Zakres zamówienia obejmuje opracowanie turystycznej mobilnej aplikacji turystycznej typu „gra miejska” wraz dostawą elementów zagospodarowania terenu i alternatywną formą gry w wersji papierowej:

I. Stworzenie mobilnej aplikacji turystycznej typu „gra miejska” dla systemów Android i iOS, która będzie pełnić funkcję edukacyjną i promocyjną, prezentując dziedzictwo kulturowe wybranych zabytków po stronie polskiej i słowackiej

II. Opracowanie graficzne, wykonanie dostawę i montaż elementów terenowych

III. Opracowanie i dostarczenie gry miejskiej w wersji papierowej jako alternatywnej dla aplikacji mobilnej.

1. Przeznaczenie aplikacji:

Celem projektu jest stworzenie mobilnej aplikacji turystycznej typu „gra miejska” dla systemów Android i iOS, która będzie pełnić funkcję edukacyjną i promocyjną, prezentując dziedzictwo kulturowe wybranych zabytków po stronie polskiej i słowackiej.

2. Zakres merytoryczny:

Aplikacja powinna obejmować15 lokalizacji zabytków po stronie polskiej i 10 lokalizacji zabytków po stronie słowackiej.

Dla każdego punktu należy opracować i wprowadzić krótki opis tekstowy (w języku polskim   
i słowackim), prezentację multimedialną (zdjęcia, nagrania audio/wideo), głos lektora (nagrany tekst w obu językach), możliwość uruchomienia zadania związanego z danym punktem.

3. Funkcjonalności aplikacji:

Interaktywna mapa prezentująca punkty gry z lokalizacją GPS,

System wirtualnych nagród: za poprawne wykonanie zadań użytkownik otrzymuje np. odznaki, fragmenty układanki, bonusy odblokowujące dodatkowe treści,

Obsługa kodów QR: przy każdym zabytku znajdzie się tablica z kodem QR, który po zeskanowaniu przekieruje użytkownika do odpowiedniego punktu w aplikacji,

Zadania interaktywne:

możliwość zrobienia zdjęcia jako potwierdzenie wykonania zadania (aplikacja rozpoznaje zdjęcie na podstawie np. szablonu lub prostego porównania obrazu),

możliwość wpisania rozwiązania (np. hasła, liczby, słowa kluczowego) – aplikacja sprawdza poprawność odpowiedzi,

Multimedialne prezentacje: możliwość odtwarzania wideo, galerii zdjęć i nagrań audio,

System dwujęzyczny: aplikacja powinna być w pełni dostępna w języku polskim i słowackim,   
z możliwością wyboru języka przy pierwszym uruchomieniu lub w ustawieniach.

4. Dodatkowe wymagania:

Intuicyjny interfejs użytkownika (UX/UI) przyjazny dla rodzin z dziećmi,

Możliwość edycji treści (panel CMS lub możliwość aktualizacji przez wykonawcę przez okres minimum 12 miesięcy),

Zgodność z wymaganiami sklepów Google Play i Apple App Store,

Przekazanie pełnych praw autorskich majątkowych do aplikacji oraz kodu źródłowego,

Gwarancja i wsparcie techniczne przez minimum 12 miesięcy od daty wdrożenia.

5. Zakres wyceny:

opracowanie scenariusza gry w oparciu o dziedzictwo kulturowe (w tym kupieckie) Jarosławia i miasta partnerskiego po stronie słowackiej

projekt graficzny i UX,

wykonanie aplikacji (Android i iOS),

przygotowanie i integrację treści (teksty, nagrania, multimedia – jeśli w gestii wykonawcy),

wdrożenie i publikację aplikacji w sklepach,

zapewnienie wsparcia technicznego i aktualizacji,

przygotowanie panelu CMS do samodzielnej edycji treści.

II.

Elementy zagospodarowania terenu:

1. Tablice edukacyjne z kodami QR

• Liczba: 15 sztuk

• Wymiary płyty głównej: ok. 70 x 100 cm

• Materiały: płyta kompozytowa typu dibond (min. 3 mm grubości), nadruk UV, rama stalowa malowana proszkowo

• Sposób mocowania: Tablice jednostronne na dwóch stalowych nogach (profil min. 50x50 mm), nogi osadzone w gruncie i zabetonowane na głębokość min. 50 cm, całość odporna na przewrócenie i wandalizm, treść: teksty i grafiki w językach polskim i słowackim, kod QR kierujący do aplikacji, dodatki: powierzchnia łatwa do czyszczenia, odporność na promieniowanie UV i akty wandalizmu.

2. Luneta widokowa z grafiką AR

• Wymiary: wys. całkowita 135–150 cm, średnica okularu 10–15 cm

• Materiały: stal nierdzewna szczotkowana, optyka z tworzywa akrylowego lub szkła zabezpieczonego

• Montaż: fundament punktowy zbrojony (min. 40 x 40 x 50 cm) lub stalowa płyta kotwiona chemicznie

• Element dodatkowy: tablica panoramiczna z kodem QR do rozszerzonej rzeczywistości (ok. 100 x 40 cm, stal + dibond)

3. Klocki modułowe (strefa zabawy)

• Materiały: drewno konstrukcyjne klejone, impregnowane i lakierowane lub tworzywo HDPE

• Liczba zestawów: 2

• Liczba elementów w zestawie: min. 20 dużych modułów

• Wymiary poszczególnych klocków: sześciany, walce, prostopadłościany, trójkąty: od 40x40x40 cm do 60x60x60 cm; elementy przestrzenne umożliwiające wspinanie, siadanie, układanie

• Materiały: tworzywo HDPE, HPL lub termicznie impregnowane drewno konstrukcyjne – wytrzymałe, wodoodporne, odporne na UV i wandalizm

• Bezpieczeństwo: zaokrąglone krawędzie i narożniki, powierzchnie antypoślizgowe, brak ostrych, wystających elementów, spełnienie norm bezpieczeństwa dla placów zabaw (np. PN-EN 1176).

