

УТВЕРЖДАЮ:

ООО «ХК «Авангард»

Директор по маркетингу и коммерции

Маркарян М.П.

подпись

Ф.И.О.

«28» июля 2025 г.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

на оказание услуг по разработке и производству графики, с лотовой закупкой

1. ПРЕДМЕТ ЗАКУПКИ: Оказание услуг по разработке и производству графики:

Лот № 1: услуги по разработке и производству базовых графических анимированных событийных заставок 3D на видеокуб и медиа-поверхности чаши арены для использования во время матчей ХК «Авангард» в сезоне 2025/2026;

Лот № 2: услуги по разработке и производству motion-графики на видеокуб и медиа-поверхности чаши арены для использования во время тематических матчей ХК «Авангард» в сезоне 2025/2026.

2. МЕСТО ОКАЗАНИЯ УСЛУГ: по месту нахождения Исполнителя.

3. СРОК И УСЛОВИЯ ОКАЗАНИЯ УСЛУГ:

По Лоту № 1: Исполнитель должен предоставить результат услуг не позднее 31.08.2025.

По Лоту № 2: период оказания услуг – с даты заключения договора по 31.05.2026. Услуги по разработке и производству графики оказываются по Заявке. Заказчик направляет на электронный адрес Исполнителя Заявку с перечнем необходимых услуг не позднее чем за 3 (три) рабочих дня до даты проведения тематического матча.

4. УСЛОВИЯ ОПЛАТЫ: оплата производится по факту оказанных услуг в течение 20 (двадцати) рабочих дней с даты подписания акта оказанных услуг.

Затраты, которые не будут включены в общую стоимость предложения Претендента, не будут оплачиваться Заказчиком после оказания услуг и будут покрываться Претендентом за счет общей цены договора.

5. ПЕРИОД ФИКСАЦИИ ЦЕН: цены, указанные в коммерческом предложении, фиксируются и не подлежат изменению в течение срока действия договора.

6. СРОК ДЕЙСТВИЯ ДОГОВОРА: договор вступает в силу с момента заключения и действует до полного исполнения Сторонами обязательств по договору.

7. ТРЕБОВАНИЯ К ОКАЗАНИЮ УСЛУГ:

- Медиаконтент должен соответствовать техническим требованиям для медиа-поверхностей чаши арены (Приложение № 1 к Техническому заданию).
- Поддерживаемые видео форматы: *.mov (с альфа-каналом (в кодеке TGA) / без альфа-канала (в кодеке AVC)), *.mp4 в кодеке H.264 AVC;
- FPS=50 или FPS=25;
- Звук: формат WAV, MP3, 8/16/24/32 bit, 8/44,1/48/96 kHz, 2 канала;
- В разработке необходимо учитывать концепции сезона ХК «Авангард» сезона 2025/2026 и тематического матча (направляются отдельно на электронную почту Исполнителя).

8. ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПРЕТЕНДЕНТАМ:

1. Возраст организации не менее 2 лет;
2. Наличие опыта оказания аналогичных услуг не менее 2 лет (подтверждается предоставлением портфолио).

9. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

1. Квалификация участника;
2. Стоимость Предложения.

Приложения к Техническому заданию:

Приложение № 1 – Технические требования для медиа-поверхностей чаши арены (Лот № 1 и Лот № 2);

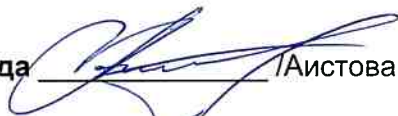
Приложение № 2 – Требования к разработке и производству базовых графических анимированных событийных заставок 3D на видеокуб и медиа-поверхности чаши арены для использования во время матчей ХК «Авангард» в сезоне 2025/2026 (Лот № 1);

Приложение № 3 – Требования к разработке и производству motion-графики на видеокуб и медиа-поверхности чаши арены для использования во время тематических матчей ХК «Авангард» в сезоне 2025/2026 (Лот № 2).

