

KP-272-PNK-26/2022

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia będzie zaprojektowanie, wykonanie, uruchomienie i serwis gwarancyjny aplikacji mobilnej pod roboczą nazwą „PL- uczelnia dostępna”.

Wykonawca zapewni licencję nieograniczoną czasowo (bez dostępu do kodu źródłowego), gwarancję i utrzymanie, zgodnie z zapisami zawartymi w opisie przedmiotu zamówienia.

Wykonawca przeprowadzi szkolenie z zakresu prowadzenia, moderowania i zarządzania panelem administracyjnym aplikacji dla oddelegowanych pracowników Zamawiającego (maksymalnie 5 osób), co zostanie potwierdzone dokumentem wystawionym przez Wykonawcę.

CPV:

- 72212220-7 – Usługi opracowywania oprogramowania dla Internetu i intranetu;

- 72611000-6 – Usługi w zakresie wsparcia technicznego.

Termin:

Zamówienie zostanie zrealizowane w terminie 9 miesięcy od dnia zawarcia umowy.

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Część ogólna:

1. Przedmiotem zamówienia jest zaprojektowanie, wykonanie, uruchomienie i serwis gwarancyjny aplikacji mobilnej pod roboczą nazwą „PL- uczelnia dostępna”, działającej na urządzeniach przenośnych, ułatwiającej osobom z niepełnosprawnościami poruszanie się na terenie kampusu Politechniki Lubelskiej (zwane dalej „Uczelnią”).
2. Głównym celem aplikacji jest ułatwienie osobom z niepełnosprawnościami (ON) poruszanie się po Uczelni. Ważnymi funkcjonalnościami aplikacji jest możliwość zgłaszania dostępności pomocy osobom niepełnosprawnym na terenie kampusu, zgłaszanie prośby o pomoc przez osoby niepełnosprawne w zdarzeniach nagłej potrzeby oraz na co dzień oraz zgłaszanie przeszkód i problemów na terenie kampusu przez osoby niepełnosprawne.
3. Grupą docelową będą głównie osoby z niepełnosprawnościami (kandydaci na studia, studenci, doktoranci, pracownicy Politechniki Lubelskiej, osoby wizytujące uczelnię, uczestnicy konferencji, dni otwartych itp.), jak również pracownicy, studenci chcący wspierać ON w funkcjonowaniu na uczelni i poruszaniu się po kampusie.
4. Aplikacja będzie dedykowana na smartfony z możliwością uruchomienia na tabletach.
5. Aplikacja będzie ogólnodostępna dla wszystkich użytkowników, których urządzenia spełniają wymagania techniczne i będzie możliwa do pobrania bezpłatnie co najmniej w Google Play, Huawei AppGallery, Galaxy Store i AppStore.
6. Wykonawca wykona przedmiot zamówienia zgodnie ze wszystkimi wytycznymi WCAG 2.1 o których mowa w Ustawie z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



