Opis aplikacji "Wędrówka rudzika"

w ramach Akcji Bałtyckiej

# 1. Opis zadania.

Przedmiotem realizacji zamówienia jest zaprojektowanie, wykonanie, wdrożenie i uruchomienie aplikacji mobilnej działającej na urządzeniach mobilnych (smartfonach i tabletach) pracujących pod systemami operacyjnymi Android i iOS gry edukacyjnej odtwarzającej prawdziwą migrację rudzika. Aplikacja będzie stawiać gracza przed dylematami i wyborami, przed jakimi naprawdę stoją rudziki w czasie każdej jesiennej wędrówki. Celem programu jest popularyzacja wiedzy przyrodniczej i ornitologii wśród młodych Polaków.

Realizacja projektu zakłada:

* Stworzenie prototypu aplikacji mobilnej, implementującego zasady gry Wędrówka rudzika.
* Opracowanie interfejsu aplikacji mobilnej.
* Opracowanie architektury klient-serwer pozwalającej na rozgrywkę z podglądem postępów innych graczy.
* Opracowanie architektury klienckiej pozwalającej na grę w trybie lokalnym, bez komunikacji z serwerem.
* Przygotowanie grafik pozwalających na dostosowanie wyglądu rudzika na potrzeby gracza oraz informujących gracza o postępach w rozgrywce.
* Przeprowadzenia kompleksowych testów działania aplikacji (testy funkcjonalne i wydajnościowe) oraz bieżącego wprowadzania niezbędnych zmian do aplikacji w oparciu o wyniki przeprowadzonych testów.
* Wdrożenie aplikacji do użytkowania w tym przygotowanie i zgłoszenie zatwierdzonej przez Zamawiającego aplikacji do publikacji na co najmniej jednej platformie dystrybucji oprogramowania mobilnego (Google Play, App Store).
* Zaprojektowanie, wykonanie i wdrożenie strony internetowej wspierającej projekt na serwerze Zamawiającego pod przekazaną przez Zamawiającego domeną.
* Opracowanie i przekazanie Zamawiającemu stosownej dokumentacji użytkowej i technicznej.
* Przeniesienie na Zamawiającego majątkowych praw autorskich do oprogramowania aplikacji mobilnej na system Android i system iOS jak i innych utworów w rozumieniu ustawy Prawo autorskie.
* Zapewnienie wsparcia technicznego w trakcie wdrażania oraz w okresie gwarancyjnym.

# 2. Dystrybucja aplikacji.

Aplikacja musi być dostępna poprzez oficjalne platformy dystrybucyjne dla systemu Android (Google Play) oraz (opcjonalnie) dla iOS (App Store). Ponadto aplikacja musi być dostępna poprzez stronę internetową.

Wykonawca systemu zobowiązany jest do umieszczenia Aplikacji jako aplikacji nieodpłatnej w wyżej wymienionych platformach dystrybucyjnych zgodnie z wymogami każdej z nich. Wskazane jest, aby formalnie podmiotem

odpowiedzialnym za publikację i jej odnawianie był Zamawiający. Informacja o możliwości zainstalowania aplikacji wraz z odpowiednimi linkami będzie umieszczona na stronie internetowej.

# 3. Wymagania techniczne.

Aplikacja będzie wykonana w wersji dla wiodących na rynku systemów operacyjnych:

* Android w wersji minimalnej 5.0
* iOS od wersji 8

Aplikacja będzie wykonana z użyciem narzędzia Ionic (<https://ionicframework.com/>) w wersji 5.

# 4. Landing page

Wykonawca zaprojektuje i wdroży stronę internetową projektu - Landing Page, na której znajdzie się informacja o projekcie, mapa z biorącymi udział w projekcie obiektami Szlaku, opis aplikacji i instrukcja korzystania z niej oraz linki do platform dystrybucyjnych systemu Android (Google Play) oraz iOS (App Store). Ogólna estetyka strony jak i poszczególne elementy graficzne, powinny być spójne z dotychczasową identyfikacją wizualną Akcji Bałtyckiej.

Odpowiednie przygotowane źródła zostaną przekazane Zamawiającemu i umieszczone na serwerach Akcji Bałtyckiej.

Strona internetowa projektu powinna jednocześnie zapewniać możliwość rozgrywki z poziomu przeglądarki internetowej, bez użycia urządzeń mobilnych.

# 5. Zakres gwarancji.

Wykonawca udziela Zamawiającemu wsparcia technicznego w okresie 12 miesięcy, licząc od dnia podpisania końcowego protokołu zdawczo-odbiorczego, polegającego na: aktualizacji aplikacji w sposób zapewniający jej nieprzerwaną i stabilną pracę na rynku aplikacji mobilnych.

Wykonawca zapewni możliwość bieżącego (bezpłatnego) aktualizowania danych w Aplikacji przez Zamawiającego w trakcie realizacji zamówienia oraz w okresie gwarancyjnym.

Wykonawca zapewni utrzymanie aplikacji mobilnej na platformach dystrybucji oprogramowania mobilnego przez okres równy okresowi gwarancji na funkcjonowanie aplikacji.

# 6. Aplikacja

Interfejs aplikacji ma umożliwiać jednoznaczną identyfikację źródła finansowania przedsięwzięcia. Aplikacja musi być oznakowana zgodnie z aktualnymi Zasadami promocji projektów współfinansowanych z funduszy Unii Europejskiej.

# 6.1 Opis działania aplikacji:

## I. Pierwsze uruchomienie.

1. Aplikacja rozpocznie się otworzeniem menu głównego, w którym gracz może wybrać rozgrywkę w trybie treningowym lub uczestnictwo w mistrzostwach.

2. Po rozpoczęciu gry gracz zostanie wprowadzony do działania interfejsu poprzez krótki instruktarz, informujący o zasadach gry i możliwościach interakcji z interfejsem.

## II. Pierwsze i kolejne uruchomienia

1. Aplikacja wita gracza prezentacją ciekawostek z dziedziny ornitologii po czym informuje o bieżącym stanie rozgrywki i możliwych posunięciach.