

KONSULTTIEN VALINTA - LAADUNARVIOINTIKRITEERIT - PISTEYTYS

Talonrakennushankkeiden tietomallikoordinaattoripalvelujen, inventointimittaus- ja mallinnuspalvelujen ja visualisoinnin puitejärjestely 2022-2024 (optio 2024-2026)**OSA-ALUE 3: RAKENNUSHANKKEIDEN VISUALISOINTIPALVELUT**

Tarjouskilpailu ratkaistaan kokonaistaloudellisen edullisuuden perusteella. Kokonaistaloudellista edullisuutta arvioitaessa hinnan ja laadun painoarvot ovat 40/60.

Laadusta voi saada korkeintaan 60 pistettä ja hinnasta 40 pistettä. Saadut pisteet lasketaan yhteen.

Laatuarvioinnista pisteitä voi saada enintään 100. Eniten laatuarvioinnissa pisteitä saanut saa 60 pistettä ja muiden pisteet lasketaan kaavalla: tarjoajan saamat laukupisteet / korkeimmat laukupisteet * saaneen tarjoajan laukupisteet * 60.

1. YRITYS (max. 40 p.)**1.1 Visualisoinnin referenssikohteet (max. 20 p.)**

5 merkittävintä 1.10.2019 tai sen jälkeen valmistunutta, rakennusluokituksen 01, 03, 04, 06, 07, 08 tai 13 -rakennuksiin tai kaupunkiympäristöön kohdistunutta hanketta, joissa yritys on vastannut kohteen visualisointitehtävistä.	PISTEET (max. 4 p/hanke)
<ul style="list-style-type: none"> Korkeatasoinen = 1 p /hanke (Fotorealistinen markkinointimateriaali) Tavanomainen = 0,5 p /hanke (Suunnittelun havainnekuva) 	1
<ul style="list-style-type: none"> Perustunut laserkeilaukseen tai fotogrammetriaan 	0,5
<ul style="list-style-type: none"> Video toteutus 	0,5
<ul style="list-style-type: none"> VR / AR toteutus 	1
<ul style="list-style-type: none"> CAVE toteutus 	1

1.2 Toimialaan liittyvä erityisosaaminen (max. 20 p.)

	PISTEET
Hankkeita, joissa tarjoava yritys on vastannut seuraavista tehtävistä:	
(1) Visualisoinnin kouluttaminen < 2 vuotta = 1p, 2-4 vuotta = 2p > 4 vuotta = 4p	4
(2) Visualisoinnin kehittämishankkeisiin osallistuminen < 2 projektia = 1p 2-4 projektia = 2p	4

KONSULTTIEN VALINTA - LAADUNARVIOINTIKRITEERIT - PISTEYTYK

> 4 projektia = 4p	
(3) Kaupunkimallien tuntemus, kehitys ja visualisointi < 2 projektia = 1p 2-4 projektia = 2p > 4 projektia = 4p	4
(4) Unity pelimoottori ohjelmointi ja visualisointi < 2 projektia = 1p 2-4 projektia = 2p > 4 projektia = 4p	4
(5) Unreal Engine pelimoottori ohjelmointi ja visualisointi < 2 projektia = 1p 2-4 projektia = 2p > 4 projektia = 4p	4

2. VISUALISOINNIN VASTUUHENKILÖ (yht. max. 40 p.)**2.1. Koulutus, jatkokoulutus/-tutkinto, koulutustehtävät, työkokemus (max. 10 p.)**

2.1.1. Koulutus	PISTEET (max. 3 p.)
Vähintään talonrakennus- tai talotekniikan insinöörin tai rakennusarkkitehdin tutkinto tai vastaavat tutkinnot maarakennus- tai mittausalalta tai jokin muu tehtävään soveltuva AMK tasoinen koulutus 3d-mallinnuksen, visualisoinnin tai pelikehittämisen alalta	3
Ammatti- tai erikoisammattitutkinto 3d-mallinnuksen, visualisoinnin tai pelikehittämisen alalta (vähimmäisvaatimus)	0

Lisäkoulutukset/ -tutkinnot ja koulutustehtävät (vuosiluku mainittava, oltava 1.1.2012 tai sen jälkeen):	PISTEET (max. 2 p.)
Alaan liittyvä lisäkoulutus/ -tutkinto tai koulutustehtävä	2

