

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:

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

NAZWA (FIRMA) ORAZ ADRES ZAMAWIAJĄCEGO

Polska Organizacja Turystyczna (POT)

NIP: 5252150196

Regon: 016213775

Departament Polskiego Bonu Turystycznego z siedzibą w Wieliczce

Adres centrali: Chałubińskiego 8, 00-613 Warszawa

Adres DPBT: Janińska 32, 32-020 Wieliczka

TERMIN WYKONANIA ZADANIA

Termin realizacji zadania:

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

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

- aplikacja: Stroje Ludowe / interaktywna przymierzalnia - w ciągu 60 dni od podpisania umowy.
- pozostałe aplikacje w ciągu 30 dni od podpisania umowy.

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 – w tym na najlepszy produkt turystyczny – certyfikat POT, co wykreuje modę na podróżowanie i bezpośrednio przyczyni się do szerszego wykorzystania Polskiego Bonu Turystycznego.

Turystyczna Szkoła to projekt ogólnopolski skierowany jest do wyjątkowo licznej grupy docelowej: uczniów szkół podstawowych, nauczycieli oraz pośrednio także do rodziców. Ma on na celu podniesienie poziomu wiedzy o atrakcyjności turystycznej Polski, a także potencjale regionów turystycznych.

Mobilne Centrum Edukacji stanowi odpowiedź na potrzebę edukacji dzieci i młodzieży poprzez wykorzystanie nowoczesnych i innowacyjnych technik edukacyjnych, które prowadzone będą w przestrzeni szkolnych sal sportowych. Warsztaty turystyczne, które

równocześnie będą promowały Polski Bon Turystyczny, stanowiąc 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. Departament Polskiego Bonu Turystycznego w 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. Jednostka terenowa od chwili utworzenia jest właściwa 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 września 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 (więcej informacji można uzyskać na stronie <https://bonturystyczny.polska.travel/>).

Odbiorcami projektu są:

- uczniowie,
- nauczyciele,
- rodzice dzieci w wieku szkolnym,
- przedsiębiorcy turystyczni oraz organizacje pożytku publicznego, którzy uczestniczą w programie PBT.

ZASIĘG PROJEKTU MCETS

Projekt obejmie zasięgiem wybrane szkoły podstawowe z obszaru całej Polski.

Wykonawca realizując zadanie powinien uwzględniać cele projektu **MCETS** tj.:

- **promocję 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.polskiemarkiturystyczne.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**.
- zainteresowanie młodzieży szkolnej kształceniem dalszym w kierunku turystyki

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:

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

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 wybranych miejscowości w całej Polsce. Bazą w każdym tygodniu będzie hala/sala sportowa (1-2 lokalizacje), do której na event dowożeni będą uczniowie z okolicznych szkół podstawowych.

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

Aplikacje i dostarczony sprzęt będą wykorzystywane w ramach realizacji projektu (użyte podczas eventów MCETS).

SZCZEGÓŁOWY OPIS ZADAŃ DLA WYKONAWCY

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

Aplikacje będą użyte jako atrakcje podczas eventów w strefach edukacyjnych zgodnie z poniższym schematem:

