

Szczegółowy Opis Przedmiotu Zamówienia

I PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest:

Zaprogramowanie oraz wdrożenie niezbędnych aplikacji według opisu konceptów działań, które będą używane podczas promocji turystyki krajowej w wydarzeniach organizowanych bądź współorganizowanych przez Polską Organizację Turystyczną

NAZWA (FIRMA) ORAZ ADRES ZAMAWIAJĄCEGO

Polska Organizacja Turystyczna (POT)

NIP: 5252150196

Regon: 016213775

Ul. Chałubińskiego 8, 00-613 Warszawa

TERMIN WYKONANIA ZADANIA

Termin realizacji zadania:

w terminie od zawarcia umowy do 15.07.2022, w terminach wskazanych dla poszczególnych zadań w treści SOPZ:

aplikacja: kajak VR w ciągu 90 dni kalendarzowych od podpisania umowy

aplikacja Pierwsza pomoc VR: w ciągu 120 dni kalendarzowych od podpisania umowy

OPIS APLIKACJI

1) WYŚCIG KAJAKOWY VR (TRASY 360) / ZWIEDZANIE

Opis: W strefie znajdują się 2 symulatory kajaka (stacjonarne) podłączone do gry VR symulującej wyścigi kajakowy. 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).

Zadania dla Wykonawcy:

- dostawa sprzętu (2 symulatory wraz z niezbędnym osprzętem do poprawnego i bezpiecznego działania symulatora), do miejsca wskazanego przez Zamawiającego;

wytyczne do jednego symulatora : ok 2,4 m2 , wysokość symulatora 1,12m

- nagranie 5 tras - filmów 360 (lokalizacje są akceptowane przez Zamawiającego)

- przygotowanie scenariusza, schematu działania, opisu funkcjonalności aplikacji,

- przygotowanie aplikacji (w tym przygotowanie grafiki: znaczniki w materiale video informujące o miejscu na trasie, lokalizacji czy mecie itp.),

- przeprowadzanie szkolenia z funkcjonowania symulatora, w którym wezmą udział przedstawiciele Zamawiającego oraz inne wskazane przez niego osoby (termin zostanie ustalony z Zamawiającym).



Rysunek 1: Przykładowa wizualizacja sprzętu



Rysunek 2: Przykładowa wizualizacja sprzętu



Rysunek 3: Przykładowa wizualizacja sprzętu



Rysunek 4: Przykładowa wizualizacja sprzętu

2) APLIKACJA PIERWSZA POMOC SYMULATOR VR (STREFA GOPR)

Opis: aplikacja będzie edukować z zakresu udzielania pierwszej pomocy, pozwoli na nabycie praktycznych umiejętności niezbędnych do bezpiecznego podróżowania – w tym nauki prowadzenia resuscytacji krążeniowo-oddechowej oraz ułożenia poszkodowanego w pozycji bocznej.



Rysunek11: Przykładowa wizualizacja sprzętu

Szkolenie prowadzić będzie wirtualna bohaterka Turystycznej Szkoły POLA, która pilotować będzie szkolące się dziecko przez całość zadania (animacja POLI, dodanie elementów: słowa, gesty, napisy itp.)

Po zakończeniu części szkoleniowej 1 oraz 2 nastąpi krótkie sprawdzenie wiedzy w postaci quizu.



Rysunek 12: przykładowa wizualizacja użycia VR PP

Zadania dla Wykonawcy:

- a) przygotowanie scenariusza, schematu działania, opisu funkcjonalności aplikacji, contentu (grafika, zdjęcia, modele, dźwięk itd);
- b) stworzenie, napisanie oraz wgranie na urządzenia Oculus Quest 2 aplikacji;
- c) dostawa 5 fantomów szkoleniowych to pomoc do nauki udzielania pierwszej pomocy (model do akceptacji Zamawiającego). oraz 5 czujników kompatybilnych z aplikacją, do miejsca wskazanego przez Zamawiającego;
- d) stworzenie animacji;
- e) wgranie instruktażu (głos lektorki uprzednio zaakceptowany będzie przez Zamawiającego);
- f) szkolenie z użytkowania sprzętu w lokalizacji wskazanej przez Zamawiającego z udziałem przedstawicieli Zamawiającego.

WYMAGANIA DOTYCZĄCE WSZYSTKICH WSKAZANYCH POWYŻEJ APLIKACJI

1. opracowanie i dostosowanie treści do potrzeb zarządzania poszczególną aplikacją oraz implementacja na stronę internetową turystycznaszkoła.gov.pl,
2. dostarczenie wszelkich licencji i praw majątkowych niezbędnych do funkcjonowania każdej aplikacji bez ograniczeń czasowych i terytorialnych na wszystkich znanych polach eksploatacji, w tym elementów graficznych,
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 wskazanym 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) być zaimplementowane na stronę internetową
- e) Wykonawca zobowiązuje się także przekazać dokumentację powykonawczą każdej aplikacji oraz kody źródłowe Zamawiającemu na podstawie stosownych protokołów;

Wymagania dotyczące realizacji dostawy sprzętu:

- a) Sprzęt musi być fabrycznie nowy oraz nie może posiadać żadnych wad czy uszkodzeń.
- b) Wykonawca przestawi Zamawiającemu min. 2 propozycje zakupu sprzętu do akceptacji.

ETAPY REALIZACJI PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Etap 1

- a) przedstawienie oraz omówienie zakresu działań
- b) ustalenie harmonogramu dotyczącego realizacji aplikacji podczas spotkania z Wykonawcą.

spotkanie z Wykonawcą w ciągu 2 dni od podpisania umowy

Etap 2

- a) dokonanie analiz potrzeb użytkownika dotyczących przygotowania aplikacji MCETS,
- b) przygotowanie **scenariusza**, schematu **działania**, opisu funkcjonalności aplikacji nowych,
- c) stworzenie lub rozbudowa aplikacji (wraz z grafiką, zdjęciami/video, contentem etc)

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 lub w miejscu wskazanym przez Zamawiającego w zakresie zarządzania treścią aplikacji i korzystania.

aplikacja: kajak VR w ciągu 90 dni kalendarzowych od podpisania umowy (potwierdzone protokołem odbioru)

aplikacja Pierwsza pomoc VR: w ciągu 120 dni kalendarzowych od podpisania umowy (potwierdzone protokołem odbioru)

ETAP 4

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

Min. 4 dni przed planowanym startem akcji lub wdrożeniem nowej aplikacji.

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 z Zamawiającym 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.

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.

Źródło:

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

SERWIS

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

RAPORTOWANIE

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

- Raport częściowy z realizacji poszczególnych aplikacji,
- Raport końcowy.

INFORMACJE DODATKOWE

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

III PODSUMOWANIE

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 projekty materiały graficzne muszą zawierać logotyp Polskiego Bonu Turystycznego oraz logo POT, w tym w szczególności: ścianki, aplikacje mobilne. Każdorazowe użycie logotypu wymaga zgody i akceptacji Zamawiającego.

LOGOTYPY