7. Warunkiem odbioru serwisu i dokonania płatności końcowej jest spełnienie wymogów wskazanych w Ustawie z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych.
8. Zamawiający zastrzega sobie prawo do zlecenia zewnętrznego audytu spełnienia wymagań WCAG 2.1.
9. Wykonawca zobowiązuje się do kompleksowego przygotowania aplikacji: stworzenie projektu funkcjonalnego (projektowanie szczegółowej koncepcji), opracowanie oprogramowania, stworzenie szaty graficznej aplikacji, wdrożenie aplikacji (w tym przeszkolenie pracowników Zamawiającego) oraz obsługa bieżąca (w tym aktualizacja), utrzymanie i serwis, konsultacje z Zamawiającym w okresie gwarancji. Zamawiający zastrzega sobie zmianę nazwy lub konfigurację nazw dotyczących podstawowych pozycji.
10. System nawigacji aplikacji musi zostać zaprojektowany zgodnie z aktualnymi zasadami tworzenia aplikacji mobilnych. Nawigacja w aplikacji powinna być intuicyjna oraz ergonomiczna dla użytkownika, zapewniać łatwy dostęp do poszukiwanej treści za pośrednictwem modułów, stanowić przejrzysty i zrozumiały system komunikacji również dla ON.
11. Wykonawca zobowiązuje się do bieżącej współpracy z Zamawiającym, dokonywania uzgodnień z jego przedstawicielami w zakresie wykonania przedmiotu zamówienia oraz wyjaśnień wątpliwości dotyczących w szczególności projektu funkcjonalnego i zawartych w nim rozwiązań.
12. Wykonawca w ramach aplikacji stworzy moduł webowy do zarządzania powyższą aplikacją mobilną oraz przeszkoli oddelegowanych przez Zamawiającego osoby będące administratorami niniejszej aplikacji (maksymalnie 5 osób).
13. Wykonawca wykona aplikację działającą na systemach operacyjnych Android i iOS (oddzielne aplikacje natywne).
14. Wykonawca zobowiązuje się do zachowania w tajemnicy wszelkich wiadomości uzyskanych od Zamawiającego w związku z wykonaniem przedmiotu zamówienia.
15. Na etapie analizy przedwdrożeniowej, projektowania i wykonania aplikacji odbędą się obowiązkowe spotkania Zamawiającego z Wykonawcą, w celu omówienia dotychczasowych postępów prac nad aplikacją oraz zaplanowania kolejnych etapów prac związanych z przedmiotem zamówienia.
16. W przypadku, gdy podczas tworzenia aplikacji, okaże się niezbędne użycie środowiska serwerowego, Wykonawca zapewni sprzęt do obsługi aplikacji mobilnej przez cały czas trwania umowy. W trakcie trwania umowy wykonawca zadba o bezpieczeństwo sieciowe, bezpieczeństwo zasilania oraz bezpieczeństwo danych poprzez implementację mechanizmów kontroli dostępu do serwera oraz mechanizmy wykonywania kopii zapasowych.
17. Wykonawca będzie zobowiązany do utrzymania aplikacji, w tym wsparcia technicznego w okresie minimum 12 miesięcy od dnia odbioru przez Zamawiającego.

Założenia:

1. Ułatwienie poruszania się po kampusie akademickim użytkownikom aplikacji z uwzględnieniem szczegółowych potrzeb studentów niepełnosprawnych.
2. Zwiększenie poczucia bezpieczeństwa wśród osób ze szczególnymi potrzebami związanych ze środowiskiem uczelnianym.
3. Lokalizacja obiektów kampusu wraz z nazwami i adresami oraz lokalizacją przeszkód architektonicznych dla osób niepełnosprawnych
4. Tworzenie ścieżek dotarcia do poszczególnych budynków / jednostek uczelni / usług komercyjnych na terenie kampusu (po wcześniejszym wyszukaniu/wskazaniu).
5. Projekt kampusu i wnętrza budynków stworzony będzie w koncepcji smart campus – aplikacja musi w przyszłości umożliwiać integrację z innymi systemami informatycznymi Uczelni oraz miejskimi (rezerwacyjnymi - np. rezerwacja sal, informacyjnymi - np. dostępność miejsc parkingowych, rozkład jazdy)
6. Wielojęzyczność (Aplikacja powinna umożliwić zmianę języka użytkownikowi końcowemu a administratorom systemu umożliwiać wgranie plików z tłumaczeniami)
7. Dla osób zalogowanych do aplikacji:
 - zgłaszanie dostępności pomocy osobom niepełnosprawnym na terenie kampusu
 - zgłaszanie prośby o pomoc osób niepełnosprawnych
 - zgłaszanie przeszkód i problemów na terenie kampusu przez osoby niepełnosprawne



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



8. Promocja Politechniki Lubelskiej jako uczelni dostępnej, stosującej politykę dostępności uczelni, równych szans, niedyskryminacji i wdrażania racjonalnych dostosowań poprzez niwelowanie barier w zakresie dostępności technologicznej i cyfrowej.

