: 2

6.1.4.) Liczba ofert wykonawców z siedzibą w państwach EOG innych niż państwo zamawiającego: 0

6.1.5.) Liczba ofert wykonawców z siedzibą w państwie spoza EOG: 0

6.1.6.) Liczba ofert odrzuconych, w tym liczba ofert zawierających rażąco niską cenę lub koszt: 0

6.1.7.) Liczba ofert zawierających rażąco niską cenę lub koszt: 0

6.2.) Cena lub koszt oferty z najniższą ceną lub kosztem: 10000,00 PLN

6.3.) Cena lub koszt oferty z najwyższą ceną lub kosztem: 14760,00 PLN

6.4.) Cena lub koszt oferty wykonawcy, któremu udzielono zamówienia: 10000,00 PLN

6.5.) Do wyboru najkorzystniejszej oferty zastosowano aukcję elektroniczną: Nie

6.6.) Oferta wybranego wykonawcy jest ofertą wariantową: Nie

SEKCJA VII WYKONAWCA, KTÓREMU UDZIELONO ZAMÓWIENIA

7.1.) Czy zamówienie zostało udzielone wykonawcom wspólnie ubiegającym się o udzielenie zamówienia: Nie

7.2.) Wielkość przedsiębiorstwa wykonawcy: Mikro przedsiębiorca

7.3.) Dane (firmy) wykonawcy, któremu udzielono zamówienia:

7.3.1) Nazwa (firma) wykonawcy, któremu udzielono zamówienia: Pozytrum Michał Szczepanik

7.3.2) Krajowy Numer Identyfikacyjny: NIP: 7722422582

7.3.3) Ulica: Kolonia Lgota 121

7.3.4) Miejscowość: Lgota Wielka

7.3.5) Kod pocztowy: 97-565

7.3.6.) Województwo: łódzkie

7.3.7.) Kraj: Polska

7.4.) Czy wykonawca przewiduje powierzenie wykonania części zamówienia podwykonawcom?: Nie

SEKCJA VIII UMOWA

8.1.) Data zawarcia umowy: 2026-04-17

8.2.) Wartość umowy/umowy ramowej: 10000,00 PLN

8.3.) Okres realizacji zamówienia albo umowy ramowej:
do 2026-05-15