

Opis przedmiotu zamówienia: mapa interaktywna

Cel projektu

Stworzenie interaktywnej mapy Term Maltańskich obejmujących atrakcje w 3 strefach: Baseny Sportowe, Aquapark oraz Świat Saun (tylko części dostępne dla klientów), która będzie zaimplementowana na oficjalnej stronie internetowej. Szczegółowy wykaz miejsc, które muszą być zawarte w stworzonej mapie:

1. Baseny Sportowe:
 - a. hala basenów sportowych oraz trybuny
2. Aquapark
 - a. hala rekreacji
 - b. restauracja wraz z tarasem (poziom +1)
 - c. Plaża zewnętrzna
 - d. Zjeżdżalnie
3. Światy Saun
 - a. Strefa Świat Saun na poziomie „0”
 - b. Zewnętrzna strefa saun wraz z zielonym tarasem

Mapa ma zapewniać użytkownikom łatwą nawigację po obiekcie, interaktywne elementy umożliwiające uzyskanie dodatkowych informacji oraz animacje.

Założenia do projektu

1. Wykonanie mapy w technologii 3D, jednak nie jako przestrzenny model (który użytkownik będzie mógł dowolnie obracać i zmieniać perspektywę) oraz dostarczenie mapy w jednej określonej izometrycznej perspektywie jako obraz 2D.
1. Elementy graficzne mapy (tzw. „assety”) będą wykonane w jakości odpowiedniej dla projektów/produktów cyfrowych użytku online, więc musi być wykonana tak, aby wydajność przy słabszych łączach internetowych nadal pozwalała na jej używanie.
2. Zamawiający musi mieć możliwość zarządzania contentem po wdrożeniu mapy interaktywnej na stronę www.
3. Wdrożenie mapy w języku polskim
4. Wdrożenie mapy przy uwzględnieniu wymogów WCAG, jednak w zakresie nie powodującym pogorszenia zakresu funkcjonalności oraz UX/UI Design (najważniejsze aspekty to kontrasty kolorystyczne oraz łatwość obsługi interfejsu mapy).
5. Wykonanie testów manualnych skupionych na najbardziej popularnych przeglądarkach i łączach internetowych.
6. Zachowanie mapy RWD może wiązać się z konkretnymi ograniczeniami w zakresie animacji oraz liczbie elementów interaktywnych by nie pogorszyć jej działania.
7. Mapa ma być interaktywna tj. ma posiadać wbudowane animacje (np. animacja wody, pluski, zmienne oświetlenie, ruchome postacie tj. pływak w basenie, osoba zjeżdżająca na zjeżdżalni, osoba przebywająca w saunie, saunamistrz machający ręcznikiem, falujące rośliny na wietrze

itp.) z zastrzeżeniem, że wdrożone zostaną takie animacje, które nie wpłyną ujemnie na wydajność mapy. Podane powyżej przykłady stanowią jedynie przykłady.