Wymagania:

Przed podpisaniem Umowy Wykonawca przedstawi Zamawiającemu Oświadczenie (wzór Oświadczenia stanowi Załącznik nr 3 do Umowy), z którego będzie wynikało, że Wykonawca posiada doświadczenie z zakresu tworzenia aplikacji mobilnych oraz UX (user experience) tzn.:

- musi wykazać, że wykonał co najmniej jedną aplikację mobilną działającą w systemie operacyjnym Android lub IOS, której łączna wartość pobrań wynosi co najmniej 5 000 (wg informacji dostępnych na stornie sklepu Google Play Store¹ lub z App Store²). Liczba pobrań aplikacji ze sklepu wynosząca od 0 do 4 999 będzie traktowana jako niespełniająca tego wymagania, oraz dla której średnia ocena przez użytkowników wynosi co najmniej 4.0 (wg informacji dostępnych na stornie sklepu Google Play lub z App Store)
- Jeżeli Wykonawca nie wykaże, że posiada doświadczenie, o którym mowa powyżej, to Zamawiający uzna, że Wykonawca uchyla się od zawarcia Umowy, a w związku z tym zatrzyma wadium na podstawie art. 98 Ustawy Pzp.

Wymagania niefunkcjonalne:

Nazwa wymagania	Opis wymagania	Kategoria	ETAP
Aplikacja mobilna iOS	Aplikacja mobilna działająca na systemie iOS od wersji 12.X napisana a w języku programowania Swift (Full Native)	Aplikacja mobilna	II
Aplikacja mobilna Android	Aplikacja mobilna działająca na systemie Android od wersji 9 napisana w języku Kotlin (Full Native)	Aplikacja mobilna	I
Aplikacja webowa	Aplikacja webowa	Aplikacja webowa	I
Integracja aplikacji Android z GMS (Google Mobile Services)	Integracja aplikacji mobilnej Android z usługami ekosystemu Google Mobile Services w celu umieszczenia aplikacji w Google Play Store	Aplikacja mobilna	I
Integracja aplikacji Android z HMS (Huawei Mobile Services)	Integracja aplikacji mobilnej Android z usługami ekosystemu Huawei Mobile Services w celu umieszczenia aplikacji w Huawei AppStore	Aplikacja mobilna	II
Integracja z Firebase:	Integracja aplikacji mobilnych z usługami Firebase:	Aplikacja mobilna	I

¹ Sklep z aplikacjami i grami mobilnymi przeznaczonymi na platformę Android

² Sklep z aplikacjami i grami mobilnymi przeznaczonymi na platformę iOS



- Analytics	Integracja z Firebase Analytics w celu analizowania wykorzystania funkcjonalności aplikacji przez jej użytkowników	Aplikacja mobilna	I
- Firebase Crashlitics	Integracja z Firebase Crashlitics w celu analizowania pojawiających się błędów/problemów podczas użytkowania aplikacji	Aplikacja mobilna	I
- Cloud Messaging	Integracja z Cloud Messaging w celu umożliwienia wysyłania wiadomości PUSH do użytkowników aplikacji	Aplikacja mobilna	I
Wielojęzyczność aplikacji mobilnych	Aplikacja dostępna w trzech wersjach językowych: polski, ukraiński i angielski z możliwością dodania kolejnych języków w dowolnym momencie życia aplikacji.	Aplikacja mobilna	III
Projekt logo aplikacji	Wykonanie projektu logo aplikacji mobilnej i jego dostosowanie do wymagań systemów operacyjnych (Android, iOS). (Max 3 wersje w przypadku braku aprobaty Zamawiającego)	Aplikacja mobilna	I
Projekt interfejsu aplikacji mobilnej zgodny ze standardem WCAG 2.1	Wykonanie projektu interfejsu aplikacji mobilnej zgodnie z dobrymi praktykami dla odpowiednich systemów operacyjnych oraz zgodnie z wytycznymi standardu WCAG 2.1 (Max 3 wersje w przypadku braku aprobaty Zamawiającego)	Aplikacja mobilna	I
Zredagowanie opisów aplikacji do sklepów z aplikacjami (min. w trzech językach: polski, ukraiński, angielski)	Zredagowanie opisu aplikacji mobilnej dla sklepów z aplikacjami w trzech językach: polski, ukraiński i angielski (Max 3 wersje w przypadku braku aprobaty Zamawiającego)	Aplikacja mobilna	I
Stworzenie 4 grafik w różnych rozdzielczościach opisujących funkcjonalności aplikacji (min. w trzech językach: polski, ukraiński, angielski)	Stworzenie min 4 grafik w odpowiednich rozdzielczościach przedstawiających funkcjonalności aplikacji mobilnej do umieszczenia w sklepach	Aplikacja mobilna	I
Wsparcie w utworzeniu kont developerskich w Google Play, Huawei AppStore, Samsung Galaxy Store i AppStore:	Zapewnienie pomocy w utworzeniu kont developerskich w wymienionych poniżej sklepach z aplikacjami mobilnymi: Google Play, Huawei AppGallery, Galaxy Store i AppStore	Aplikacja mobilna	I