Менеджер по работе с болельщиками

 /А.Г.Геленидзе/

Начальник управления маркетинга и развития бренда

 /Аистова Г.А./

Начальник отдела шоу-программы и мероприятий

 /М.Ю. Емелин/

Технические требования для медиа-поверхностей чаши аренды (Лот № 1 и Лот № 2)

Содержание

1. Требования к параметрам файлов 1
2. Список медиаповерхностей G-Drive Аренды 2
3. Таблица видеоконала для медиаповерхностей G-Drive Аренды (г. Омск) 3

1. Требования к параметрам файлов

Для обеспечения корректной работы медиасервера «Атлас-Фрактал» во время воспроизведения рекламного контента необходимо создавать видеоролики строго по указанным ниже требованиям:

- 1.1. Для воспроизведения на один или нескольких экранов различных пространственных разрешений графика/видеоролики должны предоставляться отдельно в соответствии с пространственными разрешениями каждого экрана (см. Табл 3) и **FPS=50 или FPS=25**. Битрейт **не более - 15 000** Кбит/с. **ОБРАЩАЕМ ВНИМАНИЕ:** видеоролики с другой частотой кадров воспроизвести не будет возможности.

- 1.2. Перед экспортом файлов необходимо проверить следующие параметры:

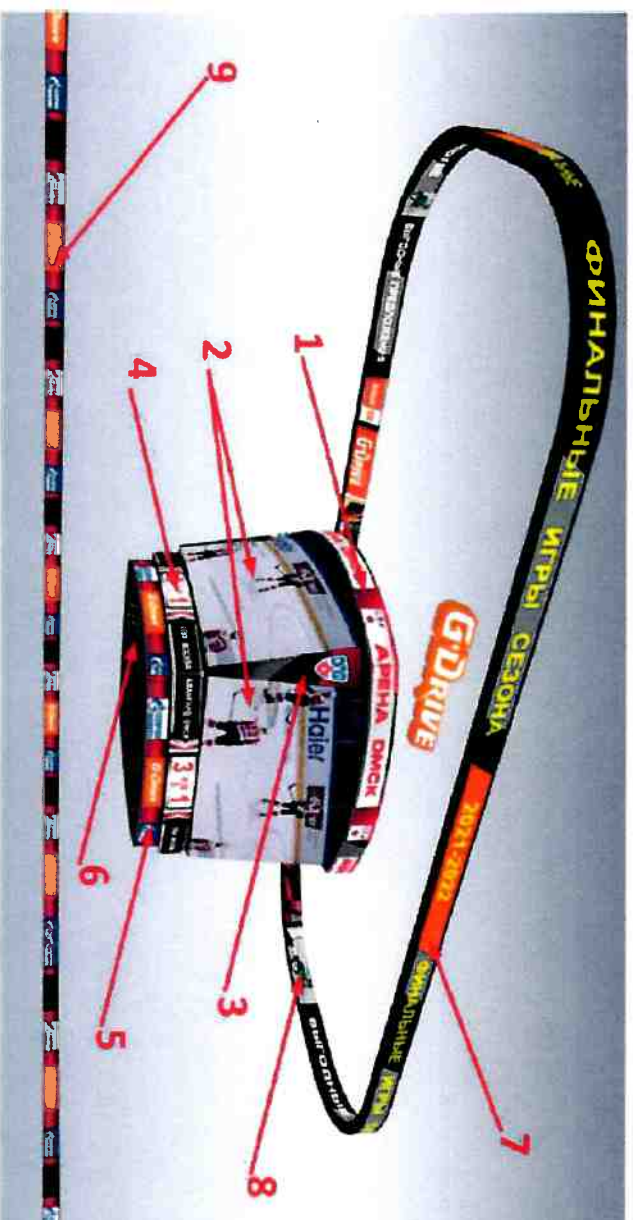
- корректность стыков между видеороликами для корректного дублирования одного видеоролика по всей длине медиаповерхностей в чаше G-Drive Аренды (Куб, Медиастроки, Фасция),
- корректность перемещения объектов на краях роликов – чтобы была имитация движения элементов (надписи, изображения и тд) по всей поверхности, с учетом дублирования одного видеоролика несколько раз;
- длительность должна совпадать у видеороликов для всех поверхностей с точностью до миллисекунд/кадров;
- в случае, если планируется аудиосопровождение видеоролика, уровень звука по пиковым значениям должен быть нормирован до (-6 Db), ролик должен иметь две звуковые дорожки, для левого и правого аудиоканала. Перед экспортом файла рекомендуется проверить звучание аудиосопровождения в моно-формате (Convert to Mono), чтобы убедиться в разборчивости записанных голосов и музыки при воспроизведении рекламы в чаше G-Drive Аренды.

