



SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Zawartość:

I PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA

1. TERMIN WYKONANIA ZADANIA
2. WPROWADZENIE / TŁO ZADANIA
3. ODBIORCY
4. ZASIĘG I CELE PROJEKTU

II ZAKRES ZADAŃ DLA WYKONAWCY

III PODSUMOWANIE

I PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest:

- 1) Kompleksowa obsługa eventów oraz zakup, przygotowanie oraz implementacja elementów eventowej strefy edukacyjnej
- 2) Zaprogramowanie oraz wdrożenie niezbędnych aplikacji według opisu konceptów działań planowanych do realizacji w Mobilnym Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła

NAZWA (FIRMA) ORAZ ADRES ZAMAWIAJĄCEGO

Polska Organizacja Turystyczna (POT)

Oddział zamiejscowy do spraw obsługi i promocji Polskiego Bonu Turystycznego

Adres Zamawiającego:

ul. Janińska 32

32-020 Wieliczka

REGON: 016213775

NIP: 5252150196

TERMIN WYKONANIA ZADANIA

Termin realizacji zadania:

Czas trwania akcji czerwiec-grudzień 2021 r. – termin może ulec zmianie ze względu na pandemię wywołaną epidemią COVID-19:

- 1) Kompleksowa obsługa eventów, zakup, przygotowanie oraz implementacja elementów eventowej strefy edukacyjnej

w terminie od 01.08.2021 r.

- 2) Zaprogramowanie oraz wdrożenie niezbędnych aplikacji według opisu konceptów działań planowanych do realizacji w Mobilnym Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła.

w terminie do 31.07.2021

WPROWADZENIE / TŁO ZADANIA

Polska Organizacja Turystyczna prowadzi działania na rzecz promocji i rozwoju turystyki, w tym również promocji Polskiego Bonu Turystycznego (PBT)*.

Mobilne Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła (MCETS) to projekt ogólnopolski promujący Polski Bon Turystyczny, skierowany do uczniów szkół podstawowych, nauczycieli, rodziców, a pośrednio także do przedsiębiorców turystycznych oraz organizacji pożytku publicznego. Ma na celu promocję Polskiego Bonu Turystycznego oraz zachęcenie do jak najpowszechniejszego wykorzystania PBT.

Powyższy cel realizowany będzie poprzez podniesienie poziomu wiedzy uczniów i nauczycieli (pośrednio także rodziców) o atrakcyjności turystycznej Polski (ze szczególnym uwzględnieniem polskich regionów uhonorowanych prestiżowym tytułem Polska Marka Turystyczna), jak również promocję regionów, laureatów innych konkursów realizowanych przez POT, co wykreuje modę na podróżowanie i bezpośrednio przyczyni się do szerszego wykorzystania Polskiego Bonu Turystycznego.

Mobilne Centrum Edukacji stanowi odpowiedź na potrzebę edukacji dzieci i młodzieży poprzez wykorzystanie nowoczesnych i innowacyjnych technik edukacyjnych, które prowadzone będą w przestrzeni ogólnodostępnych obiektów sportowych. Warsztaty turystyczne, które równocześnie będą promowały Polski Bon Turystyczny, stanowić będą urozmaicenie lekcji odbywanych w systemie tradycyjnym. Zajęcia będą prowadzone m.in. z wykorzystaniem wysokiej klasy sprzętu do gier i symulacji komputerowej, które przybliżą dzieciom i młodzieży specyfikę, atrakcje oraz potencjał turystyczny danego regionu. Turystyczne gry przestrzenne i inne edukujące aktywności animowane będą przez wykwalifikowaną grupę edukatorów.

***Polski Bon Turystyczny**

Program Polski Bon Turystyczny jest formą wsparcia dla krajowej branży turystycznej oraz dla polskich rodzin w związku z trudną sytuacją gospodarczą wywołaną epidemią COVID-19. Do rejestracji w programie mogą przystąpić przedsiębiorcy turystyczni oraz organizacje pożytku publicznego, które realizują usługi hotelarskie lub organizują imprezy turystyczne na terytorium Polski. Oddział zamiejscowy Polskiej Organizacji Turystycznej do spraw obsługi i promocji Polskiego Bonu Turystycznego został utworzony na mocy rozporządzenia Ministra Rozwoju z 20 lipca 2020 r. zmieniającego rozporządzenie w sprawie nadania statutu Polskiej Organizacji Turystycznej. Oddział od chwili utworzenia jest właściwy w zakresie zadań nałożonych na Polską Organizację Turystyczną Ustawą z 15 lipca 2020 r. o Polskim Bonie Turystycznym.

Polski Bon Turystyczny jest narzędziem, które ma na celu wsparcie finansowe polskich rodzin, których budżety domowe zostały osłabione przez pandemię COVID-19, pośrednio zaś ma wspomóc osłabioną branżę turystyczną. Świadczenie jest jednorazowe i wynosi 500,00 zł na każde dziecko do 18 roku życia (w przypadku dzieci z orzeczeniem o niepełnosprawności kwota ta wynosi 1000,00 zł). Za pomocą bonu można dokonać płatności za usługi hotelarskie lub imprezy turystyczne realizowane przez przedsiębiorcę turystycznego lub organizację pożytku publicznego na terenie kraju. PBT ma formę elektroniczną i jest ważny do końca marca 2022 roku. Można nim opłacić m.in. pobyt w hotelu, pensjonacie, gospodarstwie agroturystycznym, na kolonii lub obozie harcerskim, a także obozie sportowym lub rekreacyjnym. Przedsiębiorcy turystyczni oraz OPP, aby świadczyć usługi, za które

beneficjenci będą mogli płacić bonem turystycznym, muszą zarejestrować się na Platformie Usług Elektronicznych ZUS (PUE ZUS) i złożyć stosowne oświadczenia.

Przewiduje się, że dopłatę do wyjazdów krajowych w postaci Polskiego Bonu Turystycznego otrzyma prawie 2,4 mln rodzin, z czego aż 1,9 mln rodzin ma dwoje lub więcej dzieci, w związku z czym otrzyma świadczenie w wysokości 1000 i więcej zł. W sumie z programu będzie mogło skorzystać ponad 6 mln dzieci.

ODBIORCY PROJEKTU

Odbiorcami projektu są:

- uczniowie,
- nauczyciele,
- rodzice dzieci w wieku szkolnym,
- przedsiębiorcy turystyczni oraz organizacje pożytku publicznego zgodnie z Ustawą

ZASIĘG PROJEKTU MCETS

Projekt obejmie zasięgiem wybrane szkoły podstawowe z obszaru całej Polski.

