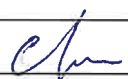


УТВЕРЖДАЮ:

ООО «ХК «Авангард»

Исполнительный директор


подпись

Маркарян М.П.
Ф.И.О.

«07 августа» 2026 г.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ
на оказание услуг по разработке и производству графики с лотовой закупкой

1. ПРЕДМЕТ ЗАКУПКИ:

Лот № 1: оказание услуг по разработке и производству базовых графических анимированных событийных 3D-заставок на видеокуб и медиаповерхности арены;

Лот № 2: оказание услуг по разработке и производству motion-графики на тематические матчи ХК «Авангард» на видеокуб и медиаповерхности чаши арены.

2. МЕСТО ОКАЗАНИЯ УСЛУГ: по месту нахождения Исполнителя.

3. СРОК И УСЛОВИЯ ОКАЗАНИЯ УСЛУГ:

Лот № 1: Исполнитель должен предоставить результат услуг не позднее 06.09.2026.

Лот № 2: период оказания услуг – с даты заключения договора по 31.05.2027. Услуги по разработке и производству графики оказываются по Заявке Заказчика, направляемой на электронный адрес Исполнителя 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 приемки 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 даты заключения и действует до полного исполнения Сторонами обязательств по договору.

7. ТРЕБОВАНИЯ К ОКАЗАНИЮ УСЛУГ:

- Медиаконтент должен соответствовать техническим требованиям для медиаповерхностей 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 ХК «Авангард» на сезон 2026/2027 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 закупки;

2. Стоимость предложения.

Приложения к Техническому заданию:

Приложение № 1 – Технические требования для медиаповерхностей чаши арены (Лот № 1 и Лот № 2);

Приложение № 2 – Требования к разработке и производству базовых графических анимированных событийных 3D-заставок на видеокуб и медиаповерхности арены (Лот № 1);

Приложение № 3 – Требования к разработке и производству motion-графики на тематические матчи ХК «Авангард» на видеокуб и медиаповерхности чаши арены (Лот № 2).

Начальник управления по организации мероприятий



М.Ю. Емелин

Начальник отдела шоу-программы



А.Г. Геленидзе

Креативный продюсер



А.А. Костяков

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

Содержание

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

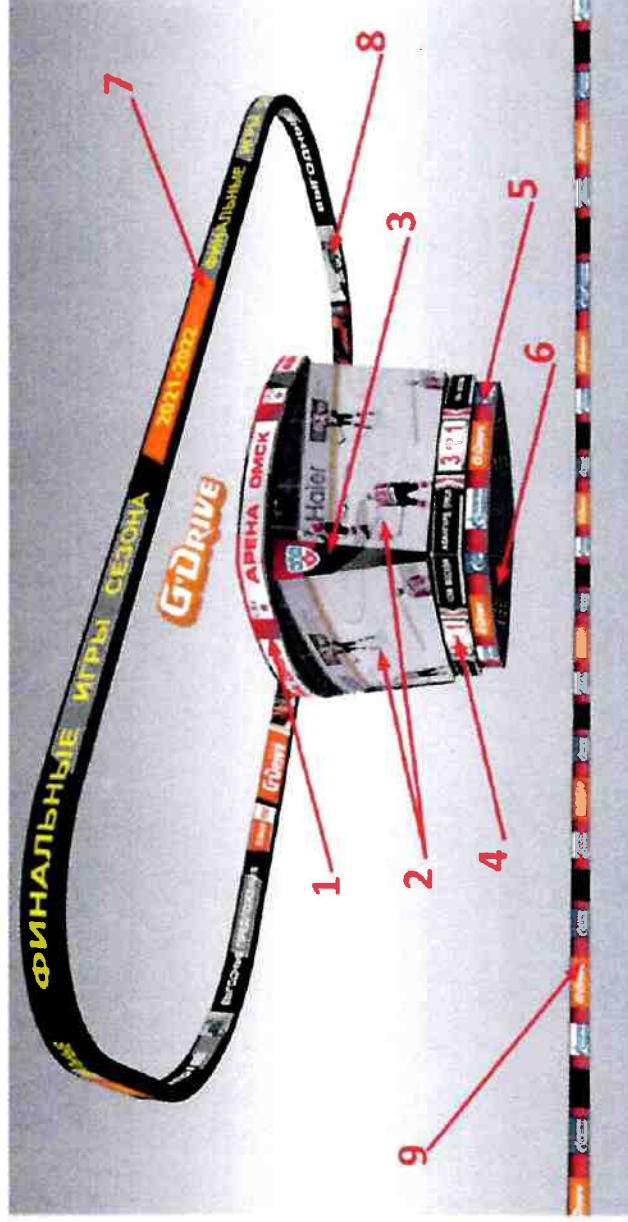
1. Требования к параметрам файлов

Для обеспечения корректной работы медиасервера «Атлас-Фрактап» 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 Арены (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 Арены.
- 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 HE 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 видеоконтента, форматам может приводить к некорректному воспроизведению рекламных роликов на медиаповерхностях в чаше G-Drive Арены.