SCHEMAT STREFY EDUKACYJNEJ MOBILNE CENTRUM EDUKACJI TURYSTYCZNA SZKOŁA

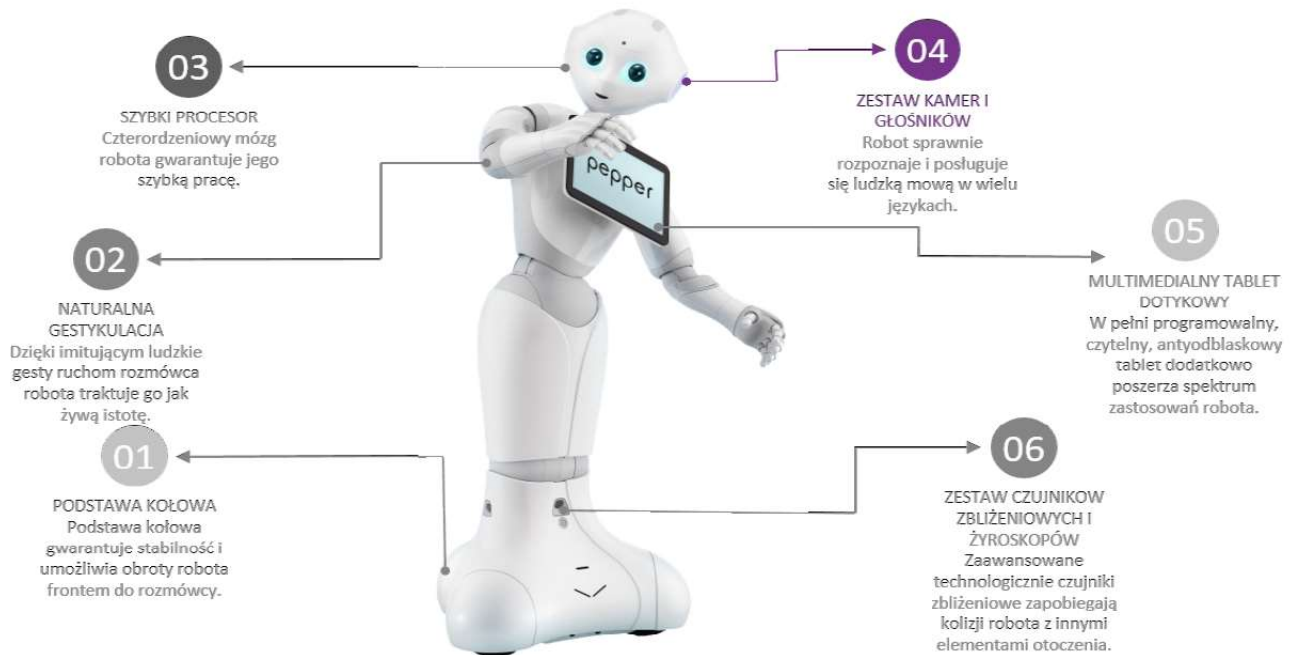
Strefa MCETS 15x30 wymiar																													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
SKI SYMULATOR 7x7 m(Atrakcja 1.4)							TELETURNIEJ (Atrakcja 5.1) 4x3 m				WIRTUALNY WYŚCIG KOLARSKI (Atrakcja 4.2) 7X3 m						WYŚCIG KAJAK VR (Atrakcja 4.3) 5x3 m				WIRTUALNE ZWIEDZANIE (Atrakcja 3.2) 6X6 m						14		
							PRZEJŚCIE											13											
							PRZEJŚCIE											12											
							PRZEJŚCIE											11											
							PRZEJŚCIE											10											
STREFA APLIKACJI (Atrakcja 2.1;2.2;2.3;2.4;2.5;2.6;2.7) 7X7 m							PRZEJŚCIE		STREFA LOT/ROT3X3		INTERNTYWNA PODŁOGA (Atrakcja 4.1)3X3 m		WIRTUALNA POCZTÓWKA (Atrakcja 3.1) 3x3 m		ROBOT 3x3 m (Atrakcja 0.1)		PRZEJŚCIE						6						
							PRZEJŚCIE											5											
							STREFA GOPR 4X4 + PIERWSZA POMOC VR				WIRTUALNA PRZEBIERALNIA (Atrakcja 6.1) 3X4 m		STREFA NOWOCZESNYCH TECHNOLOGII (Atrakcja 6.2)5X5 m				STREFA PTTK 4X4		STREFA REAL 6X6 m (atrakcje: 1.1;1.2;1.3)				4						
																							3						
																							2						
																1													

Rysunek 1: Robot Pepper wraz z opisem funkcjonalności

ATRAKCJA 0.1 - HUMANOIDALNY ROBOT

Opis: Robot wita dzieci i przekazuje im informacje o projekcie.

Zadaniem robota jest przekazywanie informacji na temat Polskiego Bonu Turystycznego. Robot wchodząc w interakcje z odwiedzającymi informuje dzieci w przystępny sposób o programie Polski Bon Turystyczny.



