*Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego nr 01/07/2016/RPO na wykonanie usługi polegającej na przygotowaniu aplikacji edukacyjnych (tj. gry edukacyjne, puzzle, komiksy, animacje / filmy) o tematyce związanej z ekologią, stworzeniu strony www z wbudowanymi aplikacjami dostosowanymi na urządzenia mobilne i komputery oraz dostawie i instalacji stołów multimedialnych zlokalizowanych w Centrach Promocji i Edukacji we Władysławowie, Chmielnie, Przewłoce i Łupawsku.*

**Opis przedmiotu zamówienia**

1. Ogólny opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest **usługa polegająca na przygotowaniu aplikacji edukacyjnych (tj. gry edukacyjne, puzzle, komiksy, animacje / filmy) o tematyce związanej z ekologią, stworzeniu strony www z wbudowanymi aplikacjami dostosowanymi na urządzenia mobilne i komputery oraz dostawie i instalacji stołów multimedialnych zlokalizowanych w Centrach Promocji i Edukacji we Władysławowie, Chmielnie, Przewłoce i Łupawsku.** Projekt stanowikompleksowy i multimedialny program edukacji ekologicznej pn. Edukacja ekologiczna w sieci finansowany z Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Pomorskiego 2014 – 2020 realizowany w partnerstwie przez Stowarzyszenie Północnokaszubska Lokalna Grupa Rybacka, Stowarzyszenie Lokalna Grupa Rybacka Kaszuby, Stowarzyszenie Słowińska Grupa Rybacka, Stowarzyszenie Rybacka Lokalna Grupa Działania Pojezierze Bytowskie zwanymi dalej Partnerami projektu.

Projekt pn. Edukacja ekologiczna w sieci stanowi jedno z działań aktywizujących lokalne społeczności realizowanych przez w/w Stowarzyszenia skierowanych do odbiorców w wieku 5 – 12 lat.

Projekt zakłada kompleksowe i kompletne przygotowanie następujących zadań:

1. dostawa oraz instalacja **4 stołów multimedialnych** opartych na monitorze dotykowym 27" i komputerze PC,
2. zaprojektowanie oraz **stworzenie strony internetowej** z wbudowanymi aplikacjami dostosowanymi na urządzenia mobilne i komputery, z panelem administracyjnym, z bazą danych użytkowników umożliwiającą zakładanie konta, logowanie, zbieranie punktów za aktywność,
3. ułożenie scenariuszy, zaprojektowanie i stworzenie **5 animacji/ bajek edukacyjnych** dla dzieci o tematyce ekologicznej,
4. ułożenie scenariuszy, zaprojektowanie i **stworzenie 7 edukacyjnych gier ekologicznych**, multiplatformowych,
5. **zaprojektowanie i stworzenie komiksów – aplikacji** umożliwiających tworzenie własnych komiksów korzystając z bazy gotowych grafik,
6. ułożenie scenariuszy, zaprojektowanie i stworzenie **7 animacji/ filmów EKO spryciarze** pokazujący jak w ciekawy sposób można wykorzystać niektóre przedmioty do zabawy i w życiu codziennym.

Cała strona i wszystkie jej elementy mają w sposób ciekawy i dowcipny promować zachowania ekologiczne. Całość powinna być spięta jedną oprawą graficzną i tymi samymi postaciami występującymi zarówno w grach, animacjach, jak i komiksach.

Realizacja w/w zakresu projektu stanowić będzie narzędzie do przeprowadzenia lekcji instruktażowych wśród dzieci z obszarów działania Partnerów projektu oraz działań aktywizujących lokalne społeczności.

1. Szczegółowy opis zamówienia
2. **4 STOŁY MULTIMEDIALNE**

Stoły multimedialne, wykonane wg indywidualnego projektu, oparte na monitorze dotykowym minimum 27" i komputerze PC o konfiguracji gwarantującej bezproblemową pracę, z zainstalowanym najnowszym dostępnym na rynku systemem operacyjnym, umożliwiającym płynne działanie programu Adobe Flash Player, z możliwością uruchamiania aplikacji 64 bitowych.

Minimalne parametry komputera:

- Pamięć RAM: 4 GB,

- Dysk twardy SSD minimum 120 GB dedykowany do pracy ciągłej 24 godziny dziennie, 7 dni w tygodniu,

- Karta graficzna kompatybilna z bibliotekami DirectX 9 ze sterownikiem WDDM 1.0.

- Test Passmark procesora : minimum 3.000 punktów, ze zintegrowaną kartą graficzną o wydajności Passmark G3D Mark : minimum 550 punktów

System powinien umożliwiać działanie gier edukacyjnych i animacji zrealizowanych w ramach przedmiotowego zapytania oraz innych aplikacji będących w posiadaniu Partnerów projektu.

