

Quito, 31 de octubre de 2019

Estimadas/os señoras/es:

Asunto: **Proyecto 00108636 – Finanzas para la Biodiversidad BIOFIN**

SOLICITUD DE PROPUESTA No. PNUD-ECU-SdP-ADQ-19-83957 “Producción de experiencia virtual en video 360° para sensibilización ciudadana”

En relación con el concurso de la referencia, nos permitimos remitir la nota aclaratoria que responde a sus inquietudes:

NOTA ACLARATORIA No. 1

PREGUNTA 1

Hay un conflicto entre la parte que dice "Se requiere que el audio del video sea ambisónico profesional de segundo orden de al menos 5.2K" y en donde dice "Tamaño de la imagen HD 4096 x 2160 – 4K.". Primeramente, 5.2K es una resolución de video y no de audio, asumiendo que esa es la resolución, estaría contraria a la especificada a continuación (4K). En realidad virtual, el formato 4K es insuficiente por lo que se divide en los 360 grados de video, 5.2K para Oculus Go es lo recomendable. Por otro lado, el formato del video exportado que se sube al dispositivo tiene otra relación de tamaño 4096x4096 en caso de formato 360 3D o de 4096 x 2160 en caso de formato 2D, pero como se sugiere, la resolución 5.2K es mucho más adecuada para Oculus Go, de hecho, nosotros tenemos una cámara 8K.

RESPUESTA 1

El sonido hace referencia a la mezcla multicanal que recrean el campo sonoro tal y como existe en el espacio.
El 5.2k es compresión de video tomaremos en cuenta su recomendación para obtener un producto de calidad.

PREGUNTA 2

Donde dice "Video 360 grados interactivos." hay dos opciones, puede ser que se puede ver en 360 grados o se puede avanzar dentro del espacio virtual, lo uno es menos interactivo ya que la persona es solo espectadora y en el otro caso puede interactuar, pero eso requiere de un desarrollo muy complejo y de la creación de un programa que permita saltar entre escenas de 360 grados.

RESPUESTA 2

Se considerarán las recomendaciones basadas en el presupuesto con el que contamos.

PREGUNTA 3

Donde dice "Video estereoscópico cercano al elemento de la realidad virtual, mismo que puede ser de uso en un visor de realidad virtual (compatible con el sistema OCULUSgo), donde al/la usuario/a le genere la sensación de estar sumergido en el mundo 3D gracias a la profundidad y visión de 360 grados." hay que aclarar si 360 estereoscópico es lo mismo que 360 3D (una imagen para cada ojo), como se dijo antes, también existe el formato 360 2D que NO es estereoscópico (una imagen para los dos ojos).

RESPUESTA 3

Se requiere una mayor difusión del video, por lo que, si bien es cierto, se lo va a usar con el sistema OCULUSgo, ya que contamos con un cierto número de equipos, quisiéramos que se lo pueda difundir más con equipos de menor tecnología.

PREGUNTA 4

Donde dice "Cabe mencionar que no es indispensable la más alta calidad ya que al convertirlo en vídeo baja la resolución." Nos imaginamos que se refiere a la versión llamada "trailer" que es un video convencional. Si queremos exportar un video plano de la experiencia, es muy importante que tenga la mayor resolución posible, ya que la resolución se distribuye en 360 grados y si solo exportamos 90 grados, por ejemplo, estamos exportando a 1/4 parte de la resolución original.

RESPUESTA 4

No es necesario que se haga en alta resolución, sin embargo, consideraremos la calidad en que se proponga entregar este producto.

PREGUNTA 5

En el punto 7, "Lugar de trabajo" dice que se considera el traslado a las provincias de El Oro y Pastaza, además de la ciudad de Quito" ¿Sería posible tener mayor precisión en relación a los lugares? Porque los costos varían considerablemente si se viaja a Machala o si se viaja a un lugar de acceso mucho más difícil lejos de Machala, por ejemplo.

RESPUESTA 5

El trabajo en provincias se lo realizará en las capitales de las mismas, con salida de campo a lugares cercanos.

PREGUNTA 6

En relación al equipo de trabajo, se requiere de un "Especialista informático", esto se conecta a la pregunta sobre la interactividad del video: si solo queremos un video en el que se pueda ver 360 grados (la gran mayoría de videos en VR están en este formato), no es necesario un especialista informático, ya que el video que se exporta se sube directamente a las gafas de realidad virtual y este video puede ser reproducido directamente en las gafas. Por otro lado, si se quiere poder recorrer escenas, esto implica el desarrollo de un programa a medida, opción muchísimo más costosa y que es casi imposible realizarla en 60 días incluyendo pre-producción, producción y post-producción del video 360. Debido a los requerimientos de la primera pregunta en donde dice "Se requiere que el audio del video sea ambisónico profesional de segundo orden" es mucho más relevante que dentro del equipo exista una persona profesional en la grabación y post-producción de sonido de esas características.

RESPUESTA 6

La presencia del informático es con el fin de garantizar que el video pueda ser utilizado en varias plataformas (YouTube VR) e implementos de varias tecnologías.

Atentamente le saluda,

Unidad de Adquisiciones
PNUD