Zadania dla Wykonawcy:

a) **zaktualizowanie** modułu komend głosowych (w tym informacji o programie Polski Bon Turystyczny, powitanie uczestników, odpowiadanie na modelowe pytania uczestników, zadawanie pytań uczestnikom itp.) w dedykowanej, istniejącej aplikacji oraz modułu gestów (usunięcie lub podmiana gestów z listy zaprogramowanych).

APLIKACJE* EDUKACYJNE na EKRANY DOTYKOWE ORAZ NA TABLETY

**aplikacje stworzone w ramach poprzedniej edycji projektu MCETS dostępne są na stronie turystycznaszkola.gov.pl*

Opis: W strefie znajdą się aplikacje, które dostępne będą na dwóch rodzajach urządzeń: tabletach oraz ekranach dotykowych. Atrakcje mają na celu edukację dzieci z zakresu znajomości programu Polski Bon Turystyczny, z zakresu bezpiecznego podróżowania oraz zainspirowania ich do rodzinnych podróży wraz z Polskim Bonem Turystycznym.

Treść zawarta w aplikacjach wpłynie znacząco na podniesienie poziomu wiedzy o atrakcyjności turystycznej Polski, a także potencjale regionów turystycznych, co inspirować będzie do podróżowania z PBT.

Edukacyjne walory aplikacji i quizów pozwolą na kreowanie wśród odbiorców projektu mody na podróżowanie do miejsc, w których można zrealizować PBT.

APLIKACJA 2.2 – ZASADY BEZPIECZEŃSTWA W TURYSTYCE - APLIKACJA NA EKRAN DOTYKOWY ORAZ TABLET.

Opis: Aplikacja edukacyjna, zakres – bezpieczeństwo w górach i nad wodą. Rozbudowa aplikacji. **Aplikacja ma na celu edukację dzieci z zakresu bezpiecznego podróżowania oraz zainspirowania ich do rodzinnych podróży wraz z Polskim Bonem Turystycznym.**

Zadania wykonawcy:

- **rozbudowa contentu** w oparciu o cms (treść, zdjęcia, video itp.), dodanie nowych pytań lub ich odświeżenie. Rozdzielenie aplikacji na dwie części (otwierający ekran wyboru: Góry / Woda). Zamawiający przewiduje 10 pytań. Finalna liczba pytań może ulec zmianie +/- 20%.
- wgranie na urządzenia (ekrany dotykowe) i tablety;
- przygotowanie wersji aplikacji do implementacji na stronę internetową projektu MCETS.

APLIKACJA 2.4 QUIZ DOTYCZĄCY TURYSTYKI KRAJOWEJ – EKRAN DOTYKOWY

Opis: Aplikacja edukacyjna, zakres – turystyka krajowa. Rozbudowa aplikacji. **Treść zawarta w aplikacjach wpłynie znacząco na podniesienie poziomu wiedzy o atrakcyjności turystycznej Polski, a także potencjale regionów turystycznych, co inspirować będzie do podróżowania z Polskim Bonem Turystycznym. Treści pytań w aplikacji będą dostosowywane do wyników badań wykorzystania Polskiego Bonu Turystycznego.**

Zadania wykonawcy:

- **rozbudowa contentu w oparciu o CMS** (treść, zdjęcia, video itp.), dodanie nowych pytań lub ich odświeżenie. Zamawiający przewiduje 10 pytań. Finalna liczba pytań może ulec zmianie +/- 20%.
- wgranie na urządzenia (ekrany multimedialne);
- przygotowanie wersji aplikacji do implementacji na stronę internetową projektu MCETS.

Aplikacja 2.6 – Quiz o Polskiej Organizacji Turystycznej - ekran dotykowy

Opis: Aplikacja edukacyjna, zakres – podniesienie poziomu wiedzy o programie Polski Bon Turystyczny oraz Polskiej Organizacji Turystycznej. Rozbudowa aplikacji. **Aplikacja ma na celu edukację dzieci z zakresu wiedzy o programie Polski Bon Turystyczny oraz Polskiej Organizacji Turystycznej.**

Zadania dla wykonawcy:

- **rozbudowa contentu** w oparciu o cms (treść, zdjęcia, video itp.), dodanie nowych pytań lub odświeżenie. Zamawiający przewiduje 10 pytań. Finalna liczba pytań może ulec zmianie +/- 20%.
- wgranie na urządzenia (ekrany multimedialne);
- przygotowanie wersji aplikacji do implementacji na stronę internetową projektu MCETS.