- 1.3. Поддерживаемые медиа форматы:

- видео: контейнеры *.mov (с альфа-каналом (в кодеке TGA) / без альфа-канала (в кодеке AVC)), *.mp4 в кодеке H.264 AVC;
- ВНИМАНИЕ: корректная работа с Apple Prores не гарантируется**
- **FPS=50 или FPS=25;**
- звук: формат WAV, MP3, 8/16/24/32 bit, 8/44, 1/48/96 kHz, 2 канала;

Несоблюдение описанных выше требований к размерам видеоконала, форматам может приводить к некорректному воспроизведению рекламных роликов на медиаповерхностях в чаше G-Drive Аренды.

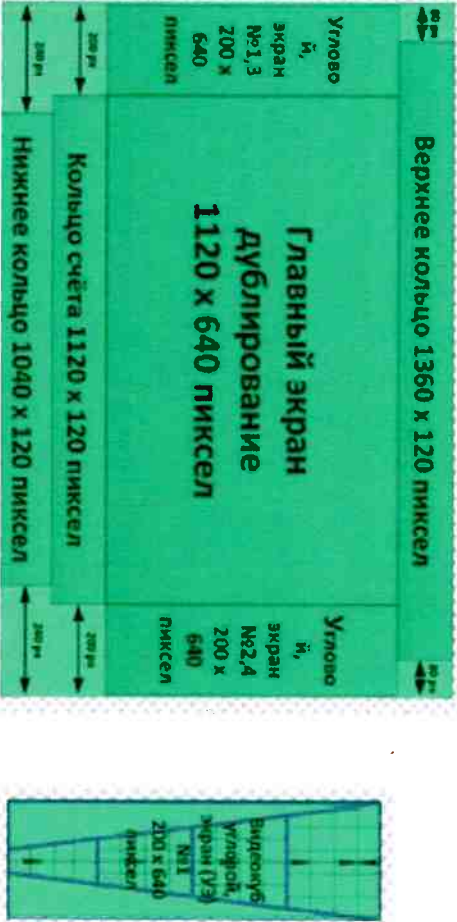
2. Список медиаповерхностей G-Drive Арены



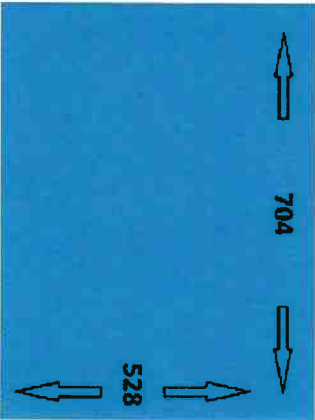
Для вывода графики в чаше арены доступны следующие медиаповерхности:

- 1) Верхнее кольцо;
- 2) Главный экран кубка;
- 3) Угловой экран кубка;
- 4) Среднее кольцо;
- 5) Нижнее кольцо;
- 6) Внутренний экран;
- 7) Внешняя медиастрока;
- 8) Внутренняя медиастрока;
- 9) Фасция.

3. Таблица видеоконтента для медиаповерхностей G-Drive Арены (г. Омск)

№ п.п	Описание
3.1	Медиакуб (№1-6 на схеме выше)
3.1.1	Файл должен быть размером 1520 x 1000 пикселей, прямоугольной формы, в случае вывода изображения на все экраны Медиакуба, кроме внутренних экранов. Битрейт видео <u>не более</u> - 15 000 Кбит/с. Файл будет дублироваться на все грани медиакуба Обратите внимание: угловой экран имеет усеченную форму (см. пример). Это нужно учитывать при размещении графики в нижней части углового экрана При необходимости наличия альфа-канала (прозрачности) в ролике, экспорт производить с указанными в п.1.3 требованиями: видео: контейнер *.mov (с альфа-каналом (в кодеке TGA), НЕ .harp Для ПРОВЕРКИ обрезки по форме углового экрана может быть предоставлен .PSD файл со слоем-маской. Обрезать контент НЕ НАДО! 