Wykonawca będzie odpowiedzialny za dostawę stołów do siedzib Partnerów projektu, montaż oraz instalację gier multimedialnych, animacji zrealizowanych w ramach przedmiotowego zapytania oraz innych aplikacji będących w posiadaniu Partnerów projektu (dostosowanych do systemu Windows 10). Rozwiązania informatyczne stołów multimedialnych powinny umożliwić działanie aplikacji bez konieczności podłączenia do Internetu.

Wykonawca udzieli co najmniej 24 miesięcznej gwarancji na stoły multimedialne oraz gwarantuję obsługę serwisową jak i konserwatorską oraz wprowadzanie niezbędnych poprawek lub aktualizacji co najmniej przez cały okres trwania gwarancji.

1. **STRONA INTERNETOWA**

Responsywna strona internetowa zwana dalej również portalem (działająca również na urządzeniach mobilnych), wraz z panelem administracyjnym umożliwiającym samodzielne aktualizowanie i zarządzanie treścią strony. Strona z bazą danych użytkowników umożliwiająca zakładanie konta, logowanie, zbieranie punktów za aktywności (np. granie w gry , branie udziału w konkursach, tworzenie własnych prac w dziale „komiksy”).

Wymagania:

* strona powinna być prosta, czytelna, funkcjonalna;
* wykonawca przekaże propozycje co najmniej 2 projektów graficznych strony – system identyfikacji wizualnej projektu;
* zapewnienie poprawnego funkcjonowania portalu przeglądarkach internetowych;
* instalacja i skonfigurowanie portalu pod kątem zapewnienia wysokiego poziomu bezpieczeństwa;
* przeniesienie praw autorskich stworzonej strony na Partnerów projektu, w tym do domeny, jako integralnej całości, bezterminowo, na zasadzie wyłączności;
* możliwość wstawienia kodu html (np. Facebook, mapy Google);
* możliwość rozbudowy strony o nowe funkcjonalności;
* preferowane będą rozwiązania oparte o CMS-y na licencji open source;
* zapewnienie stałego, bezpłatnego kontaktu do działu technicznego na wypadek problemów technicznych.

Strona powinna zawierać następujące funkcjonalności:

* informacyjna – informacja o projekcie oraz Partnerach projektu,
* oglądanie powstałych w wyniku projektu animacji i filmów,
* granie w gry i tworzenie komiksów,
* logowanie i zakładanie kont użytkowników,
* tworzenie szczegółowych statystyk,
* formularz kontaktowy.

Do kosztów należy wliczyć opłatę za wykupienie domeny i utrzymanie strony internetowej co najmniej do zakończenia projektu tj. 30 czerwca 2017 r.

1. **ANIMACJE/BAJKI EDUKACYJNE DLA DZIECI O TEMATYCE EKOLOGICZNEJ**

Animacje stanowić powinny integralną część strony internetowej.

Animowane bajki to 5 odcinków poruszających różne zagadnienia z dziedziny ekologii:

1. Fauna i flora środowiska morskiego,
2. Fauna i flora środowiska jezior,
3. Sporty wodne,
4. Wypoczynek – plaża,
5. Wypoczynek – las.

Wszystkie odcinki łączy grupa bohaterów, których przygody związane są z ekologicznym trybem życia. Postacie przeżywają przygody, w których podejmują proekologiczne decyzje pokazując jednocześnie konsekwencje niewłaściwego – nieekologicznego postępowania.

Wymagania:

* Animacje powinny być wykonane na poziomie bajek emitowanych w dziecięcych kanałach telewizyjnych;
* Animacje powinny być przygotowane z myślą o dzieciach w wieku 5 – 12 lat;
* Zastosowana technika do produkcji animacji musi zapewniać wysoką jakość i płynność animacji (obraz wyrazisty, bez przeskoków klatek);
* Przeniesienie praw autorskich do powstałych animacji na Partnerów projektu, bezterminowo, na zasadzie wyłączności;
* Czas trwania każdego odcinka – około 2-3 minuty;
* Wykonawca przygotuje filmy animowane w formacie fullHD;
* Animacje powinny mieć możliwość odtwarzania ich na stronie internetowej, o której mowa w pkt. b.;
* Wykonawca dostarczy Partnerom projektu (4 egzemplarze) animacje na płycie CD w formacie pliku multimedialnego.

Wykonawca odpowiedzialny będzie za stworzenie scenariuszy 5 filmów na podstawie ogólnych wytycznych dostarczonych przez Zamawiającego i zgodnie z założeniami przedsięwzięcia pn. Edukacja ekologiczna w sieci. Scenariusze będą realizowane po akceptacji Zamawiającego.

Wykonawca gwarantuję obsługę serwisową strony oraz wprowadzanie niezbędnych poprawek lub aktualizacji co najmniej przez okres 24 miesięcy.

