

Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego nr 1/2021

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest zakup przez Akademię WSB 1000 sztuk licencji na spersonalizowaną aplikację mobilną przeznaczoną dla nowych studentów Akademii WSB i wspierającą proces adaptacji po przyjeździe na studia do Polski finansowanych w ramach projektu „Student zagraniczny podmiotem działań uczelni Akademii WSB”.

I. Część ogólna

1. Niniejszy przedmiot zamówienia zakłada zakup licencji bezterminowej na użytkowanie aplikacji mobilnej działającej na urządzeniach przenośnych. Aplikacja będzie aplikacją spersonalizowaną do potrzeb Zamawiającego i będzie dedykowana na smartfony z możliwością uruchomienia na tabletach oraz będzie działać w trybie portretowym.
2. Głównym celem jest wsparcie w procesie adaptacji studentów zagranicznych po przyjeździe na studia do Polski.
3. 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.
4. Zastosowane rozwiązania będą minimalizować liczbę czynności, które musi wykonać użytkownik korzystając z danej funkcji.
5. Główne atuty aplikacji to dostępność, intuicyjność, podręczność oraz praktyczne zastosowanie w życiu codziennym.
6. Wszelkie treści tekstowe stanowiące kontent w języku polskim, angielskim i rosyjskim, przygotuje i dostarczy Zamawiający.
7. Wykonawca dokona testów aplikacji i po pozytywnych wynikach testów prześle licencje na aplikację Zamawiającemu.
7. Wykonawca zobowiązuje się dostarczyć licencje aplikacji która będzie spersonalizowana do potrzeb Zamawiającego w tym podjąć działania: konsultacji z Zamawiającym, konieczne prace związane z poprawnym konfigurowaniem i przygotowaniem baz danych na serwerze, stworzenie szaty graficznej aplikacji, wdrożenie aplikacji oraz obsługa bieżąca. Zamawiający zastrzega sobie zmianę nazwy lub konfigurację nazw dotyczących podstawowych pozycji.

8. Wykonawca w ramach aplikacji stworzy również panel administracyjny oraz przeszkoli oddelegowane przez Zamawiającego osoby będące administratorami niniejszej aplikacji.

10. Dostarczone oprogramowanie będzie funkcjonowało w oparciu o dedykowany serwer aplikacji (zawierający odrębną bazę danych). Część informacji powinno trafiać do bazy danych automatycznie, po ich pobraniu ze zintegrowanych aplikacji oraz portali internetowych, zgodnie z tymi, które zostaną wskazane w poniższym opisie szczegółowym, a część powinna być wprowadzana bezpośrednio przez osoby odpowiedzialne np. za pośrednictwem dedykowanego panelu administracyjnego.

11. Aplikacja będzie dostępna dla użytkowników w ramach i do ilości zakupionych licencji i do pobrania z zasobów serwerowych Zamawiającego.

12. Wykonawca podejmie również działania wspierające w publikacji aplikacji w Google Play Store i Apple App Store.

II. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

Harmonogram:

Przedmiot zamówienia będzie obejmował następujące elementy:

- a) proces tworzenia architektury systemu.
- b) przygotowanie harmonogramu prac oraz rozpoczęcie realizacji projektu.
- c) opracowanie makiet UX oraz projektu graficznego.
- d) proces tworzenia rozwiązania bazodanowego.
- e) proces personalizowania aplikacji mobilnej.
- f) proces personalizowania panelu administracyjnego.
- g) testy rozwiązania.
- h) wdrożenie rozwiązania na środowisku produkcyjnym.
- i) szkolenia.
- j) utrzymanie i wsparcie.

Nawigacja:

1 System nawigacji aplikacji mobilnej musi zostać zaprojektowany zgodnie z aktualnymi zasadami tworzenia aplikacji mobilnych.

2. Aplikacja powinna wyświetlać ekran powitalny z regulaminem i checkboxem potwierdzający akceptację regulaminu użytkownika aplikacji (oraz informacje o RODO) podczas jej pierwszego użycia.

3. Nawigacja musi być intuicyjna dla użytkownika, zapewniać łatwy dostęp do poszukiwanej treści, stanowić przejrzysty i zrozumiały system komunikacji.

4. Aplikacja powinna uwzględniać aktualne dobre praktyki i posiadać stosowne do tych praktyk zabezpieczenia.

5. Wskazane jest zachowanie podstawowych zasad zapewniających wysoki poziom ergonomii w zakresie rozmieszczenia elementów/modułów/przycisków aplikacji mobilnej. Struktura aplikacji powinna być nowoczesna oraz przede wszystkim intuicyjna.
6. Struktura prezentowanych informacji powinna być spójna i zrozumiała dla użytkownika.
7. Hierarchia informacji nie powinna być zbyt głęboka, aby nie utrudniać użytkownikowi docierania do wszystkich sekcji.
8. Elementy ekranu powinny sprzyjać i zachęcać do nawigacji.
9. Etykiety przycisków powinny być informatywne (dostarczać pełnej informacji).