№ п.п	Описание	Пример расположения контента
3.2	Медиастрока (№7-8 на схеме выше)	
3.2.1	Медиастрока <u>наружная</u>, дублирование 8 раз, по 1820х120 пиксел. ПРИОРИТЕТНАЯ ФОРМА! Файл должен быть размером 1820 x 120 пикселов, прямоугольной формы.	
3.2.2	Медиастрока <u>внутренняя</u>, дублирование 8 раз, по 1760х120 пиксел. ПРИОРИТЕТНАЯ ФОРМА! Файл должен быть размером 1760 x 120 пикселов, прямоугольной формы.	
3.2.3	Медиастрока <u>наружная</u>, полная развертка – Вариант для вывода одного графического элемента в композиции, который будет перемещаться по всей медиаповерхности (машинка G-Drive). Файл должен быть размером 14560 x 120 пикселов, прямоугольной формы. Для вывода единого изображения на поверхности наружной медиастроки.	
3.2.3	Медиастрока <u>внутренняя</u>, полная развертка – Вариант для вывода одного графического элемента в композиции, который будет перемещаться по всей медиаповерхности (машинка G-Drive). Файл должен быть размером 14080 x 120 пикселов, прямоугольной формы. Для вывода единого изображения на поверхности внутренней медиастроки.	

№ п.п	Описание	Пример расположения контента
3.3	Борта у льда	
3.3.1	Реклама в бортах 816х150 пикселей. Файл должен быть размером 816 x 150 пикселей, прямоугольной формы. Дублируется, 2 раза	
3.4	Экран на сцене (сектора 101-116)	Справочно: физический размер экрана 3000х4000 мм, шаг 5,6 мм.
3.4.1	Файл должен быть размером 704 x 528 пикселей, прямоугольной формы. (соотношение сторон 4х3). Битрейт видео не более - 15 000 Кбит/с. Размеры экрана устанавливаются на один сезон! В межсезонье экран может быть пересобран, размеры могут измениться!	
3.5	Фасция (№9 на схеме выше)	
3.5.1	Фасция, дублирование 16 раз, по 2910 x 160 пикселей. Файл должен быть размером 2910 x 160 пикселей, прямоугольной формы. ПРИОРИТЕТНАЯ ФОРМА!	

№ п.п	Описание	Пример расположения контента
3.5.2	Фасция, полная развертка с размещением контента в разрешении 2910 x 2560 пиксел – Вариант для вывода одного графического элемента в композиции, который будет перемещаться по всей медиаповерхности (машинка G-Drive). Файл должен быть размером 2910 x 2560 пикселов, прямоугольной формы. Контент для фасции размещается в одном кадре в виде 16 полос по 2910 x 160 пикселов. Общее разрешение фасции 46560 x 160 пикселов	
3.6	Медиафасад	
3.6.1	Медиафасад Необходимо подготовить медиаконтент в разрешении 4882 x 640 пикселов, прямоугольной формы, без искажений. Видимая (отображаемая) на экране область файла – трапеция с обрезанными краями. Нижние края обрезаны на 140 пикселов по горизонтали с каждой стороны. Верхние грани обрезаны по 1095 пикселов с каждой стороны. Максимальная ширина файла 4882 пикселов на высоте 160 пикселов от нижнего края. Для ПРОВЕРКИ обрезки по форме может быть предоставлен .PSD файл со слоем-маской.	

Памятка по подготовке анимационного движения на поверхностях.

Подготовка видео-контента на медиаповерхности «G-Drive Арены»
на примере «Фасции» 2910х160 рпх

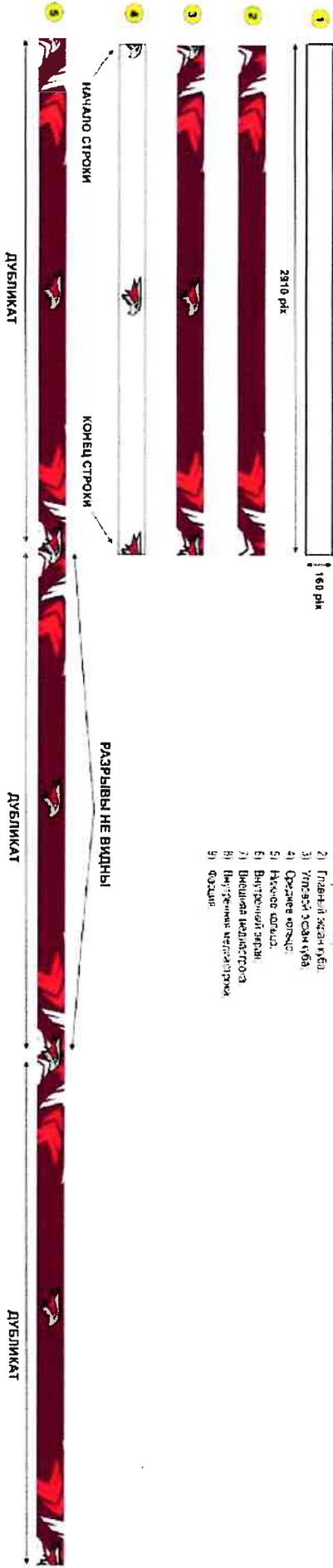
- 1. Создаем проект: 2910х160 рпх, 50 кадр/с (рисунок 1)
- 2. Делаем фон - анимированный или статичный (рисунок 2)
- 3. Наносим текст или логотипы (рисунок 3)

ВАЖНО!!!