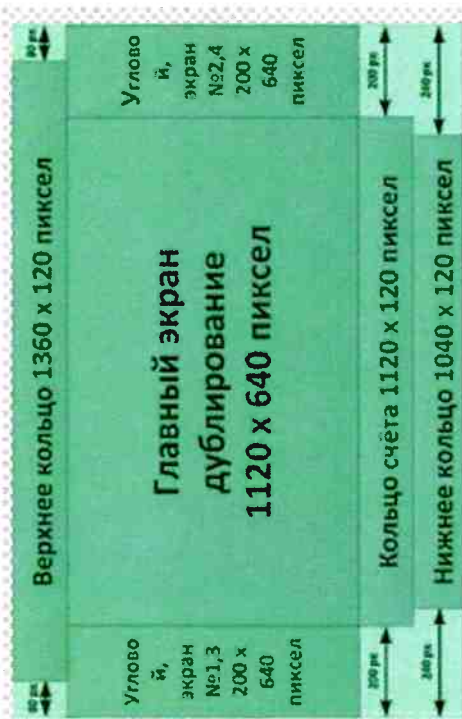
2. Список медиаповерхностей G-Drive Арены



Для вывода графики в чаше арены доступны следующие медиаповерхности:

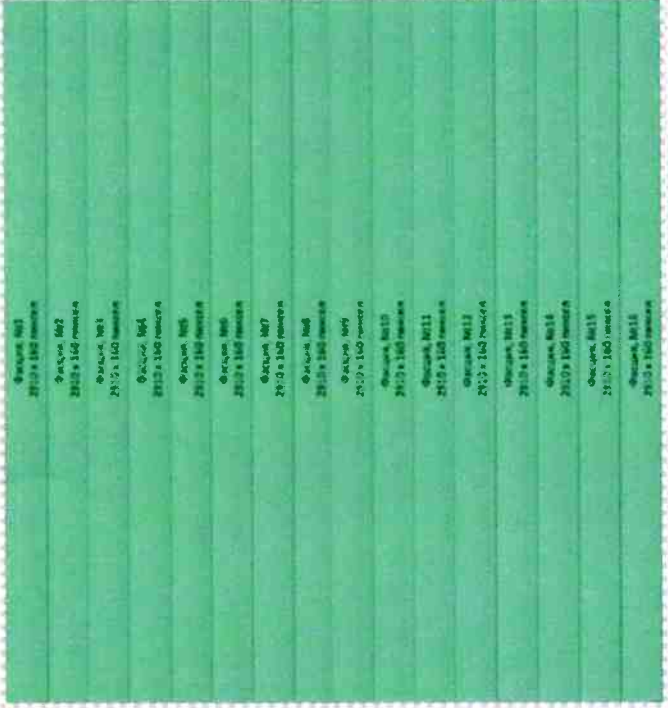
- 1) Верхнее кольцо;
- 2) Главный экран куба;
- 3) Угловой экран куба;
- 4) Среднее кольцо;
- 5) Нижнее кольцо;
- 6) Внутренний экран;
- 7) Внешняя медиастрока;
- 8) Внутренняя медиастрока;
- 9) Фасция.

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

№ п.п	Описание	Пример расположения контента
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 <u>Обратите внимание:</u> 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 <u>п.1.3</u> требованиями: видео: контейнер *.mov (с альфа-каналом (в кодеке TGA)). НЕ .h264 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 1820x120 пиксел. ПРИОРИТЕТНАЯ ФОРМА! Файл должен быть размером 1820 x 120 пикселов, прямоугольной формы.	
3.2.2	Медиастрока <u>внутренняя</u> , дублирование 8 раз, по 1760x120 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 816x150 пикселей. Файл должен быть размером 816 x 150 пикселей, прямоугольной формы. Дублируется, 2 раза	Экран видеоборта №1 816 x 150 пиксел Экран видеоборта №2 816 x 150 пиксел
3.4	Экран на сцене (сектора 101-116)	Справочно: физический размер экрана 3000x4000 мм, шаг 5,6 мм.
3.4.1	Файл должен быть размером 704 x 528 пикселей, прямоугольной формы. (соотношение сторон 4х3). Битрейт видео <u>не более</u> - 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!	Фасция, Duplicate 2910 x 160 пиксел

№ 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	 4882 x 640 пиксел Медиафасад
3.6.1	Медиафасад Необходимо готовить 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.