• Montaż: elementy wolnostojące w wyznaczonej strefie, bez konieczności stałego przytwierdzenia (możliwość przemieszczania przez dzieci), podłoże: oznaczony obszar miękki (np. mata gumowa w kolorze neutralnym).

• Dodatki: oznakowanie strefy jako „Strefa kreatywnej zabawy” / „Modułowy plac zabaw”, prosta tablica z instrukcją zabawy, oznaczeniem wieku, regulaminem (PL/SK).

4. Symboliczny dzwon przy Kolegiacie

• Wymiary: wys. konstrukcji ok. 180 cm, średnica dzwonu 35–45 cm

• Materiały: dzwon odlany z brązu lub stali, rama z drewna dębowego lub stali malowanej proszkowo

• Montaż: stelaż mocowany do podłoża na kotwach rozprężnych lub fundament punktowy

• Dodatki: młotek do uderzenia przymocowany linką stalową, tablica z opisem w 2 językach

5. Interaktywny bęben handlowy

• Wymiary: wysokość całkowita ok. 140 cm, średnica bębna ok. 60 cm

• Materiały: drewniany walec na stalowym trzonie lub tworzywo z grafiką pokrytą laminatem anty-UV

• Funkcja: po przekręceniu użytkownik losuje grafikę lub pytanie (wewnętrzny mechanizm obrotowy)

• Montaż: stojak stalowy kotwiony do podłoża, tabliczka informacyjna z QR i instrukcją

6. Kalejdoskop historyczny

• Wymiary: wys. ok. 135 cm, tubus o średnicy 15 cm, długości 80 cm

• Materiały: stal + szkło + elementy lustrzane wewnątrz, bezpieczne soczewki

• Funkcja: prezentacja historycznych obrazów miasta przez obracanie tubusu,

* Montaż: stabilna konstrukcja kotwiona do podłoża, całość odporna warunki atmosferyczne i uszkodzenia.

7. Zakres wyceny: projekt graficzny, wykonanie elementów, dostawa i montaż.

III.

1. Cel zadania: Opracowanie i dostarczenie gry miejskiej w wersji papierowej jako alternatywnej dla aplikacji mobilnej.

Gra ma być zintegrowana z tymi samymi punktami (zabytkami) i elementami terenowymi, co wersja aplikacyjna, a jej forma umożliwiać samodzielne lub grupowe zwiedzanie z rozwiązywaniem zadań i zagadek.

2. Zakres prac

2.1. Koncepcja i scenariusz gry papierowej

Opracowanie pełnego scenariusza gry w języku polskim i słowackim,

Narracja oparta na motywie kupieckiego dziedzictwa miast,

Uwzględnienie 25 lokalizacji (15 po stronie polskiej, 10 po stronie słowackiej),

Integracja z elementami terenowymi po stronie polskiej:

• tablice edukacyjne z kodami QR

• luneta widokowa

• klocki modułowe

• dzwon symboliczny

• interaktywny bęben handlowy

• kalejdoskop historyczny

2.2. Materiały do gry papierowej

Karty zadań / przewodnik gracza (broszura):

• minimum 24 strony (język polski + słowacki, np. strony równoległe)

• format A5 lub B5, druk pełnokolorowy

• zawiera mapę punktów gry, treść zadań, miejsce na wpisywanie odpowiedzi, rysunki lub zdjęcia

Pakiet rozwiązań dla nauczycieli lub przewodników – broszura z odpowiedziami i podpowiedziami.

Dyplomy ukończenia gry, naklejki lub papierowe odznaki do rozdania uczestnikom

Gra dostosowana do udziału rodzin z dziećmi, grup szkolnych lub turystów indywidualnych

2.3. Produkcja

Opracowanie graficzne i skład DTP

Przygotowanie do druku

Wydruk i dostawa:

• min. 500 egzemplarzy przewodnika (PL/SK)

• min. 500 dyplomów ukończenia + zestaw naklejek/odznak

2.4. Materiały cyfrowe

Wersja broszury w formacie PDF (do pobrania lub samodzielnego druku)

Osobna wersja edytowalna (Word lub InDesign) do ewentualnych przyszłych zmian

3. Wymagania dodatkowe

Spójność graficzna z wersją aplikacyjną i elementami terenowymi

Wszystkie treści w dwóch wersjach językowych: polskiej i słowackiej

Wydruk na trwałym papierze (np. kredowy lub offsetowy min. 150 g/m²)

Przed drukiem wszystkie materiały muszą być zaakceptowane przez Zamawiającego.

Okres realizacji: 8 miesięcy od daty podpisania umowy