При создании фона, текста, логотипа (и т.д.) учитывать их дальнейшее размещение на медиаповерхности.

Т.е. - конец строки должен быть продолжением начала строки (рисунок 4).
Чтобы при размещении данного контента не было разрывов на медиаповерхностях (рисунок 5)

- 4. Сохраняем файл, используя контейнер: MP4, кодек: H.264

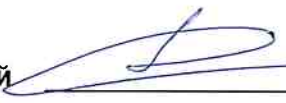


Начальник отдела шоу-программы и мероприятий _____ / М.Ю. Емелин/

Требования к разработке и производству базовых графических анимированных событийных заставок 3D на видеокуб и медиа-поверхности чаши арены для использования во время матчей ХК «Авангард» в сезоне 2025/2026 (Лот № 1)

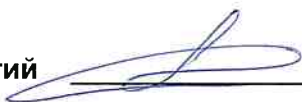
- «Динамическая action-cam» для медиакуба (единое изображение с адаптацией под носители), например «Kiss-cam», 3D анимированная рамка с альфа-каналом, с текстом с призывом. Хронометраж 30 секунд готовой анимации, зацикленной до хронометража 70 секунд. Медиа-поверхности – главный экран, угловой экран, верхнее кольцо, нижнее кольцо, внешняя медиастрока, внутренняя медиастрока, фасция. Всего 12 ед. (список 3D заставок направляется отдельно на электронную почту Исполнителя).
- «Встречаются команды», анимированные логотипы команд соперников (единое изображение с адаптацией под логотипы соперников) готовая 3D анимация, хронометраж 20 секунд. Медиа-поверхности – главный экран, угловой экран, верхнее кольцо, нижнее кольцо, внешняя медиастрока, внутренняя медиастрока, фасция. Всего 22 ед. (список 3D заставок направляется отдельно на электронную почту Исполнителя).
- «Анимированные обозначения для игровых событий», например: «Победа» (единое изображение с адаптацией под носители), готовая 3D анимация, Медиа-поверхности – главный экран, угловой экран, верхнее кольцо, нижнее кольцо, внешняя медиастрока, внутренняя медиастрока, фасция. Хронометраж 20 секунд (дополнительно согласуется с Заказчиком). Всего 15 ед. (список 3D заставок направляется отдельно на электронную почту Исполнителя).
- «Базовая графическая заставка», анимированное зацикленное видео с исходными графическими элементами фирменного стиля Клуба, задает общий стиль оформления всех медиа поверхностей. Медиа-поверхности – главный экран, угловой экран, верхнее кольцо, нижнее кольцо, внешняя медиастрока, внутренняя медиастрока, фасция. Хронометраж 5-30 секунд (дополнительно согласуется с Заказчиком). Всего 2 ед. (список 3D заставок направляется отдельно на электронную почту Исполнителя).
- «Табло матча», графическая подложка под цифровую информацию о времени, счета, событий матча. Медиа-поверхности – нижняя часть медиа-куба (score line). Всего 1 ед. (список 3D заставок направляется отдельно на электронную почту Исполнителя).

Начальник отдела шоу-программы и мероприятий

 М.Ю. Емелин/

Требования к разработке и производству motion-графики на видеокуб и медиа-поверхности чаши арены для использования во время тематических матчей ХК «Авангард» в сезоне 2025/2026 (Лот № 2)

- Motion-графика на тематические матчи ХК Авангард», анимированное за цикленное видео с заданными тематическими графическими элементами, задает общий стиль оформления всех медиа поверхностей.
- Медиа-поверхности – главный экран, угловой экран, верхнее кольцо, нижнее кольцо, внешняя медиастрока, внутренняя медиастрока, фасция.

Начальник отдела шоу-программы и мероприятий  / М.Ю. Емелин/