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



- Umieszczenie aplikacji w sklepie Google Play	Umieszczenie pakietów aplikacji (test i realease) w sklepie Google Play	Aplikacja mobilna	III
- Umieszczenie w Huawei AppGallery	Umieszczenie pakietów aplikacji (test i realease) w Huawei AppGallery	Aplikacja mobilna	III
- Umieszczenie w Samsung Galaxy Store	Umieszczenie pakietów aplikacji (test i realease) w Samsung Galaxy Store	Aplikacja mobilna	III
- Umieszczenie aplikacji w AppStore	Umieszczenie aplikacji pakietów aplikacji (test i realease) w AppStore	Aplikacja mobilna	III
Umożliwienie testów (alfa i beta) aplikacji mobilnych na wybranych grupach użytkowników	Przed wdrożeniem aplikacji mobilnych umożliwienie ich testów na wybranej grupie użytkowników dostarczonych przez Zamawiającego.	Aplikacja mobilna	I, II, III
Utrzymanie aplikacji mobilnych	Minimum roczne utrzymanie aplikacji mobilnych polegających na aktualizacji bibliotek użytych podczas tworzenia aplikacji, usuwania błędów zgłoszonych przez użytkowników oraz wykrytych przez Firebase Crashlitics	Aplikacja webowa	Nie dotyczy
Utrzymanie aplikacji webowej	Minimum roczne utrzymanie aplikacji webowej polegające na bieżącej aktualizacji bibliotek użytych do stworzenia aplikacji, usuwanie błędów zgłoszonych przez użytkowników	Aplikacja webowa	Nie dotyczy
Hosting i utrzymanie aplikacji webowej	Minimum roczny hosting stworzonej aplikacji webowej na serwerach Wykonawcy lub w chmurze opłacanej przez Wykonawcę wraz z minimum codziennym backupem rozwiązania. Po okresie utrzymania wykonawca przeprowadzi migrację aplikacji webowej na serwer Zamawiającego.	Aplikacja webowa	Nie dotyczy
Typu użytkowników mobilnych:		Aplikacja mobilna	I
- gość - (użytkownik niezalogowany)	Niezalogowany użytkownik aplikacji mobilnej nie otrzymuje dostępu do treści i funkcjonalności dostępnych dla studenta lub pracownika	Aplikacja mobilna	I
- student	Po poprawnej weryfikacji podczas logowania, student otrzymuje dostęp do treści i funkcjonalności dedykowanej dla tego typu (sposób logowania uzgodniony w procesie analizy przedwdrożeniowej)	Aplikacja mobilna	I



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



- pracownik	Po poprawnej weryfikacji podczas logowania, pracownik otrzymuje dostęp do treści i funkcjonalności dedykowanej dla tego typu (sposób logowania uzgodniony w procesie analizy przedwdrożeniowej)	Aplikacja mobilna	I
Dodatkowe role użytkowników mobilnych	Możliwość parametryzacji każdego typu użytkownika aplikacji mobilnej	Aplikacja mobilna	I
- wolontariusz/ pomocnik dla osób zgłaszających potrzebę pomocy	Parametr pozwalający zdefiniować grupę osób, które są chętne w udzieleniu pomocy osobom potrzebującym pomocy podczas pobytu w kampusie	Aplikacja mobilna	I
- student/pracownik z zgłaszający potrzebę pomocy	Parametr pozwalający zdefiniować grupę osób, które potrzebują pomocy podczas pobytu w kampusie	Aplikacja mobilna	I
Parametryzacja użytkowników mobilnych	Możliwość parametryzacji użytkowników mobilnych nadające lub ograniczające funkcjonalności aplikacji mobilnej (np. przypisanie do rocznika lub grupy ćwiczeniowej)	Aplikacja mobilna	I