APLIKACJA 2.7 QUIZ O POLSKICH MARKACH TURYSTYCZNYCH – QUIZ ORAZ MEMORY NA EKRAŃ DOTYKOWY

Opis: Aplikacja edukacyjna, zakres – turystyka krajowa – wiedza o regionach i miastach nagrodzonych tytułem Polska Marka Turystyczna. Rozbudowa aplikacji. **Treść zawarta w aplikacjach wpłynie znacząco na podniesienie poziomu wiedzy o atrakcyjności turystycznej Polski za szczególnym uwzględnieniem wiedzy o regionach i miastach nagrodzonych tytułem Polska Marka Turystyczna, a także ich potencjale, co inspirować będzie do podróżowania z Polskim Bonem Turystycznym.**

Zadania dla wykonawcy:

- **rozbudowa contentu** w oparciu o CMS (treść, zdjęcia, video itp.), dodanie nowych pytań lub odświeżenie. Zamawiający przewiduje 10 pytań. Finalna liczba pytań może ulec zmianie +/- 20%.
- wgranie na urządzenia (ekrany dotykowe);
- przygotowanie wersji aplikacji do implementacji na stronę internetową projektu MCETS.

APLIKACJA 2.8. UNESCO - QUIZ NA EKRAŃ DOTYKOWY I TABLET

Aplikacja edukacyjna zawierająca content o obiektach z listy UNESCO.

Opis: Aplikacja edukacyjna, zakres – obiekty z listy UNESCO.
Treść zawarta w aplikacjach wpłynie znacząco na podniesienie poziomu wiedzy o atrakcyjności turystycznej Polski za szczególnym uwzględnieniem wiedzy o obiektach wpisanych na listę UNESCO, a także ich potencjale, co inspirować będzie do podróżowania z Polskim Bonem Turystycznym.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) przygotowanie scenariusza, schematu działania, opisu funkcjonalności aplikacji, contentu (grafika, zdjęcia/video, quiz);

- b) stworzenie, napisanie oraz wgranie aplikacji na urządzenia;
- c) dostosowanie oraz implementacja na stronę internetową projektu MCETS.

Zamawiający przewiduje 32 pytania.

Finalna liczba pytań może ulec zmianie +/- 20%.

APLIKACJA 2.9. wiedza o hotelarstwie - QUIZ NA TABLET

Opis: Aplikacja edukacyjna, zakres – content edukacyjny z wiedzy o hotelarstwie. CEL: **Treść zawarta w aplikacjach wpłynie znacząco na podniesienie poziomu wiedzy z zakresu hotelarstwa oraz możliwości wykorzystania Polskiego Bonu Turystycznego oraz formy i sposobu wykorzystania PBT.**

Zadania dla Wykonawcy:

- a) przygotowanie scenariusza, schematu działania, opisu funkcjonalności aplikacji, contentu (grafika, zdjęcia/video, quiz);
- b) stworzenie, napisanie oraz wgranie aplikacji na urządzenia;
- c) dostosowanie oraz implementacja na stronę internetową projektu MCETS.

Zamawiający przewiduje 15 pytań.

Finalna liczba pytań może ulec zmianie +/- 20%.