Wykonawca realizując zadanie powinien uwzględniać cele projektu **MCETS t.j.:**

- **promocja Polskiego Bonu Turystycznego;**
- **podniesienie poziomu wiedzy uczniów i nauczycieli, rodziców, a także pośrednio przedsiębiorców o Polskim Bonie Turystycznym;**
- **podniesienie poziomu wiedzy uczniów i nauczycieli, rodziców o atrakcyjności turystycznej Polski, która ma przełożyć się bezpośrednio na powszechne wykorzystanie PBT;**
- **kreowanie wśród odbiorców projektu mody na podróżowanie do miejsc, w których można zrealizować PBT;**
- szeroko pojęta edukacja turystyczna, w szczególności w zakresie wiedzy o walorach turystycznych Polski, poszczególnych regionów turystycznych, najbliższej okolicy miejsca zamieszkania, a zwłaszcza edukacja w zakresie walorów krajoznawczych;
- edukowanie w zakresie możliwości uprawiania różnych form turystyki w kraju, w oparciu o wiedzę z zakresu różnorodnych obszarów turystyki, krajoznawstwa, a finalnie – wygenerowanie potrzeby uprawiania turystyki i podejmowania aktywności ruchowej (wśród dziedzin objętych działalnością szkoły, turystyka i krajoznawstwo zasługuje na szczególną uwagę ze względu na wysoki stopień atrakcyjności oraz przydatności w procesie powiązania zdobywanej wiedzy teoretycznej z praktyką, ze szczególnym uwzględnieniem sytuacji pandemicznej);

- podniesienie poziomu wiedzy z zakresu **bezpieczeństwa turystycznego również w aspekcie aktualnej sytuacji pandemicznej**;

- **promocja regionów** ze szczególnym uwzględnieniem laureatów nagrodzonych prestiżowym tytułem Polska Marka Turystyczna (<https://www.polskiemarkaturystyczne.gov.pl/>), laureatów innych konkursów organizowanych przez POT w tym promocja Polskiego Bonu Turystycznego (<https://bonturystyczny.polska.travel/>), projektu Obiekt Bezpieczny Higienicznie (<https://bezpiecznyobiekt.pot.gov.pl/>), Certyfikacji Podmiotów Turystycznych (<https://certyfikat.pot.gov.pl/>), a także promocja atrakcji turystycznych w każdym z regionów;

- zwiększenie świadomości uczniów, nauczycieli, rodziców nt. wartości walorów turystycznych własnego kraju i regionu;

- zwiększenie poziomu wiedzy wśród uczniów i nauczycieli na temat **działalności Polskiej Organizacji Turystycznej**.

Cele projektu MCETS można przedstawić w połączeniu z założeniami funkcjonowania szkoły oraz podstawy programowej różnych przedmiotów szkolnych w zakresie turystyki i krajoznawstwa, które przejawiają się w szczególności w:

- poznawaniu kraju, jego środowiska przyrodniczego, tradycji, zabytków kultury i historii,
- poszerzeniu wiedzy z różnych dziedzin życia społecznego, gospodarczego i kulturalnego,
- upowszechnieniu wśród dzieci i młodzieży zasad ochrony środowiska naturalnego oraz umiejętności korzystania z naturalnych zasobów przyrody,
- zwiększaniu kondycji zdrowotnej oraz sprawności fizycznej,
- upowszechnianiu form aktywnego wypoczynku.

II ZAKRES ZADAŃ DLA WYKONAWCY

Przy wykonywaniu przedmiotu zamówienia Wykonawca zobowiązany jest ściśle współpracować z Zamawiającym uwzględniając uwagi Zamawiającego.

Zakres zadań dla Wykonawcy to:

1) **Kompleksowa obsługa eventów oraz zakup, przygotowanie i implementacja elementów strefy edukacyjnej***:

- wynajem/leasing dużego busa (transport ekipy obsługującej event) wraz z wszelkimi opłatami jak paliwo, wynagrodzenie kierowcy itp.,
- wynajem/leasing busa technicznego / ciężarówki (transport wyposażenia) wraz z wszelkimi opłatami jak paliwo, wynagrodzenie kierowcy itp.,

- oklejenie full kolor samochodów
 - koszty obsługi (wynagrodzeń, wyżywienia, noclegu animatorów, pracowników i obsługi technicznej i wszelkie inne związane z obsługą i logistyką strefy) MCETS,
 - zakup namiotu eventowego wraz z podłogą.
- * zakres zadań będzie doprecyzowany z wykonawcą podczas pierwszego spotkania, a każde z wymienionych zadań będzie wymagać uprzedniej akceptacji.

2) Zaprogramowanie oraz wdrożenie niezbędnych aplikacji według opisu konceptów działań planowanych do realizacji w Mobilnym Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła:

Założenia projektu: Mobilne Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła odwiedzać będą uczniowie szkół podstawowych z każdego z 16 regionów Polski.

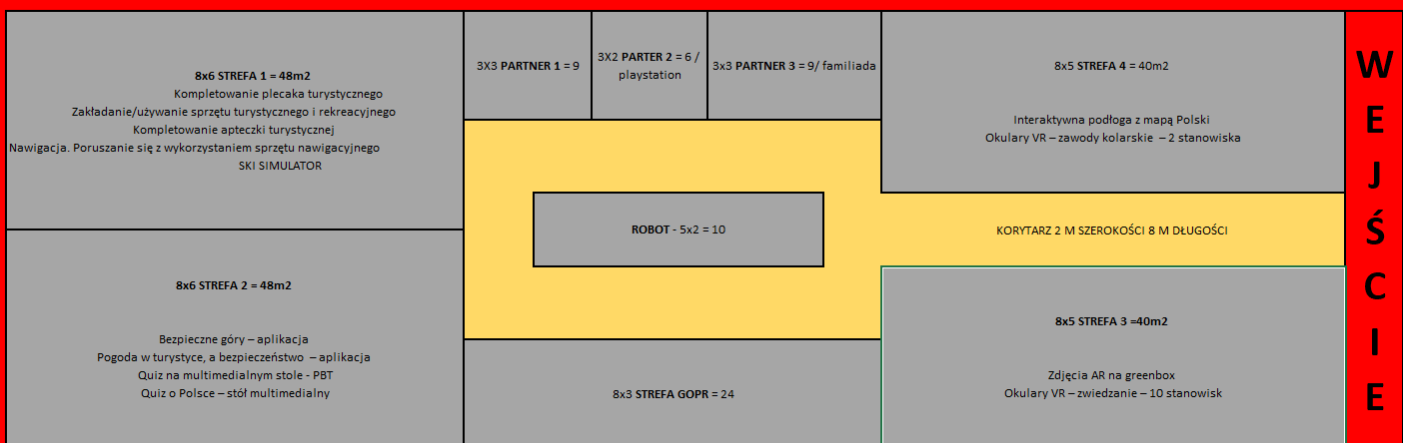
Do projektu zostaną zaproszone szkoły podstawowe z mniejszych miejscowości. Bazą w każdym tygodniu będzie hala/sala sportowa (1-2 lokalizacje), do której na event dowożeni będą uczniowie z okolicznych szkół podstawowych, w okresie wakacyjnym dzieci i młodzież w wieku szkolnym uczestnicząca w programach „Lato w mieście”, harcerze, dzieci z domów dziecka, rodzice wraz z dziećmi itp.

Wydarzenie będzie eventem całodziennym (ok. 8 godzin dziennie), liczba dzieci odwiedzających MCETS minimum 60 osób na godzinę (liczba osób uczestniczących w wydarzeniu dostosowana będzie do wytycznych zawiązanych z sytuacją pandemiczną).