1. **EDUKACYJNE GRY EKOLOGICZNE**

Przedmiotem zapytania jest kompleksowe stworzenie gier multimedialnych, mających na celu rozwijanie kreatywności oraz umiejętności w obszarze ekologii i ochrony środowiska dla dzieci w wieku przedszkolnym i szkół podstawowych (5-12 lat).

Wymagania:

* Wykonanie 7 gier multiplatformowych, umożliwiających granie na różnych urządzeniach i platformach;
* Forma gier: 5 gier zręcznościowych skierowanych do dzieci w wieku szkoły podstawowej oraz 2 gry w formie puzzli skierowane do dzieci w wieku przedszkolnym;
* Gry przygotowane w technologii HTML5 lub podobnej;
* Format gier powinien umożliwić ich instalację i swobodne użytkowanie na stołach multimedialnych, bezpośrednio na stronie internetowej oraz bez konieczności pobierania i instalowania;
* Przeniesienie praw autorskich do powstałych gier na Partnerów projektu;
* Wykonawca odpowiedzialny będzie za stworzenie scenariuszy 7 gier na podstawie ogólnych wytycznych dostarczonych przez Zamawiającego i zgodnie z założeniami przedsięwzięcia pn. Edukacja ekologiczna w sieci. Scenariusze będą realizowane po akceptacji Zamawiającego.
* Wykonawca odpowiedzialny będzie za udźwiękowienie gier,
* Wykonawca odpowiedzialny będzie za instalację gier na stronie internetowej opisanej w pkt. b oraz na stołach multimedialnych,
* Wykonawca odpowiedzialny będzie za wykonanie projektu pudełkowej wersji gier – 4 egzemplarze, przygotowanych do wielokrotnego powielania.
1. **KOMIKSY**

Aplikacja umożliwiająca tworzenie własnych komiksów korzystając z bazy gotowych grafik. Aplikacja działa w taki sposób, że z biblioteki gotowych elementów dziecko przeciąga na scenę te wybrane, a następnie może je edytować – przesuwając, skalując, obracając, zmieniając ustawienie względem innych elementów.

Wymagania:

* W bibliotece znajdą się kategorie: ramki, tła, postacie, przedmioty, dymki w które można będzie wpisać własny tekst;
* Dziecko może tworzyć własne komiksy i następnie publikować je na stronie;
* Komiksy są widoczne dla innych użytkowników po ich akceptacji przez administratora;
* Aplikacja uwzględnia możliwość wygenerowania pliku PDF z wybranym komiksem, który można zapisać i wydrukować;
* Komiksy mogą być oceniane przez innych użytkowników, jak również mogą być elementem organizowanych konkursów;
* Komiksy powinny być przygotowane z myślą o dzieciach w wieku 5 – 12 lat;
* Przeniesienie praw autorskich do aplikacji „komiksy” na Partnerów projektu bezterminowo i na zasadzie wyłączności;
1. **EKO spryciarze.**

Kącik z animacjami/ filmami instruktarzowymi pokazujący jak w ciekawy sposób można niektórym przedmiotom nadać drugie życie, czyli jak wykorzystać zużyte przedmioty do fajnej zabawy, lub w życiu codziennym. Animacje lub filmy zrealizowane w formie instruktażu, pokazujące kolejne kroki wykonania np. jakiejś zabawki z odpadów, czy konewki ze starej butelki PET itp.

Wymagania:

* Ilość animacji/ filmów w pakiecie – 7,
* Pomysły na wtórne wykorzystanie przedmiotów powinny być ciekawe i niebanalne,
* Animacje lub filmy powinny być przygotowane z myślą o dzieciach w wieku szkoły podstawowej;
* Zastosowana technika do produkcji musi zapewniać wysoką jakość i płynność (obraz wyrazisty, bez przeskoków klatek);
* Przeniesienie praw autorskich do powstałych animacji lub filmów na Partnerów projektu bezterminowo i na zasadzie wyłączności;
* Czas trwania każdego odcinka – około 2-3 minuty.
* Wykonawca przygotuje filmy lub animacje w formacie fullHD.
* Animacje lub filmy powinny mieć możliwość odtwarzania ich na stronie internetowej, o której mowa w pkt. b.;
* Wykonawca dostarczy Partnerom projektu (4 egzemplarze) filmy/animacje na płycie CD w formacie pliku multimedialnego.

Wykonawca odpowiedzialny będzie za stworzenie scenariuszy 7 animacji/ filmów na podstawie ogólnych wytycznych dostarczonych przez Zamawiającego i zgodnie z założeniami przedsięwzięcia pn. Edukacja ekologiczna w sieci. Scenariusze będą realizowane po akceptacji Zamawiającego.