

Příloha č. 7 zadávací dokumentace „Požadavky na předvedení vzorku“

Parametry dodávky:

Systém režie:

1. Minimálně 6 vstupů full hd 3G-SDI 1080 50p/i (a jejich vzájemná kombinace tzn. jeden vstup s technologií interlaced, druhý vstup s technologií progressive, ale také různá rozlišení tzn. jeden vstup 1920x1080, druhý vstup 1280x720);
2. Minimálně 2 výstupy full hd 3G-SDI 1080 50p/i (a jejich vzájemná kombinace tzn. jeden vstup s technologií interlaced, druhý vstup s technologií progressive, ale také různá rozlišení tzn. jeden vstup 1920x1080, druhý vstup 1280x720);
3. Vytvoření časové značky ve 3 různých délkách s třemi různými délkami klipu ze všech dostupných video vstupů, ale operativní vytvoření časové značky za pomoci značek IN a OUT (začátek a konec klipu) v délce 30 sekund.;
4. Přehrání 6-ti po sobě jdoucích opakovaných záběrů vč. operativního zpomalení každého z klipu;
5. Zařazení zajímavého momentu do fronty společně s animací gol;
6. Zpomalení a zrychlení každého opakovaného záběru;
7. Přesunutí a přehrání položky z hotbaru s minimálním počtem (8) volných slotů;
8. Propojení s databází - vytvoření dvou nových týmů v databázi a jejich synchronizace se systémem video režie. Uchazeč předvede vytvoření dvou týmů (domácí a hosté) s logem týmu jako obrázek a také s videem (animované logo týmu), databáze musí podporovat neomezený počet těchto mediálních souborů a dalšími údaji jako je jméno a zkratka názvu týmu. V systému přehrávání multimediálního obsahu poté předvede její propojení a za pomoci předpřipravených šablon odbaví multimediální obsah, který v databázi ke konkrétnímu týmu přidal.
9. Propojení s databází - vytvoření třech nových hráčů v databázi (ke každému konkrétnímu týmu) a jejich synchronizace se systémem video režie. Uchazeč předvede vytvoření třech hráčů (pro tým domácí a hosté) s fotkou hráče a také s videem (video vizitka), databáze musí podporovat neomezený počet těchto mediálních souborů a dalšími údaji jako je jméno, příjmení, číslo hráče atd. V systému přehrávání multimediálního obsahu poté předvede její propojení a za pomoci předpřipravených šablon odbaví multimediální obsah, který v databázi ke konkrétnímu týmu přidal.
10. Propojení s databází - vytvoření rozhodčích v databázi (ke konkrétnímu zápasu) a jejich synchronizace se systémem video režie. Uchazeč předvede vytvoření třech rozhodčích s jejich fotkou a také s videem (video vizitka), databáze musí podporovat neomezený počet těchto mediálních souborů a dalšími údaji jako je jméno, příjmení, atd. V systému přehrávání multimediálního obsahu poté předvede její propojení a za pomoci předpřipravených šablon odbaví multimediální obsah, který v databázi ke konkrétnímu týmu přidal.
11. Přijmutí události z časomíry a to gól a vyloučení do systému video režie vč. hráče, který branku vstřelil nebo foul způsobil a jeho zobrazení na výstupu. U foulu bude při zobrazení automaticky ukázán i druh trestu a to uchazeč předvede při stejném zobrazení pro tresty hákování, nedovolené bránění a hrubost;
12. Zobrazení textu tzn. operativní napsání textu a jeho okamžité grafické zobrazení na výstupu ve dvou různých grafických podobách. Uchazeč tuto funkcionalitu předvede pouze napsáním textu a zvolením grafické podoby zobrazení. Nežádoucí je předpříprava takového textu v externím grafickém editoru a zobrazení jako obrázek, video nebo titulek;
13. Zobrazení funkční časomíry ve dvou odlišných grafických podobách. Přepnutí musí být okamžité bez přerušení herního času;
14. Zobrazení časomíry, obrázku a videa s vysokou prioritou kdy ji nepřekryje žádný další následující grafický obsah, ale také s nízkou prioritou kdy ji následující obsah překryje;

15. Uživatelské rozhraní vč. veškerých podpůrných aplikací kromě časomíry na jednom počítači, obsluha jedním člověkem;
16. Přehrání multimediálního dynamického obsahu jako je např. video s poloprůhlednými vstvy např. animace kisscam;
17. Změna 3 různých druhů témat výstupu. Změna tématu bude probíhat okamžitě bez přerušení průběhu aby bylo ověřeno to, že to v případě použití nepřerušuje průběh hry. Uchazeč předvede následující:
 - 17.1. Téma s rozlišením 1920x1080 s živým obrazem přes celé tzn. s rozlišením 1920x1080
 - 17.2. Téma s rozlišením 1920x1080 s živým obrazem s rozlišením 1280x720 s grafickou časomírou ve tvaru U tkz. U-bar.
 - 17.3. Téma s rozlišením 1920x1080 s živým obrazem s rozlišením 896x512 umístěném v levém horním rohu na které bude na pravé straně navazovat animované video s rozlišením 64x512 (grafické zobrazení fyzického rozlišení budoucí kostky a její jedné strany)
18. 16. Online stream výstupu s různým grafickým zobrazením časomíry (např. televizní časomíra). Uchazeč stream předvede a zobrazí např. v lokální síti přes media přehrávač.
19. Nahrávání výstupu, jednoho ze vstupů, aux (druhý výstup systému). Uchazeč předvede možnost nahrávání výstupu ze systému tzn. stříhaný výstup, který jde na kostku, nebo jednoho kamerového vstupu a nebo druhého výstupu tzn. ten který bude použit pro vnitřní televizní okruh.

Systém videorozhodčích:

1. Minimálně 9 vstupů full hd 3G-SDI 1080 50p/i (a jejich vzájemná kombinace tzn. jeden vstup s technologií interlaced, druhý vstup s technologií progressive, ale také různá rozlišení tzn. jeden vstup 1920x1080, druhý vstup 1280x720);
2. Zobrazení 2x2 video náhledu a zobrazení každé kamery ve fullscreenu;
3. Nahrávání všech vstupů bez přerušení;
4. Synchronizace video záznamů mezi sebou tzn. uchazeč předvede zobrazení 4 nahraných video záznamů a jejich synchronní přehrávání vč. údajů z časomíry;
5. Automatické odesílání video klipů při zadání gólu a 5-ti minutového trestu z časomíry. V případě demonstrace postačí export na plochu do složky různých, alespoň 5 kamer.
6. Zpomalení záznamu oproti živému náhledu o 30 sekund;
7. Gesto pinch to zoom;
8. Zvětšení každého z náhledů videa zvlášť, výběr různé pozice v každém náhledu a synchronní přehrávání všech naráz;
9. Vyhledání záznamu za použití časomíry (zadáním přesného času vytvoření časové značky z této události);
10. Uživatelské rozhraní vč. veškerých podpůrných aplikací kromě časomíry na jednom počítači, obsluha jedním člověkem;
11. Zobrazení video výstupu se zobrazeným herním časem ve videu, zvětšováním a přetáčením v záznamu;
12. Online aplikaci pro administraci video záznamů. Uchazeč předvede online administraci záznamů ze svého mobilního zařízení a předvede odeslání rozděleného záznamu po třetinách a bez přestávek. V případě demonstrace postačí odeslání na plochu do složky;