Szata graficzna aplikacji mobilnej:

1. Wykonawca po zawarciu umowy przygotuje i przedstawi projekt graficzny, zgodne z Systemem Identyfikacji Wizualnej Akademii WSB.
2. Interfejs aplikacji powinien być atrakcyjny wizualnie i estetycznie, przejrzysty i czytelny. Projekty graficzne będą wykonane przez profesjonalnego grafika.
3. Podstawowe elementy szaty graficznej: strona startowa aplikacji; ikony ekranów głównych 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.
4. Wykonawca zobowiązany jest do uwzględnienia uwag zamawiającego w opracowaniu projektów graficznych.
5. Wykonawca prześle zamawiającemu wersje bazowe wszystkich elementów graficznych zastosowanych w projektach, umożliwiające tworzenie na ich podstawie kolejnych elementów.

Opis potrzeb funkcjonalnych i związanych z tym wymagań minimalnych:

- 1) Przygotowanie aplikacji mobilnej na system Android oraz iOS, która zawierać będzie ekrany z następujących obszarów:
 - a) Start;
 - ekran początkowy („splash screen”);
 - ekran startowy – infografiki z przyciskami nawigacyjnymi do następujących ekranów/modułów:
 1. iStudent;
 2. harmonogram zajęć;

3. przewodnik po życiu w Polsce oraz w Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii;
4. życie studenckie w Akademii WSB;
5. zasady studiowania;
6. zagraj w grę – gra wspierająca orientację w kampusie AWSB.

Przygotowanie wymienionych powyżej poszczególnych ekranów obejmować będzie:

- ekran „iStudent” – osadzenie w „WebView” strony internetowej (istudent.wsb.edu.pl);
 - ekran „Rozkład zajęć” – interpretacja oraz wizualizacja dostarczonego kodu JSON po API od WSB w postaci tabeli rozkładu zajęć;
 - ekran „Przewodnik po życiu” – lista sekcji do zdefiniowania wraz ekranami podglądu;
 - ekran „Życie studenckie” – osadzenie tekstu do 5000 znaków wraz z odnośnikami do źródeł zewnętrznych (serwisów www);
 - ekran „Zasady studiowania” – osadzenie tekstu do 5000 znaków wraz z odnośnikami do źródeł zewnętrznych (serwisów www);
 - okno wyskakujące / ekran „Zagraj w grę” – integracja z modułem „Miejsca” (czytaj pkt. c), losowanie obszaru na terenie uczelni z opisem dojścia wraz z ekranem sukcesu po wykryciu wylosowanego miejsca przez urządzenie mobilne, które jest w zasięgu beaconsa.
- b) Wydarzenia;
- ekran „Lista wydarzeń” – interpretacja oraz wizualizacja dostarczonego kodu JSON po API od Zamawiającego jako lista zaplanowanych wydarzeń;
 - ekran „Podgląd wydarzenia” – interpretacja oraz wizualizacja dostarczonego kodu JSON po API od Zamawiającego jako podgląd wybranego wydarzenia z ekranu „Lista wydarzeń”.
- c) Miejsca;
- ekran „Lista miejsc” – wyświetlenie dostępnych miejsc dodanych z poziomu panelu zarządzania w integracji z 20 beaconami zainstalowanymi na terenie uczelni;
 - ekran „Podgląd miejsca” – informację o wybranym miejscu: nazwa, zdjęcie, opis obszaru, opis dojścia do miejsca oraz lista informacji dnia dla danego miejsca;
 - ekran „Podgląd informacji dnia” – wiadomość (nazwa, tekst, opcjonalnie grafika) dodana z poziomu panelu zarządzania. Gdy użytkownik będzie w zasięgu wybranego miejsca otrzyma powiadomienie PUSH w postaci skrótu wybranej informacji dnia.
- d) Forum – zbudowane na bazie integracji z silnikiem Discourse, phpBB lub innym zaproponowanym przez Wykonawcę.

