

## OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest **stworzenie i wdrożenie aplikacji mobilnej**, edukacyjnej Błękitnej Szkoły w Helu, w ramach realizacji projektu pt. „Przyjaciele Bałtyckiej Przyrody – kampania informacyjno-edukacyjna na rzecz zachowania i zrównoważonego użytkowania przyrodniczych walorów Pomorza” finansowanego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Pomorskiego na lata 2014-2020 oraz ze środków Wojewódzkiego Funduszu Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej w Gdańsku, według poniższej specyfikacji:

### 1. Zakres treści merytorycznych dostępnych w aplikacji

- Moduł „Atlas ryb polskiego Bałtyku”
  - Zdjęcia/grafiki i krótkie filmy danych gatunków w środowisku – materiały będą dostarczone z zasobów Zleceniodawcy. Zdjęcia i filmy będą wymagać obróbki graficznej i dostosowania ich do potrzeb technicznych aplikacji.
  - Wyszukiwarka gatunku – szacowana ilość ryb i skorupiaków umieszczonych w atlasie +/- 50 z możliwością powiększenia ilości.
  - Krótka charakterystyka i ciekawostki - informacje graficzne i tekstowe do przeglądania.
  - Inne informacje (zagrożenia, ochrona) - informacje graficzne i tekstowe do przeglądania.
- Moduł „Prosty klucz do oznaczania gatunku”
  - Treści merytoryczne i proste grafiki - krótka charakterystyka gatunków, ciekawostki, najistotniejsze cechy oraz ich zdjęcia.
  - Wyszukiwarka gatunku - klucz, przy pomocy którego krok po kroku zidentyfikować będzie można gatunki ryb i skorupiaków.
  - Dane na mapie (pozycja geograficzna oraz tekst). Dane maja być naniesione i zaznaczone miejsce gdzie występuje jaki gatunek ryb na Bałtyku. Po kliknięciu/ najechaniu pojawić ma się konkretna informacja o występującym gatunku.
- Moduł „Sprawdź, co wiesz” (proste gry/quizy)
  - Rebusy
  - Logogryfy
  - Quiz dźwiękowy (pytania lektora)

### 2. Wymagania funkcjonalne

- Aplikacja umożliwi korzystanie z każdego modułu odrębnie (przeglądanie atlasu, wprowadzenie danych, sprawdzanie wiedzy).
- Aplikacja umożliwi swobodne przechodzenie pomiędzy poszczególnymi modułami mające na celu uzupełnienie np. informacji z modułu 1 danymi z modułu 2.

### 3. Wymagania techniczne

- Aplikacja musi działać na urządzeniach mobilnych (typu smartphone, tablet), wykorzystujących wszystkie urządzenia iOS oraz Android, oraz będzie działać na najnowszych wersjach update'u + dwie starsze w dół .
- Aplikacja będzie aplikacja natywną.
- Aplikacja mobilna musi uwzględniać orientację pionową oraz poziomą oraz dostosowywać się do wielkości ekranów.
- UI / UX aplikacji zgodny z wytycznymi Human Interface Guidelines.
- Aplikacja będzie korzystać z wcześniej ustalonego serwisu backendowego.

- Aplikacja będzie miała dostęp do wcześniej ustawionej bazy danych.
  - Aplikacja będzie umożliwiała weryfikację użytkownika.
  - Aplikacja będzie zabezpieczona przed ‚botami‘.
  - Aplikacja będzie korzystała z wcześniej ustawionego API w celu pobierania treści w formacie JSON.
  - Moduł odpowiedzialny za gry będzie korzystał z dostępu do bazy danych w celu uaktualnienia pytań.
  - Język aplikacji zależny od regionu (Angielski i Polski domyślnie z możliwością dodania innych). Z uwagi na specyfikę naukową treści, tłumaczenia na język angielski po stronie Zleceniodawcy.
  - Dodatkowa aplikacja dla Admina. (aplikacja natywna)
  - Aplikacja admina posiadać będzie dostęp do bazy danych w celu weryfikacji zamieszczanych treści przez użytkownika.
  - Aplikacja będzie zezwalać na dodawanie lub usuwać użytkowników.
  - Aplikacja będzie mogła dzięki dostępowi do bazy danych dodawać oraz usuwać treści.
  - Stworzenie zewnętrznej bazy danych i połączenie jej z aplikacją.
  - Wykonawca w ramach wdrożenia umieści aplikację w sklepach Google Play, App Store na osobnych kontach dedykowanych dla Zamawiającego.
  - Wykonawca zapewni utrzymanie aplikacji mobilnej na platformach dystrybucji przez okres równy okresowi trwałości projektu, tj. 5 lat. Oraz zagwarantuje aktualizację wersji jeśli chodzi o mechanikę działania aplikacji. Koszty związane z utrzymaniem aplikacji na wymienionych platformach po stronie wykonawcy.
4. Szata graficzna Kolorystyka aplikacji, stosowane czcionki i znaki graficzne dostosowane będą do specyfikacji graficznej opracowanej dla materiałów powstających w ramach projektu „Przyjaciele Bałtyckiej Przyrody – kampania informacyjno-edukacyjna na rzecz zachowania i zrównoważonego użytkowania przyrodniczych walorów Pomorza”, dostarczonej Wykonawcy przez Zamawiającego w postaci pliku z wytycznymi;
5. Zamówienie obejmuje:
- Zaprojektowanie, wykonanie i wdrożenie aplikacji na urządzenie mobilne

#### Szczegółowy zakres prac:

- Przekazanie materiałów graficznych i merytorycznych od Zamawiającego dla Wykonawcy. (weryfikacja i wybór materiałów do aplikacji).
- Przygotowanie 3 propozycji layoutów/projektów graficznych aplikacji wraz z nawigacją po aplikacji.
- Przygotowanie layoutów na różne rozdzielczości urządzeń mobilnych.
- Stworzenie aplikacji na systemy Android oraz iOS według wybranego przez Zamawiającego projektu. Aplikacja będzie dostosowywać się do wielkości oraz orientacji ekranu.
- Przekazanie Zamawiającemu wersji beta do testu i wprowadzenie poprawek.
- Zamieszczenie aplikacji w wersji docelowej w sklepach Google Play oraz App Store na okres 5 lat.
- Przekazanie praw autorskich majątkowych do przygotowanych grafik, layoutów i stworzonych dedykowanych mechanizmów.

- Serwisowanie Wykonawca zobowiązuje się w ramach zamówionej usługi do serwisowania, tj. zapewnienia poprawnego działania aplikacji na urządzeniach mobilnych z najnowszą wersją systemu Android oraz iOS na dzień odbioru dzieła, w okresie minimum 12 miesięcy od dnia odbioru aplikacji. Wykonawca zobowiązany jest do usuwania usterek niespowodowanych przez Zamawiającego w terminie do 48h od zgłoszenia.

Termin realizacji zamówienia: 3 miesiące od daty podpisania umowy.