2.10. APLIKACJA NA TABLET – ROT (STREFA ROT)

zachęcenie do realizowania wyjazdów jednodniowych

Opis: Aplikacja edukacyjna, zakres – turystyka krajowa, zachęcenie do realizowania wyjazdów jednodniowych. Rozbudowa aplikacji. CEL: **Treść zawarta w aplikacjach wpłynie znacząco na podniesienie poziomu wiedzy o atrakcyjności turystycznej Polski, a także potencjale regionów turystycznych, co inspirować będzie do podróżowania z Polskim Bonem Turystycznym oraz będzie zachęcać do realizowania również wyjazdów jednodniowych szkolnych i rodzinnych.**

Zadaniem wykonawcy jest stworzenie szkieletu aplikacji, który umożliwi każdej z 16 regionalnych organizacji turystycznych wprowadzenie spersonalizowanych pytań/odpowiedzi oraz zdjęć zawierających content edukacyjny o atrakcjach turystycznych w regionie oraz o regionie. Aplikacja będzie umożliwiała każdej organizacji intuicyjne wprowadzenie własnych pytań oraz zdjęć/video w CMS. W efekcie ma powstać 16 odrębnych wersji aplikacji dla każdej z organizacji.

- a) przygotowanie opisu schematu działania – manual dla wypełniających, opisu funkcjonalności aplikacji, contentu (grafika, schemat/formatka quizu);
- b) stworzenie, napisanie oraz wgranie na urządzenia szablonu aplikacji;
- c) dostosowanie oraz implementacja na stronę internetową projektu MCETS;
- d) utworzenie modułu rejestracji umożliwiającego tworzenie kont dla każdej organizacji.

oraz 2 proste quizy na tablet do celów statystycznych:

- a) pytania badające znajomość projektu PBT (5 pytań) oraz
- b) zadowolenia z odwiedzin w strefie (3-5 pytań).

ROZSZERZONA RZECZYWISTOŚĆ

Opis: W tej strefie odwiedzający mają możliwość zapoznania się z atrakcjami turystycznymi przy wsparciu technologii umożliwiających wirtualne podróżowanie. Wirtualna pocztówka wpłynie znacząco na podniesienie poziomu wiedzy o atrakcyjności turystycznej Polski, a także potencjale obiektów wpisanych na Listę Światowego Dziedzictwa UNESCO, zainspiruje młodych podróżników do poznawania kraju i wykorzystania Polskiego Bonu Turystycznego.

Treść zawarta w filmach oglądanych w okularach VR wpłynie znacząco na podniesienie poziomu wiedzy o atrakcyjności turystycznej Polski, a także potencjale regionów turystycznych, co inspirować będzie do podróżowania z Polskim Bonem Turystycznym.

APLIKACJA 3.1 – POCZTÓWKA AR – AUGUMENTED REALITY

Opis: Stanowisko składa się z tabletu z wgranym odpowiednim oprogramowaniem AR oraz właściwym tłem, na którym ze wsparciem AR prezentują się modele atrakcji turystycznych. Użytkownik wybiera model atrakcji 3D. Po wyborze zabytku użytkownik rzutuje model na podłogę (model wyświetla się w trybie augmented reality w miejscu znacznika). Uczeń pozuje przy modelu, natomiast animator wykonuje zdjęcie. Zdjęcie widoczne jest na ekranie ustawionym obok, fotografia obudowana jest grafiką z logotypami projektu i ramką typu polaroid, a następnie może być pobrane wyłącznie za pomocą QR code wyświetlanym obok zdjęcia na ekranie. Po pobraniu zdjęcia przez uczestników, dane są automatycznie usuwane.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) przygotowanie/zakup, dostosowanie modeli 3D 5 polskich atrakcji turystycznych,
- b) implementacja do istniejącej aplikacji.

Finalna liczba powyższych elementów może ulec zmianie +/- 20%.