Uczestnikami wydarzeń weekendowych będą dzieci wraz z rodzicami.

Hale/sale sportowe każdorazowo zapewniać będzie Zamawiający.

WYKAZ PROJEKTOWANYCH STREF Mobilnego Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła



SZCZEGÓŁOWY OPIS ZADAŃ DLA WYKONAWCY

- 1) Kompleksowa obsługa eventów* oraz zakup, przygotowanie i implementacja elementów strefy edukacyjnej:

Przygotowanie strefy eventowej:

Przez przygotowanie strefy eventowej Zamawiający rozumie:

- a) transport, rozłożenie oraz złożenie strefy,
- b) podział strefy według mapy załączonej powyżej oraz wygrozdzenie stref dedykowanymi słupkami odgradzającymi, taśmowymi (czerwone z logotypami POT, PBT oraz Turystycznej Szkoły);
- c) zabezpieczanie podłogi sali gimnastycznej/hali przed zarysowaniem w sposób estetyczny, zapewniający bezpieczeństwo uczestnikom eventu (materiał antypoślizgowy),
- d) doświetlenie stref – oświetlenie statyczne, ciepłym światłem (w tym podczas imprez plenerowych pod namiotem z twardą podłogą),
- e) rozłożenie elektryki niezbędnej do realizacji projektu (kable, stoły multimedialne, telewizory, punkty wpięcia itp.),
- f) przygotowanie Sali, na której odbywa się event pod względem przepisów covidowych (środki do dezynfekcji, maski dla obsługi z filtrami FFP2, kabina dezynfekująca przy wejściu o przepustowości min. 100 osób/h, w razie konieczności – testowanie pracowników min. raz w tygodniu),
- g) zapewnienie nagłośnienia (konferencyjnego) dla 2 osób (mikroporty, głośniki) – prowadzący event musi być słyszalny w każdej strefie,
- h) uzyskanie niezbędnych pozwoleń, zapewnienie zabezpieczenia medycznego, ubezpieczenie OC dopasowane do charakteru imprezy zgodnie z rozporządzeniem Ministerstwa Finansów.

Przygotowanie strefy eventowej na wydarzenia plenerowe:

Przez przygotowanie strefy eventowej na wydarzenia plenerowe Zamawiający rozumie:

- a) zakup namiotu eventowego wraz z podłogą (24x12m),
- b) transport, rozłożenie oraz złożenie namiotu,
- c) podział strefy według mapy załączonej powyżej oraz wygrozdzenie stref dedykowanymi słupkami odgradzającymi, taśmowymi (czerwone z logotypami Polski Bon Turystyczny, POT oraz MCETS),
- d) doświetlenie stref (oświetlenie statyczne, ciepłym światłem),

- e) rozłożenie elektryki niezbędnej do realizacji projektu (kable, stoły multimedialne, telewizory, itp.),
- f) przygotowanie przestrzeni, na której odbywa się event pod względem przepisów covidowych (środki do dezynfekcji, maski dla obsługi z filtrami FFP2, kabina dezynfekująca przy wejściu o przepustowości min. 100 osób/h, w razie konieczności – testowanie pracowników min. raz w tygodniu),
- g) zapewnienie nagłośnienia (konferencyjnego) dla 2 osób (mikroporty, głośniki) – prowadzący event musi być słyszalny w każdej strefie,
- h) uzyskanie niezbędnych pozwoleń, zapewnienie zabezpieczenia medycznego, ubezpieczenie.

Przez obsługę strefy eventowej Zamawiający rozumie:

- a) stałą dezynfekcję sprzętów w strefach MCETS,
- b) kompleksową obsługę stref poprzez zatrudnionych animatorów,
- c) zapewnienie ciągłości funkcjonowania stref (wsparcie techniczne na miejscu),
- d) zapewnienie mobilnego Internetu dla sprzętów MCETS oraz obsługi,
- e) czyszczenie strefy (odkurzanie, mopowanie, ścieranie kurzu, odkażanie, ozonowanie),
- f) zapewnienie odpowiednich strojów dla animatorów.

Przez każdorazowe złożenie strefy eventowej Zamawiający rozumie:

- a) złożenie strefy oraz zabezpieczanie sprzętów przed i na czas transportu,
- b) transport strefy oraz wszystkich ich elementów,
- c) dezynfekcja hali po zakończeniu działania strefy eventowej,
- g) konserwacja strefy (załadunek, aktualizacja, bieżąca naprawa sprzętów).

*Przykładowy wykaz lokalizacji stanowi załącznik do SOPZ.

STREFA 0 – ROBOT HUMANOIDALNY

Atrakcja 0.1 - Humanoidalny robot

Opis: Robot rozmawia z dziećmi i przekazuje im informacje. Potrzebny sprzęt: Humanoidalny robot wyposażony w podstawowe oprogramowanie, które pozwoli na odtwarzanie filmów, prostą interakcję z robotem itp.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) transport robota,
- b) kompleksowa obsługa strefy: załadunek, dezynfekcja, czyszczenie.

STREFA 1 STREFA REAL

Atrakcja 1.1 – Kompletowanie plecaka turystycznego

Opis: Dzieci mają za zadanie włożyć do plecaka niezbędne rzeczy, które powinny znaleźć się wewnątrz plecaka. Na stole oprócz ww. rzeczy znajdują się inne, zbędne elementy.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) dostawa dwóch plecaków turystycznych o pojemności 20l oraz 30l,
- b) dostawa przedmiotów niezbędnych do skompletowania plecaków po 4 szt. każdy (latarka, mapa, przekąska, woda, plastry itp. + elementy zbędne (gra, klapki, głośnik, itp.), szczegółowa lista zostanie ustalona z Wykonawcą,
- c) transport plecaków oraz przedmiotów znajdujących się na stole,
- d) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub uzupełnianie niedoborów,
- e) zapewnienie animatora do strefy na czas trwania eventu,

Atrakcja 1.2– Zakładanie/używanie sprzętu turystycznego i rekreacyjnego

Opis: W ramach wydarzenia należy wydzielić miejsce na sprzęt turystyczny i rekreacyjny. Będzie to atrakcja, w której dzieci będą mogły się zapoznać z profesjonalnym i amatorskim sprzętem turystyczno-sportowym.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) zakup sprzętu turystyczno–sportowego,
 1. handbike, 1 szt. przedział cenowy 16 500 - 18 000 zł brutto,
 2. kajak, 1 szt. przedział cenowy 1200 - 1500 zł brutto,
 3. rower szosowy, 1 szt. przedział cenowy 2000 - 3000 zł brutto,
 4. rower mtb, 1 szt. 3000 - 4000 zł brutto,
 5. narty, 2 szt. (1 szt. narty biegowe przedział cenowy 500 - 600 zł. ; 1 szt. narty jazdowe, przedział cenowy 500 - 600 zł brutto),
 6. kijki do nording walking przedział cenowy 60 - 90 zł brutto.
- b) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów,
- c) zapewnienie animatora do strefy na czas trwania eventu,
- d) transport sprzętów znajdujących się w strefie.