2.1.2. Työkokemus visualisointitehtävistä	PISTEET (max. 5 p.)
Vähintään 7 vuotta	5
4 - 6 vuotta	4
Vähintään 3 vuotta (Vähimmäisvaatimus)	0

2.1.3. Visualisoinnin vastuuhenkilön referenssikohteet (max. 20 p.)

KONSULTTIEN VALINTA - LAADUNARVIOINTIKRITEERIT - PISTEYTYYS

Visualisoinnin vastuuhenkilön 5 merkittävintä 1.10.2019 tai sen jälkeen valmistunutta olevaa rakennusluokituksen 01, 03, 04, 06, 07, 08 tai 13 -rakennuksiin tai kaupunkiympäristöön kohdistunutta hanketta, joissa visualisoinnin vastuuhenkilö on vastannut kohteen visualisointitehtävistä.	PISTEET (max. 4 p. hanke)
Kuvitusmateriaalin taso: <ul style="list-style-type: none"> Korkeatasoinen = 1 p Tavanomainen = 0.5 p 	1
Perustunut laserkeilaukseen tai inventointimalliin (kyllä)	0,5
Video toteutus (kyllä)	0,5
VR, AR, toteutus (kyllä)	1
CAVE toteutus (kyllä)	1

2.1.4 Toimialaan liittyvä erityisosaaminen (max. 10 p.)	
Hankkeita, joissa visualisoinnista vastuullinen on vastannut seuraavista tehtävistä:	PISTEET (max. 10 p.)
(1) Visualisoinnin kouluttaminen < 2 vuotta = 1 p, >2 vuotta = 2 p	2
(2) Visualisoinnin kehittämishankkeisiin osallistuminen < 2 projektia = 1 p > 2 projektia = 2 p	2
(3) Kaupunkimallien tuntemus, kehitys ja visualisointi < 2 projektia = 1 p > 2 projektia = 2 p	2
(4) Unity pelimoottori ohjelmointi ja visualisointi < 2 projektia = 1 p > 2 projektia = 2 p	2
(5) Unreal Engine pelimoottori ohjelmointi ja visualisointi < 2 projektia = 1 p > 2 projektia = 2 p	2

3. HENKILÖSTÖ: VISUALISOIJAT, OHJELMISTOKEHITTÄJÄT, SUUNNITTELIJAT JA ASiantuntijat (max. 20 p.)

3.1 Yrityksen palveluksessa olevien visualisoidijien määrä (kohdassa 2 mainitun vastuullisen visualisoidijan lisäksi)	PISTEET (max. 8 p.)
Vähintään kymmenen visualisoidijaa	8
Kuudesta yhdeksään visualisoidijaa	5
Kolmesta viiteen visualisoidijaa	2

3.2 Yrityksen palveluksessa olevat muut mallintajat, kehittäjät, mittaussammattilaiset, suunnittelijat ja asiantuntijat (kohdassa 2 mainitun vastuullisen visualisoidijan lisäksi).	PISTEET (max, 12 p.)
--	---------------------------------

KONSULTTIEN VALINTA - LAADUNARVIOINTIKRITEERIT - PISTEYTYS

Mallintajat (Revit, Archicad, Sketchup, 3d-Max, Bentley) < 2 mallintajaa = 1 p > 2 mallintajaa = 3 p	3
Ohjelmistokehittäjät Unity < 2 kehittäjää = 1 p > 2 kehittäjää = 3 p	3
Ohjelmistokehittäjät Unreal Engine < 2 kehittäjää = 1 p > 2 kehittäjää = 3 p	3
Mittaus- ja keilausammattilaiset < 2 henkilöä = 0,5 p > 2 henkilöä = 1 p	1
Suunnittelijat (rak.- talotekn.- ins. arkkitehti,) < 2 suunnittelijaa = 0,5 p > 2 suunnittelijaa = 1 p	1
Muut rakentamisen toimialaan kiinteästi liittyvät tietomallia hyödyntävät asiantuntijat < 2 asiantuntijaa = 0,5 p > 2 asiantuntijaa = 1 p	1