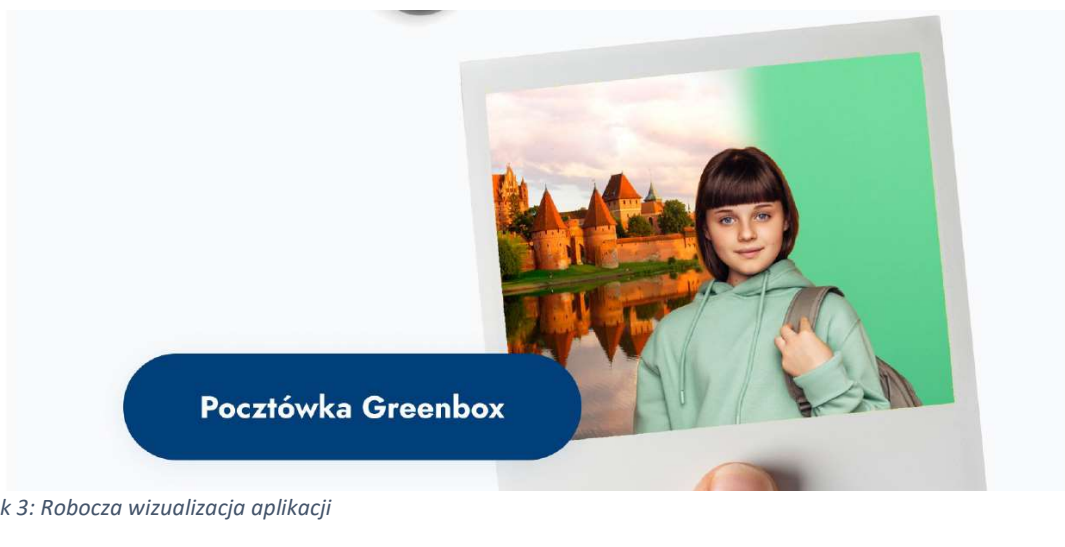


Rysunek 2: Robocza wizualizacja aplikacji

APLIKACJA 3.2 POCZTÓWKA UNESCO

Stanowisko składa się z tabletu z wgranym odpowiednim oprogramowaniem green boxa / blue box. Dzieci wybierają tło, na którym mogą zrobić sobie zdjęcie obok najpiękniejszych polskich zabytków, krajobrazów czy atrakcji znajdujących się na liście UNESCO.

Zdjęcie widoczne jest na ekranie ustawionym obok, fotografia obudowana jest grafiką z logotypami projektu i ramką typu polaroid, a następnie może być pobrane wyłącznie za pomocą QR code wyświetlanym obok zdjęcia na ekranie. Po pobraniu zdjęcia przez uczestników, dane są automatycznie usuwane.



Rysunek 3: Robocza wizualizacja aplikacji



Rysunek 4: widok aplikacji

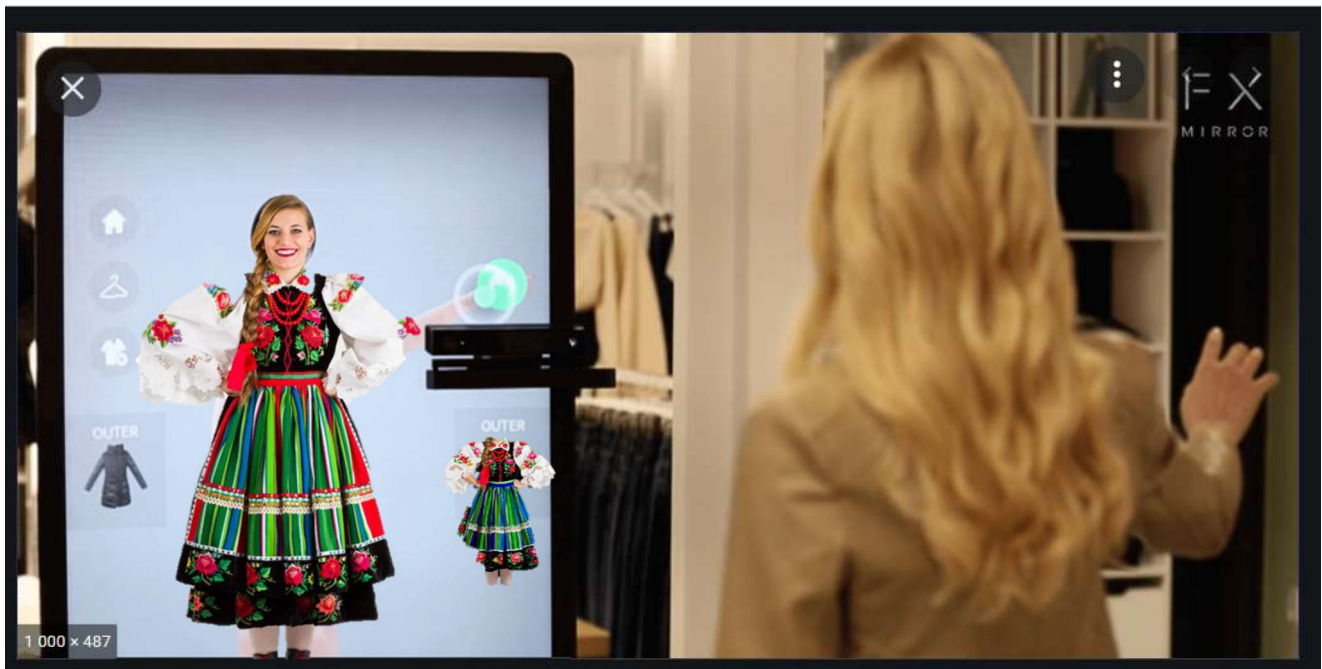
Zadania dla Wykonawcy:

- zaktualizowanie aplikacji** - rozbudowa contentu w oparciu o cms (treść, zdjęcia, video itp.), dodanie nowych pytań lub ich odświeżenie,
- zapewnienie dodatkowych 16 teł (zdjęcia/grafiki 2D, video) oraz krótkich opisów do każdego obiektu,
- finalna liczba powyższych elementów może ulec zmianie +/- 20%.

APLIKACJA 6.1. INTERATYWNA PRZYMIERZALNIA – POLSKIE STROJE LUDOWE

APLIKACJA - POLSKIE STROJE LUDOWE

Aplikacja edukacyjna zawierająca bibliotekę strojów ludowych wraz z opisem strojów i regionów Polski dostępna na totemie. Wirtualna przymierzalnia pozwoli na przymierzenie każdego ze strojów, zaś content edukacyjny umożliwi poznanie polskich strojów ludowych, a także sprawdzenie wiedzy poprzez krótki quiz sprawdzający (dobór stroju do regionu Polski,).
CEL: Aplikacja prezentować będzie różnorodność polskiej kultury, wzmacniać poczucie patriotyzmu lokalnego oraz chęć poznania lokalnych tradycji, **co inspirować będzie do podróżowania z Polskim Bonem Turystycznym.**



Rysunek 5: przykładowa wizualizacja aplikacji

Wirtualna przymierzalnia wykorzystująca technologię 3D oraz AR umożliwi przymierzenie wirtualnie cyfrowego modelu stroju za pomocą dokładnych wizualizacji i fotorealistycznej animacji wideo (z uwzględnieniem symulacji - fizycznego zachowania się tkanin) zaprezentuje się on na sylwetce przymierzającego (wykorzystanie zaawansowane techniki śledzenia szkieletu użytkownika).

Aplikacja umożliwi również wykonanie zdjęcia w wybranym stroju. Zdjęcie widoczne będzie na ekranie, wygenerowana fotografia obudowana będzie grafiką z logotypami projektu i ramką typu polaroid, może być pobrana wyłącznie za pomocą QR code wyświetlanym obok zdjęcia na ekranie. Po pobraniu zdjęcia przez uczestników, dane będą automatycznie usuwane.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) dostawa 3 stanowisk z ekranami do aplikacji wirtualna przymierzalnia do miejsca wskazanego przez Zamawiającego;

- b) przygotowanie scenariusza, schematu działania, opisu funkcjonalności aplikacji, contentu (zdjęcia, modele, quiz),
- c) stworzenie, napisanie oraz wgranie aplikacji na urządzenia,
- d) dostosowanie oraz implementacja na stronę internetową projektu MCETS.

Liczba strojów 16, liczba pytań 30.

Finalna liczba każdego z powyższych elementów może ulec zmianie +/- 20%.

STREFA – AKTYWNOŚĆ W TURYSTYCE

Opis: W tej strefie odwiedzający mają możliwość zapoznania się z ofertą Turystyki aktywnej w Polsce. Dzięki dedykowanym filmom sferycznym zarejestrowanym w technice 360 zapoznujemy się z trasami rowerowymi w różnych obszarach Polski. Wyścig w formie VR inspirowane do aktywnego spędzania czasu z rodziną oraz planowania wspólnych wycieczek w obszarach szlaków rowerowych z wykorzystaniem Polskiego Bonu Turystycznego.