Atrakcja 1.3 – Kompletowanie apteczki turystycznej

Opis: Dzieci mają za zadanie włożyć do apteczki niezbędne rzeczy, które powinny się tam znaleźć. Na stole prócz niezbędnych rzeczy znajdują się inne, zbędne elementy. Odpowiedni wybór rzeczy jest weryfikowany i tłumaczony przez animatora.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) zakup dwóch apteczek turystycznych wraz z wyposażeniem. Apteczka musi posiadać stałe zapięcie,
- b) zakup zbędnych artykułów w apteczce turystycznej (pomadka, lakier do włosów, itp.),
- c) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub uzupełnianie niedoborów,
- d) zapewnienie animatora do strefy na czas trwania eventu,
- e) transport sprzętów znajdujących się w strefie.

Atrakcja 1.4 Ski-simulator

Zadania dla Wykonawcy:

- a) rozłożenie, złożenie oraz bieżąca obsługa symulatora,
- b) zapewnienie przeszkolonego animatora czuwającego nad poprawnym przebiegiem korzystania ze sprzętu,
- c) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub uzupełnianie niedoborów,
- d) transport sprzętów znajdujących się w strefie.

Atrakcja 1.5 – Nawigacja. Poruszanie się z wykorzystaniem sprzętu nawigacyjnego

Opis: Dzieciom zostają rozdane kompasy. Animator tłumaczy ich działanie. Następnie zostaje przeprowadzona gra, w której dzieci poruszają się w wyznaczonych przez animatora kierunkach: np. „a teraz 3 kroki na północ”, „2 kroki na południowy wschód i 2 kroki na zachód”.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) zakup 8 kompasów (ok. 40-50 zł brutto każdy)
- b) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub uzupełnianie niedoborów,
- c) animator wspólny dla strefy 1.3 oraz 1.5 na cały czas trwania eventu,
- d) transport sprzętów znajdujących się w strefie.

STREFA 2 – STOŁY MULTIMEDIALNE ORAZ TABLETY

Stoły multimedialne oraz tablety zapewnia Zamawiający, a ich specyfikacja techniczna jest podana w dalszej części opisu przedmiotu zamówienia.

Atrakcja 2.1.– Pogoda w turystyce, aspekty bezpieczeństwa - aplikacja - TABLET*

Opis: Zostaje stworzona prosta aplikacja mobilna. W centrum tabletu wyświetlają się różne zjawiska sugerujące nadejście konkretnych warunków pogodowych – dzieci mają za zadanie wskazać zjawiska. Atrakcja uczy dzieci przewidywania pogody np. w warunkach górskich. Udziela również informacji jak zachować bezpieczeństwo w trudnych warunkach pogodowych. Odpowiedzi są weryfikowane i komentowane przez aplikację. Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający.

***opis wszystkich aplikacji znajduje się w dalszej części dokumentu**

Atrakcja 2.2 – Zasady bezpieczeństwa związane z przebywaniem w określonym środowisku, terenie, czyli np. w górach, w lesie, na wodzie i w terenie przywodnym. APLIKACJA– TABLETY

Opis: Zostaje stworzona prosta aplikacja. W centrum tabletu wyświetlają się zasady związane z bezpieczeństwem w danym terenie. Dziecko ma zadanie przypisać zasadę do środowiska. Aplikacja tłumaczy tekstowo dobre i złe wybory dzieci. Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający.

Atrakcja 2.3 – Apteczka turystyczna

Opis: Zostanie stworzona prosta aplikacja. W centrum tabletu znajdować się będzie apteczka, do której dotykowo dzieci dobierać będą niezbędny sprzęt do apteczki. Aplikacja tłumaczy tekstowo dobre i złe wybory dzieci. Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający.

Zadania dla wykonawcy strefa 2.1, 2.2 oraz 2.3:

- a) zabudowanie około 18 tabletów (wymiary zostaną potwierdzone z Zamawiającym w późniejszym etapie) w formie standów ze stałą możliwością ładowania oraz brakiem możliwości zabrania tabletu przez osoby nieupoważnione,
- b) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów, w tym ładowanie i aktualizacja,
- c) zapewnienie animatora do strefy na czas trwania eventu,
- d) transport sprzętów znajdujących się w strefie.

Atrakcja 2.4 Quiz/Quest dotyczący turystyki krajowej – stół multimedialny

Opis: Uczestnicy wykonują określone zadania przewidziane w grze, która wyświetla się na ekranie interaktywnym np. pokonują labirynt (którego podstawą jest np. mapa Polski), odpowiadają na pytania z zakresu PBT, turystyki krajowej, geografii Polski. Dzięki temu pokonują kolejne poziomy gry. Na końcu gry trafiają na skrzynię skarbów i ją otwierają. Z niej wyskakuje bon turystyczny.

Atrakcja 2.5 – Dyscypliny sportowe, obiekty sportowe, formy rekreacji - Quiz olimpijski, memory - stół multimedialny

Opis: Na górze stołu wyświetlają się kategorie np. „Zaznacz dyscypliny olimpijskie”, „zaznacz polskich olimpijczyków” itd. Poniżej wyświetlają się kafelki (np. 3 x 3, czyli w sumie 9), spośród których dzieci mają za zadanie wybrać odpowiednie do danej kategorii + inne,

Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający.

Atrakcja 2.6 – Quiz o Polskim Bonie Turystycznym POT, Polskich Markach Turystycznych – quiz oraz memory, - stół multimedialny

Content dostarcza Zamawiający.

Atrakcja 2.7. Wsłuchaj się w naturę – Aplikacja - Stół multimedialny

Opis: W ramach atrakcji dzieci zakładają słuchawki, słuchają pewnych dźwięków związanych z przyrodą (np. szum wody, stukanie dzięcioła, wiatr) oraz z zawodami sportowymi (np. radość kibiców, bieg etc.). Dzieci mają za zadanie wskazać co to za odgłos (wybrać właściwą odpowiedź na stole multimedialnym).

Zadania dla wykonawcy strefa 2.4, 2.5, 2.6 oraz 2.7:

- a) rozstawienie, odłączenie, uruchomienie stołów multimedialnych oraz ich konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu,
- b) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub uzupełnianie niedoborów, w tym ładowanie i aktualizacja,
- c) zapewnienie animatora do stref (2.4 oraz 2.5, 2.6) na czas trwania eventu,
- d) transport sprzętów znajdujących się w strefie.

STREFA 3 – WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ**Atrakcja 3.1 – Atrakcja turystyczna widzialna, ale niedotykalna – wykorzystanie AR**

Opis: Stanowisko składa się z tabletu z wgranym odpowiednim oprogramowaniem AR oraz green/blue boxa. Tablet wykorzystuje płaską infrastrukturę (stół, podłoga) i wizualizuje wskazane polskie atrakcje turystyczne z wykorzystaniem tej infrastruktury. Dzieci mogą zrobić sobie zdjęcie obok najpiękniejszych polskich zabytków, krajobrazów czy atrakcji, a następnie wysłać je na swój adres email, a także wystawić na swoje media społecznościowe oznaczając Turystyczną Szkołę.