Wymagania funkcjonalne

Nazwa wymagania	Opis wymagania	Kategoria	ETAP
Role użytkowników aplikacji webowej:	Możliwość parametryzacji każdego typu użytkownika aplikacji webowej	Aplikacja webowa	I
- administrator	Użytkownik typu administrator ma pełny dostęp do wszystkich funkcjonalności aplikacji	Aplikacja webowa	I
- koordynator	Użytkownicy w roli koordynatora ma dostęp do wybranych funkcji aplikacji	Aplikacja webowa	I
Parametryzacja użytkowników webowych	Parametryzacja użytkowników aplikacji webowej pozwala zawęzić uprawnienia w aplikacji webowej	Aplikacja webowa	I
Proces wdrożenia użytkownika - "Onboarding process"	Przy pierwszym uruchomieniu aplikacji, użytkownik (na min 4 ekranach) zostaje przeprowadzony przez instrukcje, które wskazują kluczowe funkcje i możliwości aplikacji	Aplikacja mobilna	I
Potwierdzenie RODO	Ekran akceptacji informacji o przetwarzaniu danych osobowych	Aplikacja mobilna	I
Możliwość zalogowania do aplikacji przy	Podczas procesu wdrażania lub na późniejszym etapie korzystania z aplikacji użytkownik ma możliwość	Aplikacja mobilna	I



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



pomocy konta studenta/pracownika (sposób integracji do zdefiniowania)	zalogowania przy pomocy konta studenta/pracownika i w ten sposób otrzymania odpowiedniego dostępu do odpowiednich dla jego typu funkcjonalności.		
Wybór: osoba potrzebująca pomocy lub wolontariusz pomocnik	Po zalogowaniu użytkownik ma możliwość zarejestrowania się jako osoba potrzebująca pomocy w poruszaniu się po kampusie lub jako wolontariusz/pomocnik dla osób potrzebujących pomocy. Każdorazowe zgłoszenie jest potwierdzane przez koordynatora w aplikacji webowej.	Aplikacja mobilna	I
Ekran główny aplikacji mobilnej	Do zdefiniowania w procesie analizy przedwdrozeniowej	Aplikacja mobilna	I
Menu aplikacji mobilnej	Do zdefiniowania po określeniu wszystkich funkcjonalności aplikacji w procesie analizy przedwdrozeniowej	Aplikacja mobilna	I
Prośba o pomoc	Moduł aplikacji pozwalający osobom potrzebującym zgłaszanie prośby o pomoc. Zgłoszenie powinno zawierać min. rodzaj prośby o pomoc, miejsce i czas jej zgłoszenia oraz osoba zgłaszająca. W przypadku odpowiedzi na zgłoszenie, zgłaszający dostaje	Aplikacja mobilna	II
Zgłoszenie problemu przeszkody	Moduł aplikacji pozwalający zalogowanym użytkownikom zgłaszać miejsca na terenie kampusu w których występują problemy/przeszkody architektoniczne. Zgłoszenie powinno zawierać min. Miejsce i czas zgłoszenie, osobę zgłaszającą rodzaj przeszkody	Aplikacja mobilna	II
Interaktywna mapa 3D kampusu	Interaktywna mapa 3d zawierająca wszystkie budynki, drogi, skwery, place oraz zgłoszone bariery architektoniczne znajdujące się na terenie kampusu Politechniki. Dodatkową funkcjonalnością jest możliwość wyszukiwania miejsc/sal/budynków po zadanych parametrach oraz wyznaczanie drogi do wskazanego miejsca.	Aplikacja mobilna	I
Interaktywna mapa 3d wnętrz budynków kampusu	Rozkłady i nazwy sal na poszczególnych piętrach wszystkich budynków kampusu	Aplikacja mobilna	I
Wiadomości	Lista otrzymanych wiadomości: Treść, czas otrzymania, priorytet	Aplikacja mobilna	II
Lista aktualnych eventów odbywających się w kampusie	Lista aktualnie odbywających się eventów na terenie kampusu wraz z agendą dla każdego wydarzenia. O	Aplikacja mobilna	II