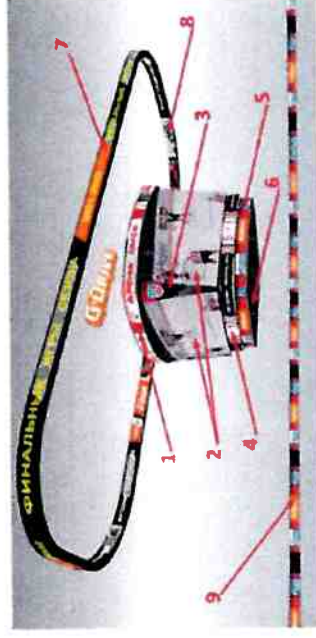
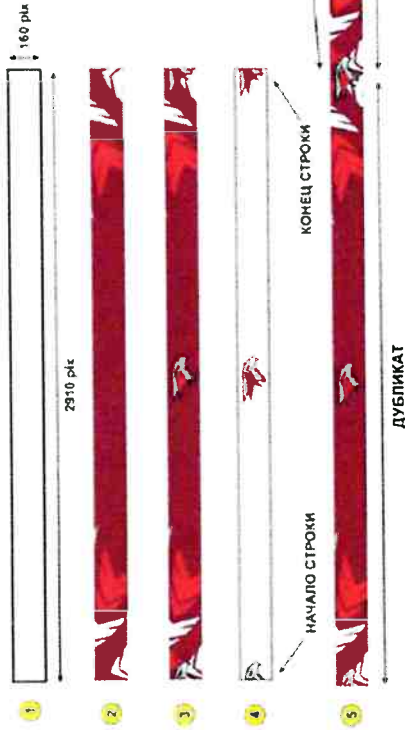
Подготовка видео-контента на медиаповерхности «G-Drive Арены»
на примере «Фасции» 2910x160 px

1. Создаем проект: 2910x160 px, 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.
То - 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



Для видео-контента в поле зрения должны находиться медиаповерхности

1. Верхняя строка
2. Главная строка
3. Угловая строка
4. Средняя строка
5. Нижняя строка
6. Верхняя строка
7. Главная строка
8. Угловая строка
9. Средняя строка

Начальник управления по организации мероприятий

М.Ю. Емелин

Начальник отдела шоу-программы

А.Г. Геленидзе

Креативный продюсер

А.А. Костяков

Требования к разработке и производству базовых графических анимированных событийных 3D-заставок на видеокуб и медиаповерхности арены (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. Медиаповерхности – главный экран, угловой экран, верхнее кольцо, нижнее кольцо, внешняя медиастрока, внутренняя медиастрока, фасция. Всего 12 единиц (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. Медиаповерхности – главный экран, угловой экран, верхнее кольцо, нижнее кольцо, внешняя медиастрока, внутренняя медиастрока, фасция. Всего 22 единицы (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. Медиаповерхности – главный экран, угловой экран, верхнее кольцо, нижнее кольцо, внешняя медиастрока, внутренняя медиастрока, фасция. Хронометраж 20 секунд (дополнительно согласуется с Заказчиком). Всего 15 единиц (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 медиаповерхностей. Медиаповерхности – главный экран, угловой экран, верхнее кольцо, нижнее кольцо, внешняя медиастрока, внутренняя медиастрока, фасция. Хронометраж 5-30 секунд (дополнительно согласуется с Заказчиком). Всего 2 единицы (список 3D-заставок направляется отдельно на электронную почту Исполнителя).
- «Табло матча», графическая подложка под цифровую информацию о времени, счете, событиях матча. Медиаповерхности – нижняя часть медиа-куба (score line). Всего 1 единица (список 3D-заставок направляется отдельно на электронную почту Исполнителя).

Начальник управления по организации мероприятий

М.Ю. Емелин

Начальник отдела шоу-программы

А.Г. Геленидзе

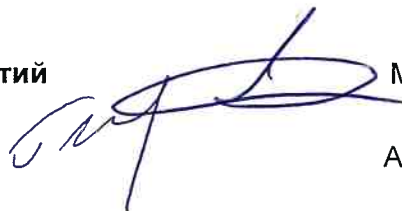
Креативный продюсер

А.А. Костяков

**Требования к разработке и производству motion-графики на тематические матчи
ХК «Авангард» на видеокуб и медиаповерхности чаши арены (Лот № 2)**

- Motion-графика на тематические матчи ХК «Авангард», анимированное зацикленное видео с заданными тематическими графическими элементами, задает общий стиль оформления всех медиаповерхностей.
- Медиаповерхности – главный экран, угловой экран, верхнее кольцо, нижнее кольцо, внешняя медиастрока, внутренняя медиастрока, фасция.

Начальник управления по организации мероприятий



М.Ю. Емелин

Начальник отдела шоу-программы



А.Г. Геленидзе

Креативный продюсер



А.А. Костяков