Zadania dla wykonawcy:

- a) zakup tła (green box / blue box (ok 2 m x 3 m),
- b) zapewnienie stelaża do telewizora SAMSUNG PE40C, na którym będzie widoczny podgląd live robionych zdjęć,
- c) rozstawienie, odłączenie, uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu,
- d) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub uzupełnianie niedoborów, w tym ładowanie i aktualizacja,
- e) zapewnienie animatora na czas trwania eventu,
- f) transport sprzętów znajdujących się w strefie.

Atrakcja 3.2 – „Cyfrowe zwiedzanie” z wykorzystaniem okularów VR

Opis: Animator wyposaża uczestnika w niezbędny sprzęt (okulary VR i słuchawki), udziela instrukcji związanych z korzystaniem ze sprzętu, uruchamia sprzęt. Rolą tej atrakcji jest pokazanie panoramy 3D dzieciom. Panoramy 3D będą prezentowały atrakcje turystyczne Polski.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) wgranie na urządzenia – okulary VR na bazie wkładu merytorycznego dostarczonego przez Zamawiającego,
- b) zapewnienie 10 stanowisk do VR (obrotowe krzesło (preferowany kształt jajka), stół/stojak na okulary),
- c) rozstawienie, odłączenie, uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu,
- d) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub uzupełnianie niedoborów, w tym ładowanie i aktualizacja,
- e) zapewnienie animatora na czas trwania eventu,
- f) transport sprzętów znajdujących się w strefie.

STREFA 4 – AKTYWNOŚĆ W TURYSTYCE

Atrakcja 4.1 – Interaktywna podłoga – „Poznaj atrakcje Polski”

Opis: Na podłodze wyświetla się mapa Polski oraz dana atrakcja turystyczna/miasto. Dziecko ma za zadanie przejść w dane miejsce na wyświetlanej mapie tam, gdzie znajduje się ta atrakcja/to miasto.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) rozstawienie, odłączenie oraz uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu,
- b) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub uzupełnianie niedoborów, w tym ładowanie i aktualizacja,
- c) zapewnienie animatora na czas trwania eventu,
- d) transport sprzętów znajdujących się w strefie.

Atrakcja 4.2 - „Cyfrowa aktywność fizyczna - wyścigi” z wykorzystaniem okularów VR i sprzętu sportowego

Opis: Na stacji tej znajdują się 2 rowery stacjonarne podłączone do gry VR symulującej wyścigi kolarskie. W atrakcji uczestniczą dwie osoby, które ścigają się w ramach gry. Intensyfikację wrażeń wyścigowych zapewniają okulary VR, które mają na sobie uczestnicy. Wyścig powinien być krótki (ok. 3 minuty) umożliwiając skorzystanie z atrakcji jak największej liczbie uczestników.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) zakup dwóch rowerów (trenażerów) kompatybilnych z grą, która będzie wyświetlana na telewizorze (telewizor, platformę gamingową oraz grę zapewnia Zamawiający),
- b) rozstawienie, odłączenie, uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu,
- d) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub uzupełnianie niedoborów, w tym ładowanie i aktualizacja,
- e) zapewnienie animatora na czas trwania eventu,
- f) transport sprzętów znajdujących się w strefie.

STREFA 5 – POCZEKALNIA

Atrakcja 5.1 Familiada – Quiz znajomości szlaków, regionów, Polskich Marek Turystycznych, PBT oraz bezpieczeństwa

Opis: Gra jest inspirowana Familiadą. Rywalizują ze sobą dwie grupy uczestników. Za każdym razem członkowie przeciwnych grup podchodzą do „przycisków”, wysłuchują pytanie

dotyczące Polskiego Bonu Turystycznego, Polskich Marek Tetrycznych, szlaków turystycznych, regionów, bezpieczeństwa.

Content merytoryczny zapewnia Zamawiający.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) zakup dwóch przycisków, stołów oraz zapewnienie stelaża do 3 telewizorów SAMSUNG PE40C, na których prowadzona będzie rozgrywka (TV1 – punktacja drużyna 1, TV2 – punktacja drużyna 2; TV3 pytania i wyświetlanie odpowiedzi),
- b) rozstawienie, odłączenie, uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu,
- d) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie szkód lub uzupełnianie niedoborów, w tym ładowanie i aktualizacja,
- e) zapewnienie animatora na czas trwania eventu,
- f) transport sprzętów znajdujących się w strefie.

Atrakcja 5.2 - Gra e-sportowa

Opis: W ramach atrakcji dzieci będą miały możliwość zagrania w grę sportową za pośrednictwem platformy. Przykłady gier: FIFA 2021, Summer Sports Games; gry zapewnia Zamawiający.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) rozstawienie, odłączenie, uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu,
- d) każdorazowa inwentaryzacja sprzętu, dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie szkód lub uzupełnianie niedoborów, w tym ładowanie i aktualizacja,
- e) zapewnienie animatora na czas trwania eventu,
- f) transport sprzętów znajdujących się w strefie.

Atrakcja– DYPLOM/PBT

W ramach wizyty w MCETS dzieciom będą rozdawane dyplomy (dwustronny, format A5). Dyplomy te będą podczas wydarzenia pełniły podwójną rolę, w tym rolę rywalizacyjną - dyplom bowiem będzie się składał z 2 części. Pierwsza to DYPOLM za uczestnictwo. Druga część będzie miała charakter albumu na pieczątki, które uczeń będzie zdobywał za uczestnictwo w

atrakcjach przewidzianych w wydarzeniu. Każda pieczętka będzie oznaczała kolejny poziom. Pieczętki będą przybijali animatorzy. Dyplomy te zostaną w rękach dzieci po wydarzeniu w ramach pamiątki.

Projekt i druk po stronie Zamawiającego.

Zadania dla Wykonawcy do każdej strefy i atrakcji MCETS:

Przygotowanie opisu działania każdej strefy (instrukcja) oraz każdej atrakcji.

CZĘŚĆ II

Zaprogramowanie oraz wdrożenie niezbędnych aplikacji według opisu konceptów działań planowanych do realizacji w Mobilnym Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła:

STREFA 0 – ROBOT HUMANOIDALNY

Atrakcja 0.1 - Humanoidalny robot

Opis: Robot rozmawia z dziećmi i przekazuje im informacje. Potrzebny sprzęt: Humanoidalny robot wyposażony w podstawowe oprogramowanie, które pozwoli na odtwarzanie filmów, proste interakcje z robotem itp.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) zakup oraz dostawa do siedziby Zamawiającego robota humanoidalnego,
- b) przygotowanie do akceptacji Zamawiającego 2 scenariuszy działania modułów
- c) zaprogramowanie robota:
 - a. moduł komend głosowych (w tym powitanie uczestników, odpowiadanie na modelowe pytania uczestników, zadawanie pytań uczestnikom itp.),
 - b. moduł gestów (machanie, wskazywanie ręką, proste ruchy taneczne, przybijanie „żółwika”),
- d) serwis robota,
- e) zapewnienie min. 24 miesięcy gwarancji na robota.

