

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

1. PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA

Stworzenie aplikacji mobilnej z przestrzenią 3D przygotowanej funkcjonalnie na urządzenia mobilne, z responsywnością interfejsu dostosowanego dla różnych wielkości urządzeń.

Stworzenie galerii 3D pozwalającej na oglądanie krótkich animacji. Aplikacja ma zawierać sylwetki i twórczość artystów zaangażowanych w projekcie. Po jej zainstalowaniu na urządzeniu mobilnym odbiorca będzie mógł poruszać się w trójwymiarowej przestrzeni, pomiędzy lokacjami gdzie prezentowane będą dotychczasowe prace artystów partycypujących w projekcie, aplikacja będzie prezentować całe spektrum możliwości (prace 2d, 3d, animacje).

Funkcjonalności oferowane przez aplikację będą posiadały co najmniej wersję językową polską i czeską.

Aplikacja powinna działać na platformach: iOS, Android. Stworzenie 6 multimedialnych obiektów 3D będących odwzorowaniem elementów z istniejących grafik partycypujących w projekcie artystów.

2. WYMAGANIA OGÓLNE

Przedmiot zamówienia wykonany będzie przy użyciu odpowiednich narzędzi graficznych i informatyczno-technologicznych dobranych w taki sposób, aby była możliwa dalsze edycja i rozbudowa przygotowanych materiałów (aplikacji).

- mobilność platform i narzędzi (zamawiający dopuszcza wykorzystanie gotowych i wiodących frameworków),
- łatwość w użytkowaniu (wykonawca zobowiązany jest do wykonania testów na grupach testowych będących grupą reprezentatywną użytkowników aplikacji),
- dowolność dobierania i filtrowania treści przez użytkownika, (na zasadzie zdefiniowanych filtrów wyboru) ,
- dowolność użycia funkcjonalności, (w zakresie zdefiniowanej funkcjonalności),
- możliwość pracy offline (aplikacja powinna zapewnić możliwość pobrania wybranych danych, nie przewiduje się możliwości pobrania całej zawartości),
- Narzędzia użytkowe
 - Aplikacja będzie spełniała wymagania określone w ustawie z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. 2019 poz. 848).
 - Wykonawca utworzy i zamieści w aplikacji deklarację dostępność o której mowa w ustawie powyżej.
 - Możliwość zapisywanie danych offline – w pamięci urządzenia lub na wewnętrznej karcie pamięci. System będzie pozwalał na wybór zakresu informacji z informacją o ilości potrzebnej pamięci; zostanie także wyposażony w mechanizmy zapobiegania przepełnienia pamięci,

Projekt jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego Programu Interreg V-A Republika Czeska-Polska poprzez możliwość wskazania czasu ważności danych (po którym aplikacja dokona wyczyszczenia pamięci z pobranego zakresu).

3. MINIMALNE WYMAGANIA SPRZĘTOWE DLA APLIKACJI

- a. Aplikacja musi pozwalać na zintegrowanie jej z dotykowymi urządzeniami służącymi do wyświetlania tj. monitory dotykowe lub inne urządzenia interaktywne.
- b. Aplikacja powinna być przygotowana w wersji off-line, czyli do działania z poziomu dysku lokalnego komputera, na którym jest zainstalowana. Po uprzednim skompresowaniu, może zostać również umieszczona na stronie zamawiającego jako aplikacja „do pobrania”, a co za tym idzie do aplikacji powinna zostać dołączona instrukcja jej instalacji i obsługi.
- c. Aplikacja powinna być przygotowana do działania na systemach operacyjnych Android oraz iOS System operacyjny: iOS 11 lub nowszy Pamięć: 2 GB pamięci RAM Procesor: 2,39 GHz (Apple A11) Pamięć wewnętrzna: min. 500 mb minimalne wymagania sprzętowe Android: System operacyjny: Android 10 lub nowszy, Pamięć: 2 GB pamięci RAM, Procesor: 2,2 Ghz (Qualcomm Snapdragon 660). Pamięć wewnętrzna: min. 500 mb.
- d. Wstępem do aplikacji powinno być menu (interfejs), z poziomu którego użytkownik będzie mógł sterować poszczególnymi elementami. Menu pozwoli użytkownikowi na wybór pomiędzy poszczególnymi dziełami sztuki.

4. TERMIN REALIZACJI ZAMÓWIENIA

Wykonawca zrealizuje przedmiot umowy w terminie 6 miesięcy od daty zawarcia umowy, zgodnie z harmonogramem:

- 1) 1 etap - Stworzenie i przedstawienie zamawiającemu aplikacji zawierającej podstawowe funkcjonalności i oprawę graficzną – **1 miesiąc od daty zawarcia umowy.**
- 2) 2 etap - Rozwój podstawowej wersji aplikacji o nowe treści – **4 miesiące od daty odbioru 1 etapu.**
- 3) 3 etap - Zamieszczenie aplikacji w sklepie Google Play i App Store – **1 miesiąc od daty odbioru 2 etapu.**

5. WYMAGANIA DOTYCZĄCE TESTOWANIA I ODBIORU KOŃCOWEGO

Po każdym z etapów realizacji zamówienia Zamawiający dokonuje testowania funkcjonalności aplikacji.

Odbiór końcowy aplikacji następuje po pozytywnym wyniku testowania gotowej aplikacji, również według standardu WCAG. Po etapie II.

Wykonawca przeprowadzi 4h szkolenie 3 osób wskazanych przez Zamawiającego w zakresie obsługi oprogramowania, rozwiązywania problemów technicznych i administrowania Aplikacją mobilną.

6. WYMAGANIA DOTYCZĄCE DOSTĘPNOŚCI

Aplikacja powinna być dostępna dla osób ze szczególnymi potrzebami, w tym osób z niepełnosprawnością wzroku, słuchu, niepełnosprawnościami poznawczymi i mobilnymi.

Aplikacja powinna współpracować ze standardowymi oprogramowaniami wspierającymi dostępność na systemach operacyjnych Android oraz iOS.

Aplikacja powinna spełniać wymagania Standardów WCAG wymienionych w USTAWIE z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych.

Wykonawca zobowiązuje się do przekazania wraz z aplikacją certyfikatu potwierdzającego jej poprawne funkcjonowanie według standardu WCAG. Wykonawca potwierdzi zgodność stosownym oświadczeniem w formie pisemnej.

Wykonawca zobowiązany jest do przekazania instrukcji, która wskaże jak w dostępny sposób wprowadzać do mechanizmu dodatkowe treści.

7. WSPARCIE TECHNICZNE

Wsparcie techniczne przez okres min. 6 miesięcy¹ od odbioru końcowego w **zakresie:**

- obsługi zgłoszeń, w formie e-mailowej lub telefonicznej,
- zapewnienia aktualizacji oprogramowania do aktualnej wersji systemu operacyjnego serwera i klienta,
- usuwanie wszelkich usterek w oprogramowaniu,
- przygotowanie pisemnych instrukcji aktualizacji i backupu,
- uzupełnianie danych,
- bieżące korekty i aktualizacje, dodawanie nowych dzieł sztuki,
- edycja i rearanżacja przestrzeni galerii,
- optymalizacja działania aplikacji - pomoc przy przygotowaniu materiałów graficznych przez artystów.

¹ Zgodnie z formularzem oferty.