	dostęp do szczegółów eventu decyduje jego twórca, dostęp może być zablokowany np. poprzez kod/hasło		
Plan zajęć	Moduł aplikacji wyświetlający plan zajęć. Zawiera: termin ważności, rodzaj zajęć, nazwę zajęć, imię i nazwisko prowadzącego, dzień tygodnia godzinę rozpoczęcia i czas trwania, miejsce nr budynku i sali. Zalogowany użytkownik może przypisać się do całego planu lub planów bądź też do pojedynczych zajęć. Przypisanie do planu lub poszczególnych zajęć, jest zapisywane na serwerze w celu zapamiętania Plan daje możliwość wyszukiwania po zadanych parametrach oraz funkcjonalność wskazania drogi do miejsca/sal/budynków.	Aplikacja mobilna	III
Lista użytkowników aplikacji mobilnej	lista użytkowników aplikacji mobilnej wraz z ich typem, rolą i parametrem oraz datą ostatniego używania aplikacji	Aplikacja webowa	I
Blokowanie/usuwanie/wylogowanie użytkownika	Możliwość zablokowania/wylogowania lub usunięcia użytkownika mobilnego korzystającego z aplikacji	Aplikacja webowa	I
Możliwość wysłania wiadomości/push do wybranych typów użytkowników	Moduł do wysyłania wiadomości do użytkowników aplikacji mobilnej. Wysłana wiadomość może zawierać: treść, termin ważności wiadomości, datę i godzinę wyświetlenia wiadomości, priorytet, parametry i role adresatów	Aplikacja webowa	III
Edycja użytkowników mobilnych	Możliwość edycji danych, parametrów, typów i ról użytkowników mobilnych	Aplikacja webowa	I
Lista próśb o pomoc	Lista zawierająca wszystkie zgłoszenia pomocy oraz czas reakcji i ich stopień realizacji.	Aplikacja webowa	II
Lista problemów i przeszkód	Lista zawierająca wszystkie zgłoszone przez użytkowników problemy i przeszkody architektoniczne oraz czas reakcji i ich stopień realizacji.	Aplikacja webowa	II
Wydarzenia/Eventy	Moduł pozwalający tworzyć wydarzenia i związane z nimi agendy	Aplikacja webowa	II
Plan zajęć	Integracja z wewnętrznym systemem Politechniki, pozwalająca na zaczytaniu i udostępnieniu stworzonych rozkładów zajęć (integracja z systemem dziekanatowym)	Aplikacja webowa	III

Szata graficzna aplikacji mobilnej:



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



1. Wykonawca po zawarciu umowy przygotuje i przedstawi 2 projekty graficzne, zgodne z Systemem Identyfikacji Wizualnej Politechniki Lubelskiej, który zostanie udostępniony wykonawcy po podpisaniu umowy. Szata graficzna uwzględniać będzie wymogi dotyczące oznaczania systemów informatycznych opracowanych i wdrożonych w ramach projektów współfinansowanych ze środków UE zgodnie z Podręcznikiem wnioskodawcy i beneficjenta programów polityki spójności 2014-2020 w zakresie informacji i promocji.
2. Interfejs aplikacji powinien być atrakcyjny wizualnie i estetycznie, przejrzysty i czytelny. Projekty graficzne będą wykonane przez profesjonalnego grafika. Aplikacja musi być zgodna z Ustawą z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. 2019 poz. 848), WCAG 2.1 oraz z USTAWĄ z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami.
3. Podstawowe elementy szaty graficznej: strona startowa aplikacji; ikony ekranu menu głównego charakterystyczne dla poszczególnych modułów; listy zawierające element graficzny (ikona, zdjęcie, itp.) oraz tekst; strony prezentacji poszczególnych treści, zawierające elementy graficzne, tekstowe, mapowe, multimedialne, itp; elementy nawigacyjne; inne niezbędne dla zapewnienia przejrzystości prezentowanych informacji i łatwości użytkowania aplikacji. Aplikacja powinna zawierać międzynarodowe piktogramy.
4. Wykonawca zobowiązany jest do uwzględnienia uwag Zamawiającego w opracowaniu projektów graficznych.

Gwarancja

Niezależnie od utrzymania na dostarczoną aplikację Wykonawca udzieli minimum 12-miesięcznej gwarancji od terminu przekazania aplikacji. W ramach gwarancji Wykonawca zobowiązuje się do:

1. Nieodpłatnego usuwania wad, w szczególności niezgodności aplikacji z dostarczoną dokumentacją,
2. Pomocy w analizie dokumentacji systemu,
3. Udzielania administratorom wyjaśnień dotyczących użytkowania i eksploatacji wykonanego systemu,
4. Pomocy w dokonywaniu zmian w systemie,
5. Pomocy w optymalizacji pracy systemu, bezpośredniej diagnostyki w docelowej lokalizacji Zamawiającego, z wykorzystaniem metody zdalnego dostępu.