STREFA 2 – STOŁY MULTIMEDIALNE ORAZ TABLETY

Atrakcja 2.1. – Pogoda w turystyce, aspekty bezpieczeństwa - aplikacja na Tablet

Opis: Zostaje stworzona prosta aplikacja. W centrum tabletu wyświetlają się różne zjawiska sugerujące nadejście konkretnych warunków pogodowych. Dzieci mają za zadanie zgadnąć jakich. Atrakcja ta uczy dzieci przewidywania pogody np. w warunkach górskich. Udziela również informacji jak zachować bezpieczeństwo w trudnych warunkach pogodowych. Odpowiedzi są weryfikowane i weryfikowane przez aplikację. Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający. Zamawiający przewiduje umieszczenie około 9 zjawisk atmosferycznych. Finalna liczba może ulec zmianie +/- 20%.

Atrakcja 2.2 – Zasady bezpieczeństwa związane z przebywaniem w określonym środowisku, terenie, czyli np. w górach, w lesie, na wodzie i w terenie przywodnym. Aplikacja na Tablet.

Opis: Zostaje stworzona prosta aplikacja. W centrum tabletu wyświetlają się zasady związane z bezpieczeństwem w danym terenie. Dziecko ma zadanie przypisać zasadę do środowiska. Aplikacja tłumaczy tekstowo dobre i złe wybory dzieci. Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający. Zamawiający przewiduje określenie około 10 zasad na danym terenie (góry, morze, jeziora – łącznie około 30). Finalna liczba zasad może ulec zmianie +/- 20%.

Atrakcja 2.3 – Apteczka turystyczna

Opis: Zostanie stworzona prosta aplikacja mobilna. W centrum tabletu znajdować się będzie apteczka, do której dotykowo dzieci dobierać będą niezbędny sprzęt do apteczki. Aplikacja tłumaczy tekstowo dobre i złe wybory dzieci. Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający. Zamawiający przewiduje dodane około 11 przedmiotów w apteczce. Finalna liczba przedmiotów może ulec zmianie +/- 20%.

Zadania dla wykonawcy strefa 2.1, 2.2 oraz 2.3:

Przygotowanie scenariusza, schematu działania, opisu funkcjonalności aplikacji. Stworzenie aplikacji oraz wgranie na urządzenia (wszystkie tablety) aplikacji według powyższych założeń.

Atrakcja 2.4 Quiz/Quest dotyczący turystyki krajowej – stół multimedialny

Opis: Uczestnicy wykonują określone zadania przewidziane w grze, która wyświetla się na ekranie interaktywnym np. pokonują labirynt (którego podstawą jest np. mapa Polski), odpowiadają na ułożone pytania z zakresu turystyki krajowej, geografii Polski. Dzięki temu pokonują kolejne poziomy gry. Na końcu trafiają na skrzynię skarbów i ją otwierają. Z niej wyskakuje bon turystyczny. Zamawiający przewiduje około 16 pytań. Finalna liczba pytań może ulec zmianie +/- 20%.

Zamawiający wymaga stworzenia dwóch modułów dedykowanych atrakcji: moduł 1: klasy 1 - 3, moduł 2: klasy 4 - 8).

Atrakcja 2.5 – Dyscypliny sportowe, obiekty sportowe, formy rekreacji - Quiz olimpijski oraz memory - stół multimedialny

Opis: Na górze stołu wyświetlają się kategorie np. „Zaznacz dyscypliny olimpijskie”, „zaznacz polskich olimpijczyków” itd. Poniżej wyświetlają się kafelki (np. 3 x 3, czyli w sumie 9), spośród których dzieci mają za zadanie wybrać odpowiednie do kategorii + inne.

Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający. Zamawiający przewiduje ułożenie około 20 pytań i dopasowanie około 27 obrazków do gry memory. Finalna liczba pytań i obrazków może ulec zmianie +/- 20%

Atrakcja 2.6 – Quiz oraz memory o Polskim Bonie Turystycznym, Polskiej Organizacji Turystycznej, Polskich Markach Turystycznych – quiz oraz memory na stół multimedialny

Opis: Na górze stołu wyświetlają się kategorie np. Polski Bon Turystyczny, Polska Organizacja Turystyczna, Polskie Marki Turystyczne, poniżej wyświetlają się kafelki (np. 3 x 3, czyli w sumie 9), spośród których dzieci mają za zadanie dobrać elementy do odpowiedniej do kategorii.

Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający. Zamawiający przewiduje ułożenie około 20 pytań i dopasowanie około 18 obrazków do gry memory. Finalna liczba pytań i obrazków może ulec zmianie +/- 20%.

Zadania dla Wykonawcy strefa 2.4, 2.5 oraz 2.6:

Przygotowanie scenariusza, schematu działania, opisu funkcjonalności aplikacji. Stworzenie, napisanie oraz wgranie na urządzenia (wszystkie stoły multimedialne / dotykowe monitory interaktywne) aplikacji według powyższych założeń dla strefy 2.4 2.5 oraz 2.6.

STREFA 3 – WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ

Atrakcja 3.1 – Atrakcja turystyczna widzialna, ale niedotykalna – wykorzystanie AR

Opis: Stanowisko składa się z tabletu z wgranym odpowiednim oprogramowaniem AR oraz green boxa / blue box. Tablet wykorzystuje płaską infrastrukturę (stół, podłoga) i wizualizuje polskie atrakcje turystyczne z wykorzystaniem tej infrastruktury. Dzieci mogą zrobić sobie zdjęcie obok najpiękniejszych polskich zabytków, krajobrazów czy atrakcji, a następnie wysłać je na swój adres email i wstawić na swoje media społecznościowe oznaczając Turystyczną Szkołę.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) przygotowanie scenariusza, schematu działania, opisu funkcjonalności aplikacji,
- b) stworzenie, napisanie oraz wgranie na urządzenie – tablet aplikacji mobilnej według powyższych założeń,
- c) zapewnienie (stworzenie lub zakup i dostosowanie) min. 5 obiektów 3D oraz 16 teł (zdjęcia/grafiki 2D). Finalna liczba powyższych elementów może ulec zmianie +/- 20%.

STREFA 4 – AKTYWNOŚĆ W TURYSTYCE

Atrakcja 4.1 – Interaktywna podłoga – „Poznaj atrakcje Polski”

Opis: Na podłodze wyświetla się mapa Polski oraz dana atrakcja turystyczna/miasto. Dziecko ma za zadanie przejść w miejsce na wyświetlanej mapie, w którym znajduje się atrakcja/miasto.

Atrakcja przeznaczona dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz ew. IV-VIII.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) przygotowanie scenariusza, schematu działania, opisu funkcjonalności aplikacji,
- b) stworzenie, napisanie oraz wgranie na urządzenie – interaktywna podłoga, aplikacji mobilnej według powyższych założeń.