APLIKACJA 4.2 - WYŚCIG ROWEROWY VR (TRASY 360) / ZWIEDZANIE

Opis: Na stacji znajdują się 2 rowery stacjonarne podłączone do gry VR symulującej wyścigi kolarskie. Uczniowie w parach ścigają się w ramach gry. Intensyfikację wrażeń wyścigowych zapewniają okulary VR z zaimplementowanym materiałem video 360 z trasy w pięknych regionach Polski. Jeden wyścig trwa ok. 2-3 minuty.

Zadania dla Wykonawcy:

- nagranie 3 filmów 360 (lokalizacja do akceptacji Zamawiającego)
- przebudowanie istniejącej aplikacji (w tym przygotowanie grafiki: znaczniki w materiale video informujące o miejscu na trasie, lokalizacji czy mecie itp.)

Specyfikacja aplikacji znajduje się w Załączniku nr 2 do SOPZ



Rysunek 6: Zdjęcie atrakcji MCETS - Rowerowy wyścig VR

APILKACJA 5.1 Teleturniej TEST TURYSTYCZNY – Quiz ze znajomości szlaków, regionów, Polskich Marek Turystycznych, PBT, bezpieczeństwa itd.

Opis: Gra jest inspirowana Familiadą. Rywalizują ze sobą dwie grupy uczestników. Za każdym razem członkowie przeciwnych grup podchodzą do „przycisków”, wysłuchują pytania dotyczące Polskiego Bonu Turystycznego, Polskich Marek Turystycznych, certyfikowanych produktów turystycznych, szlaków turystycznych, regionów, bezpieczeństwa. Pytania zawierać będą zdjęcia lub filmy. **CEL: Dzięki rozrywkowej formie edukacji dzieci zostaną zachęczone do podróżowania po kraju i zainspirują rodziców do poznania okolicy wykorzystując Polski Bon Turystyczny**

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:

- zaktualizowanie contentu: jak np.: treści, grafik, zdjęć,

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

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;

Szczegółowy spis aplikacji zawiera załącznik nr 3.

Wymagania dotyczące realizacji dostawy sprzętu (do APILKACJA 6.1. INTERATYWNA PRZYMIERZALNIA – POLSKIE STROJE LUDOWE):

- 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.

Szczegółowy spis sprzętu zawiera załącznik nr 1 do SOPZ.

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 nowych aplikacji 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.

Terminy dla etapu 2 i 3

aplikacja: Stroje Ludowe / interaktywna przymierzalnia - w ciągu 60 dni od podpisania umowy (potwierdzone protokołem odbioru). Wraz z aplikacją należy dostarczyć sprzęt.

Pozostałe aplikacje w ciągu 30 dni kalendarzowych od podpisania umowy (potwierdzone protokołem odbioru).

Po zakończeniu czynności odbiorczych wykonawca zaimplementuje aplikacje na istniejącą stronę internetową MCETS (WordPress) .

ETAP 4

DEMO DAY – po rozstawieniu strefy przez firmę eventową – 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), a także gwarancji producenta na dostarczony sprzęt na okres co najmniej 12 miesięcy od dnia dostawy.

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.

SERWIS

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

Wykonawca powinien zapewnić sprawny sprzęt niezwłocznie, nie dłużej niż w przeciągu 7 dni. Jeśli termin nie będzie mógł zostać dotrzymany ze względów niezależnych od Wykonawcy, Wykonawca zgłosi ten fakt zamawiającemu i zostanie w porozumieniu z nim ustalony inny termin.

DOSTOSOWANIE MCETS DO POTRZEB OSÓB Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIAMI

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

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 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



Załączniki do SOPZ:

Załącznik nr 1 do SOPZ – lista sprzętu

Załącznik nr 2 do SOPZ – specyfikacja aplikacji (4.2)

Załącznik nr 3 do SOPZ - lista aplikacji