HARMONOGRAM REALIZACJI/SPOSÓB PŁATNOŚCI

Zamówienie zostanie zrealizowane w następujących etapach i terminach:

1. Etap I, (analiza przedwdrożeniowa) do 3 miesięcy od zawarcia umowy, (wynagrodzenie w wysokości 35%) obejmująca w szczególności:

- Aplikacja mobilna Android
- Aplikacja webowa
- Integracja aplikacji Android z GMS (Google Mobile Services)
- Integracja z Firebase
- Projekt logo aplikacji
- Projekt interfejsu aplikacji mobilnej zgodny ze standardem WCAG 2.1
- Zredagowanie opisów aplikacji do sklepów z aplikacjami (min. w trzech językach: polski, ukraiński, angielski)
- Stworzenie 4 grafik w różnych rozdzielczościach opisujących funkcjonalności aplikacji (min. w trzech językach: polski, ukraiński, angielski)
- Wsparcie w utworzeniu kont developerskich w Google Play, Huawei AppStore, Samsung Galaxy Store i AppStore
- Umożliwienie testów (alfa i beta) aplikacji mobilnych na wybranych grupach użytkowników
- Typu użytkowników mobilnych (gość -użytkownik niezalogowany, student, pracownik)



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



- Dodatkowe role użytkowników mobilnych (wolontariusz/ pomocnik dla osób zgłaszających potrzebę pomocy, student/pracownik z zgłaszający potrzebę pomocy)
- Parametryzacja użytkowników mobilnych
- Role użytkowników aplikacji webowej (administrator, koordynator)
- Parametryzacja użytkowników webowych
- Proces wdrożenia użytkownika - "Onboarding process"
- Potwierdzenie RODO
- Możliwość zalogowania do aplikacji przy pomocy konta studenta/pracownika (sposób integracji do zdefiniowania)
- Wybór: osoba potrzebująca pomocy lub wolontariusz pomocnik
- Ekran główny aplikacji mobilnej
- Menu aplikacji mobilnej
- Interaktywna mapa 3D kampusu
- Interaktywna mapa 3d wewnątrz budynków kampusu
- Lista użytkowników aplikacji mobilnej
- Blokowanie/usuwanie/wylogowanie użytkownika
- Edycja użytkowników mobilnych

2. Etap II, do 6 miesięcy od zawarcia umowy, (wynagrodzenie w wysokości 35%) obejmująca w szczególności:

- Aplikacja mobilna iOS
- Integracja aplikacji Android z HMS (Huawei Mobile Services)
- Umożliwienie testów (alfa i beta) aplikacji mobilnych na wybranych grupach użytkowników
- Prośba o pomoc
- Zgłoszenie problemu przeszkody
- Wiadomości
- Lista aktualnych eventów odbywających się w kampusie
- Lista prośb o pomoc
- Lista problemów i przeszkód
- Wydarzenia/Eventy

3. Etap III, do 9 miesięcy od zawarcia umowy, (wynagrodzenie w wysokości 30%) pełna funkcjonalność umowy aplikacji w zakresie wszystkich modułów, pełna dokumentacja, odbiór końcowy, szkolenia, w tym w szczególności:

- Wielojęzyczność aplikacji mobilnych
- Umieszczenie aplikacji w sklepie Google Play
- Umieszczenie w Huawei AppGallery
- Umieszczenie w Samsung Galaxy Store
- Umieszczenie aplikacji w AppStore
- Umożliwienie testów (alfa i beta) aplikacji mobilnych na wybranych grupach użytkowników
- Plan zajęć (aplikacja mobilna i webowa)
- Możliwość wysłania wiadomości/push do wybranych typów użytkowników

Ponadto we wszystkich etapach, współpraca z Zamawiającym, wdrożenie i utrzymanie stworzonego dotychczas oprogramowania (w tym testy, wsparcie informatyczne, usuwanie usterek, szkolenie administratorów aplikacji).



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