Atrakcja 4.2 - „Cyfrowa aktywność fizyczna - wyścigi” z wykorzystaniem okularów VR i sprzętu sportowego

Opis: Na stacji znajdują się 2 rowery stacjonarne podłączone do gry VR symulującej wyścigi kolarskie. W atrakcji uczestniczą dwie osoby, które ścigają się w ramach gry. Intensyfikację wrażeń wyścigowych zapewniają okulary VR, które mają na sobie uczestnicy. Wyścig powinien być krótki (ok. 2-3 minuty), co pozwoli na skorzystanie z atrakcji jak największej liczbie uczestników.

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas IV-VIII ewentualnie I-III.

Zadania dla Wykonawcy:

przygotowanie scenariusza, schematu działania, opisu funkcjonalności aplikacji.

STREFA 5 – POCZEKALNIA

Atrakcja 5.1 Familiada – Quiz znajomości szlaków, regionów, Polskich Marek Turystycznych, PBT, bezpieczeństwa

Opis: Gra jest inspirowana Familiadą, rywalizują ze sobą dwie grupy uczniów. Za każdym razem członkowie przeciwnych grup podchodzą do „przycisków”, wysłuchują pytania dotyczącego Polskich Marek Turystycznych, PBT, szlaków turystycznych, regionów, bezpieczeństwa i zgłaszają się do odpowiedzi naciskając przycisk. Na ekranie multimedialnym mogą pojawiać się pytania w postaci filmów i zdjęć. Wyniki rywalizacji mogą się wyświetlać na ekranie multimedialnym. Content merytoryczny zapewnia Zamawiający.

Atrakcja dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII.

Wymagane jest odpowiednia gradacja trudności pytań w zależności od wieku uczestników.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) przygotowanie scenariusza, schematu działania, opisu funkcjonalności aplikacji,
- b) stworzenie, napisanie oraz wgranie na urządzenie – laptop, aplikacji „Familiada” według powyższych założeń,
- c) przygotowanie interfejsu aplikacji. Tablet trzyma prowadzący. Na tablecie prowadzący oprócz pytania widzi wszystkie możliwe odpowiedzi. Na telewizorze (widocznym dla wszystkich) wyświetla się jedynie pytanie i liczba dostępnych odpowiedzi (analogicznie jak w programie telewizyjnym). Prowadzący zaznacza prawidłową odpowiedź po usłyszeniu jej od uczestnika.

Zamawiający przewiduje stworzenie około 20 pytań, oraz możliwych 4 odpowiedzi. Finalna liczba pytań i odpowiedzi może ulec zmianie +/- 20%.

Atrakcja 5.3 - Wsłuchaj się w naturę – Stół multimedialny

Opis: W ramach atrakcji dzieci słuchają pewnych dźwięków związanych z przyrodą (np. szum wody, stukanie dzięcioła, wiatr) oraz z zawodami sportowymi (np. radość kibiców, bieg etc.). Dzieci mają za zadanie wskazać co to za odgłos (wybrać właściwą odpowiedź na ekranie).

Atrakcja dla 2 grup docelowych: atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) zakup bazy dźwięków (około 30 dźwięków. Finalna liczba dźwięków może ulec zmianie +/- 20%) oraz napisanie aplikacji i jej wgranie na stół multimedialny,
- b) przygotowanie scenariusza, schematu działania, opisu funkcjonalności aplikacji.

Wymagania dotyczące wszystkich wskazanych powyżej aplikacji:

1. opracowanie i dostosowania treści do potrzeb zarządzania poszczególną aplikacją oraz implementacja na stronę internetową akcji,
2. dostarczenia wszelkich licencji niezbędnych do funkcjonowania każdej aplikacji,
3. zapewnienie gwarancji przez okres co najmniej 36 miesięcy (analiza i usuwanie przyczyn problemów tj. błędów, wsparcie w obsłudze aplikacji oraz jej niezbędne aktualizacje mające na celu zapewnienie ciągłości działania w ww. okresie),
4. każda aplikacja musi zachować poprawne działanie w ciągu minimum 36 miesięcy od momentu podpisania protokołu odbioru,
5. każda aplikacja i wszystkie informacje jej dotyczące będą znajdować się na serwerze Zamawiającego do zakończenia okresu gwarancji,
6. Wykonawca zapewni, że aplikacje będące przedmiotem zamówienia będą zgodne przez cały okres gwarancji z przepisami prawa powszechnie obowiązującego, w szczególności zapisami Ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych.

Aplikacje powinny:

- a) być napisane w polskiej wersji językowej,
- b) spełniać zalecenia WCAG wynikające z ustawy o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych,

- c) być przygotowane w technologii pozwalającej na dostosowanie wyświetlanej treści do rozdzielczości ekranu urządzenia, na których są wyświetlane,
- d) Wykonawca zobowiązuje się także przekazać dokumentację powykonawczą każdej aplikacji;

SPIS SPRZĘTU:

1) Stół multimedialny: Samsung SUR 40

- a) identyfikacja tagów (także Microsoft), system kamer i czujniki podczerwieni (jeden czujnik na każde 8 pikseli, co w rezultacie pozwala urządzeniu działać jak kamera na całym wyświetlaczu), a dzięki temu realna interakcja tagów z aplikacjami,
- b) ponad 50 punktów dotykowych równocześnie (tzw. „multi-user” oraz dodatkowo „multi-touch”),
- c) otwarta platforma programistyczna (SDK for free - <http://msdn.microsoft.com/en-US/windows/desktop/hh241326.aspx>),
- d) dźwięk: 4 głośniki 5W,
- e) Win7 Pro, WiFi 802.11n, bluetooth, ethernet, możliwość podłączania peryferów – kamer, drukarek, czytników kodów kreskowych, czytników kart SD, 4 portów USB,
- f) jasność ekranu 300 cd/m² + aplikacja oceniająca natężenie światła w pomieszczeniu + tablice kalibracyjne (każdy stół jest kalibrowany fabrycznie).

2) Tablet

- a) pamięć wbudowana min. 32 GB,
- b) wielkość pamięci min. RAM 3 GB,
- c) procesor min. 8-rdzeniowy,
- d) wersja systemu operacyjnego Android 10 lub iOS14 lub wyższe,
- e) komunikacja Wi-Fi 802.11, Bluetooth 5.0, Moduł GPS,
- f) aparat Tył: min. 8 MP, AF, Zoom cyfrowy,
- g) rozdzielczość nagrywania: FHD (1920x1080), 30fps,
- h) aparat przód min. 5 MP,
- i) min. Przekątna 10.4 , rozdzielczość 2000 x 1200.

3) Okulary VR

- a) czujniki: Akcelerometr, Magnometr, Żyroskop,
- b) 2 kontrolery,
- c) odświeżanie ekranu min.90 Hz,
- d) pole widzenia 360°,
- e) rozdzielczość ekranu około 3664 x 1920,

ETAPY REALIZACJI PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Strefa eventowa

- a) przedstawienie oraz omówienie planu MCETS (mechaniki działania strefy przygotowanej przez Wykonawcę) podczas spotkania z Wykonawcą w siedzibie Zamawiającego,
- b) ustalenie harmonogramu dotyczącego realizacji strefy eventowej podczas spotkania z Wykonawcą w siedzibie Zamawiającego.

spotkanie z Wykonawcą

- a) przedstawienie projektów brandingu pojazdów w terminie ustalonym podczas spotkania,
- b) potwierdzenie listy lokalizacji,
- c) zakup elementów strefy.