- e) Mapa;
- ekran „Podgląd mapy” – przedstawienie na mapie pinesek wybranych placówek Zamawiającego;
 - okno wyskakujące „Dojazd do punktu” – po wybraniu pineski z ekranu „Podgląd mapy”, następuje wyświetlenie informacji o punkcie z możliwością nawigowania.
- 2) Przygotowanie panelu zarządzania;
- a) Autoryzacja;
- ekran „Logowanie” – autoryzacja administratora lub pracownika za pomocą adresu e-mail oraz hasła;
 - ekran „Przypomnienie hasła” – po podaniu adresu e-mail następuje wysłanie na wskazany adres linku do formularza, który umożliwi ustawienie nowego hasła.
- b) Zarządzanie;
- użytkownicy (dostępne dla administratora) – zarządzanie pracownikami uczelni. Profil pracownika składa się z imienia i nazwiska, adresu e-mail i przypisanych miejsc. Pracownik będzie mógł zalogować się do panelu zarządzania za pomocą adresu e-mail oraz tymczasowego hasła, które otrzyma w wiadomości e-mail;
 - miejsca (dostępne dla administratora) – zarządzanie obszarami uczelni oraz integracją z beaconami. Pozycja miejsca składa się z nazwy, zdjęcia, opisu obszaru, opisu dojścia, identyfikatora wybranego beacons;
 - informacje dnia (dostępne dla administratora oraz pracownika) – zarządzanie wiadomościami przypisanymi do wybranych miejsc. Pozycja wiadomości składa się z nazwy, tekstu, daty publikacji oraz czasu wygaśnięcia;

Wymagania techniczne aplikacji:

- a) Aplikacja mobilna będąca przedmiotem zamówienia musi działać na wszystkich urządzeniach mobilnych wykorzystujących system Android (od wersji 5.0 i wyżej), Apple iOS (10.0 i wyżej).
- b) Aplikacja będzie obejmowała wersje językowe polską, angielską i rosyjską.
- c) Aplikacja musi wykorzystywać dostępne w urządzeniach moduły GPS do określania aktualnej lokalizacji użytkownika i proponowania obiektów znajdujących się w jego pobliżu.
- d) Aplikacja powinna umożliwiać obsługę powiadomień PUSH.
- e) Aplikacja będzie współpracowała z technologią beaconów zgodnie z założonymi w części **Opis potrzeb funkcjonalnych i związanych z tym wymagań minimalnych** funkcjonalnościami. Aplikacja będzie współpracowała z maksymalnie 25 wskazanymi przez odbiorcę urządzeniami.

- f) Aplikacja musi posiadać mechanizm do rozpoznawania anomalii charakterystycznych dla ataków i prób nieautoryzowanego dostępu do danych oraz uwzględniać dobre praktyki i standardy w tym zakresie.
- g) Aplikacja wykorzystywać będzie biblioteki stabilne, bezpieczne i aktualne. Wykorzystana będzie spójna i przejrzysta struktura kodu, kategoryzowanie obiektów i szablonów.
- g) Obsługa map w trybie online, zintegrowanych z systemem operacyjnym urzędnika mobilnego (Google Maps dla Android i Maps dla iOS, przy możliwości uruchomienia Google Maps w iOS).
- h) Wykonawca dostarczy stosowną dokumentację dotyczącą obsługi aplikacji.
- i) W trakcie analizy zostanie określone które z modułów będą pracowały w trybie online/offline oraz reguły dotyczące aktualizacji danych.
- j) Wykonawca wesprze wdrożenie aplikacji do sklepów internetowych – co najmniej Google Play i App Store.
- k) Aplikacja będzie uwzględniała wytyczne WCAG 2.1.
- l) Wykonawca zagwarantuje czasową możliwość uwolnienia aplikacji od licencji.
- m) Wykonawca prześle Zamawiającemu pliki niezbędne do umieszczenia aplikacji w wyżej umieszczonych sklepach internetowych, a także do pobrania aplikacji ze strony internetowej Zamawiającego.

Obsługa i szkolenie moderatorów aplikacji:

- a) W ramach realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca jest zobowiązany do obsługi licencji przez 12 miesięcy od terminu przekazania licencji na rzecz Zamawiającego.
- b) Ponadto Wykonawca przeprowadzi szkolenie z zakresu prowadzenia, moderowania i zarządzania panelem administracyjnym aplikacji dla oddelegowanych pracowników Zamawiającego (od 2 do 5 osób).

Gwarancja:

- a) Na dostarczony i wdrożony System Wykonawca zobowiązany jest udzielić 24 miesięcznej gwarancji. W ramach gwarancji Wykonawca zobowiązuje się do:

- nieodpłatnego usuwania wad, w szczególności niezgodności funkcjonalności z dostarczoną dokumentacją;
- pomocy w analizie dokumentacji do licencji;
- udzielania administratorom wyjaśnień dotyczących użytkowania i eksploatacji licencji;
- pomocy w optymalizacji pracy z aplikacją, bezpośredniej diagnostyki w docelowej lokalizacji Zamawiającego, z wykorzystaniem metody zdalnego dostępu.