30 dni roboczych od dnia odbycia spotkania w siedzibie Zamawiającego

5 dni roboczych na czynności odbiorcze Zamawiającego

Aplikacja oraz moduły (**do atrakcji ze strefy eventowej**)

- a) dokonanie analiz potrzeb użytkownika **dotyczących przygotowania aplikacji TS oraz modułów,**
- b) przygotowanie **scenariusza,** schematu **działania,** opisu funkcjonalności modułów aplikacji,
- c) stworzenie wszelkich modułów wymienionych w SOPZ:

50 dni roboczych od dnia odbycia spotkania w siedzibie Zamawiającego

5 dni roboczych na czynności odbiorcze Zamawiającego

Po zakończeniu czynności odbiorczych implementacja modułów na istniejącą stronę internetową MCETS (WordPress).

Etap 3 Przygotowanie scenariuszy testowych

Przygotowanie scenariuszy testowych umożliwiających przeprowadzenie testów funkcjonalności aplikacji obejmujących wszystkie przypadki użycia aplikacji i dokonanie testów aplikacji. Po pozytywnych wynikach testów, przekazanie aplikacji Zamawiającemu.

Przeprowadzenie szkolenia dla przedstawicieli Zamawiającego w jego siedzibie w zakresie zarządzania treścią aplikacji i korzystania.

14 dni roboczych od daty zakończenia Etapu 2 potwierdzonego protokołem odbioru (zgodnie z ofertą Wykonawcy).

5 dni roboczych na czynności odbiorczych Zamawiającego.

ETAP 4 – wspólny z częścią I oraz II zamówienia

DEMO DAY – Rozstawienie strefy, testowanie aplikacji na sprzętach, szkolenia

Min. 7 dni przed planowanym startem akcji.

GWARANCJA

Gwarancja obejmuje analizę i usuwanie przyczyn problemów tj. usterek i błędów, a także wsparcie w obsłudze Aplikacji i jej niezbędne aktualizacje co najmniej 36 miesięcy od daty zakończenia Etapu 3 potwierdzonego protokołem odbioru końcowego (zgodnie z ofertą Wykonawcy).

WYMAGANIA

W ciągu 3 dni roboczych od dnia zawarcia umowy odbędzie się spotkanie w siedzibie Zamawiającego służące szczegółowemu omówieniu zamówienia. Zamawiający wskaże Wykonawcy termin spotkania w dniu zawarcia umowy.

Wykonawca dokona analizy potrzeb użytkownika oraz w terminie 10 dni roboczych od dnia wyżej wymienionego spotkania przedstawi propozycję interfejsu graficznego aplikacji, a następnie weźmie udział w spotkaniu mającym na celu doprecyzowanie ustaleń dotyczących tego etapu realizacji projektu. Termin spotkania zostanie ustalony na spotkaniu otwierającym.

SERWIS

Za uzupełnienie niedoboru Zamawiający rozumie zastąpienie sprzętu tożsamym sprzętem albo równoważnym (o tych samych parametrach) po wcześniejszej akceptacji Zamawianego.

DOSTOSOWANIE MCETS DO POTRZEB OSÓB Z NIEPEŁNOSPRAWNOSCAMI

Projekt Mobilne Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła będzie dostosowany do potrzeb osób z niepełnosprawnościami. Wykonawca ma obowiązek zagwarantować co najmniej minimalną dostępność, w obszarach:

architektonicznym – strefa musi być wolna od barier i zapewniać możliwość poruszania się po niej między innymi osób z niepełnosprawnościami (poruszających się o kulach, a także wózku inwalidzkim). Strefy w MCETS powinny mieć zapewnione odpowiednie dla osób niepełnosprawnych szerokości korytarzy, podjazdy. Tablety oraz stół multimedialny powinny być ustawione w sposób umożliwiający swobodne korzystanie z atrakcji strefy MCETS osobom o obniżonej sprawności ruchowej

cyfrowym – wszelkie aplikacje powstałe na potrzeby niniejszego opisu zamówienia muszą być dostosowane i zgodne z wymogami ustawy o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych.

Źródła:

[Ustawa o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami](#)

[Ustawa o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych](#)

RAPORTOWANIE

Wykonawca jest zobowiązany do informowania Zamawiającego o postępach prac, w tym w szczególności w postaci raportów:

- Raport tygodniowy (w fazie przygotowawczej),
- Raport miesięczny,
- Raport częściowy z realizacji poszczególnych wydarzeń,
- Raport końcowy.

INFORMACJE DODATKOWE

Wszelkie wątpliwości odnośnie do działania systemu zapisane w opisie przedmiotu zamówienia rozpatrywane będą na korzyść Zamawiającego.

III PODSUMOWANIE



POLSKA
ORGANIZACJA
TURYSTYCZNA

Podczas realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca jest zobowiązany do:

- a) ścisłej współpracy z Zamawiającym i wskazanymi przez niego podmiotami, w tym kontaktów osobistych, telefonicznych oraz e-mailowych w celu właściwej realizacji zadań,
- b) realizacji poszczególnych zadań wchodzących w zakres zamówienia zgodnie z wymogami Zamawiającego oraz ustaleniami podjętymi wspólnie z Zamawiającym w trakcie przygotowań do realizacji zamówienia,
- c) działania z dochowaniem należytej staranności i zgodnie z obowiązującym stanem prawnym.

W ramach niniejszego zamówienia Wykonawca odpowiada za:

- a) koordynację i nadzór nad wszelkimi działaniami podejmowanymi w związku z realizacją zamówienia przez zatrudnionych przez siebie podwykonawców i pracowników,
- b) koordynację i nadzór nad wszystkimi zatrudnionymi przez siebie podwykonawcami w celu zapewnienia należytego i terminowego wykonania zamówienia.

Wykonawca zobowiązuje się wykonywać przedmiot zamówienia z uwzględnieniem opinii i sugestii przedstawicieli Zamawiającego oraz współpracować z przedstawicielami Zamawiającego, dopasowując się do terminów i sposobów komunikacji im dogodnych.

Przedmiot zamówienia musi zostać wykonany z uwzględnieniem najwyższych standardów jakości.

Akceptacja

Przez cały czas realizacji zamówienia ostateczna decyzja na temat podejmowanych działań leży po stronie Zamawiającego.

Breanding

Wszelkie materiały graficzne muszą zawierać logotyp Polskiego Bonu Turystycznego oraz logo POT, w tym w szczególności: materiały drukowane, ścianki, aplikacje mobilne, obrandowanie samochodów czy urządzeń znajdujących się w strefach. Każdorazowe użycie logotypu wymaga zgody i akceptacji Zamawiającego.

LOGOTYP



POLSKA
ORGANIZACJA
TURYSTYCZNA



**TURYSTYCZNA
SZKOŁA**