8. Mapa musi być wykonana w sposób umożliwiający dokonywanie w niej zmian oraz rozbudowę mapy w przyszłości po rozbudowie obiektu, również przez inny podmiot.
9. Mapa musi mieć możliwość implementacji w tzw. infokiosku w przyszłości. Wykonawca przedstawi Zamawiającemu dokładne parametry mapy oraz minimalne wymagania, które pomogą przy doborze właściwych infokiosków w przyszłości (Zamawiający nie posiada obecnie takiego urządzenia).
10. Mapa musi mieć możliwość pokazania użytkownikowi tzw. ścieżki klienta np. wbudowana ścieżka pokazująca polecane sauny wraz z kolejnością korzystania z nich dla użytkowników, którzy pierwszy raz odwiedzą strefę Świata Saun.
11. Mapa zostanie przygotowana w taki sposób, aby jej integracja z CMS oraz stroną www była możliwie jak najprostsza.
12. Mapa interaktywna musi być zaprojektowana i zaimplementowana z uwzględnieniem możliwości łatwego wdrażania kolejnych wersji językowych. W szczególności:
 - a. wszelkie treści tekstowe (interfejsowe i opisowe) muszą być oddzielone od warstwy prezentacji (grafiki) i zarządzane poprzez zewnętrzne zasoby np. takie jak pliki JSON/YAML, zasoby gettext lub mechanizmy CMS.
 - b. struktura danych tekstowych powinna umożliwiać dynamiczne przełączanie wersji językowej lub ładowanie odpowiednich tłumaczeń w zależności od preferencji użytkownika.
 - c. w pierwszym etapie mapa zostanie dostarczona w wersji polskojęzycznej. System musi być jednak przygotowany na łatwą integrację dodatkowych wersji, w tym np. translacji na gwarał poznąską lub inne.
13. Mapa interaktywna powinna implementować trzystopniowy model zoomowania oparty na dynamicznej zmianie widoków oraz skalowalności assetów:
 - a. poziom 1 – widok ogólny (statyczny):
Startowy ekran aplikacji przedstawia statyczny obraz (w formacie PNG/WebP) prezentujący kompleks Term Maltańskich w największym oddaleniu. Obraz ten nie jest interaktywny, poza możliwością wyboru strefy.
 - b. poziom 2 – Widok strefowy (Interaktywny):
Po wybraniu danej strefy (np. Aquapark, Baseny Sportowe, Świat Saun), następuje dynamiczne załadowanie osobnej interaktywnej mapy tej strefy, zawierającej funkcje zoomowania i eksploracji.
 - c. poziom 3 – Zoom wewnętrzny:
W ramach mapy danej strefy użytkownik ma możliwość płynnego powiększenia obrazu do maksymalnego poziomu zoomu.System zoomowania musi wykorzystywać techniki skalowania obrazu wysokiej jakości (np. CSS transform, WebGL scaling), a przejścia między poziomami zoomu muszą być płynne, bez odczuwalnych opóźnień ładowania.
14. Wszystkie „assety” graficzne zastosowane w interaktywnej mapie (w tym ilustracje, ikony, elementy interfejsu oraz animacje) muszą być przygotowane w sposób zapewniający pełną skalowalność bez utraty jakości wizualnej. W szczególności:
 - a. assety muszą zachowywać ostrość krawędzi oraz brak widocznych pikseli przy dowolnym poziomie powiększenia w zakresie przewidzianym w funkcjonalności zoomowania.

- b. grafiki powinny być przygotowane w formatach wektorowych (SVG) lub w wysokorozdzielczych bitmapach (PNG, WebP) z odpowiednią gęstością pikseli (minimum 300 ppi dla widoków statycznych).
 - c. wykonawca zobowiązany jest do zastosowania technik optymalizacji grafiki dla środowisk cyfrowych (m.in. eksportu w formatach lossless, precyzyjnego antyaliasingu oraz dostosowania wielkości assetów do wymogów responsywności).
- 15. Udzielenie gwarancji i wsparcia po wdrożeniu na okres min. 12 miesięcy od wdrożenia mapy.
 - 16. Wgranie do mapy 3 ścieżek dla klientów Świata Saun wg stopnia zaawansowania tj. graficznego przedstawienia ścieżki korzystania z konkretnych pomieszczeń saunowych z uwzględnieniem ich specyfikacji oraz kolejności dla: użytkownika początkującego, średniozaawansowanego i zaawansowanego.
 - 17. Graficzne przedstawienie lub wyróżnienie na mapie np. w formie podświetlenia punktów gastronomicznych oraz atrakcji dla seniorów.
 - 18. Funkcjonalności opisane w punkcie 16 oraz 17 powinny być łatwo dostępne dla użytkowników mapy z poziomu interfejsu sterującego (łatwa nawigacja).

Wymagania funkcjonalne

- 1. Przejrzysta nawigacja po obiekcie;
- 2. Możliwość zoomowania i nawigacji po mapie;
- 3. Interaktywne punkty z opisami i zdjęciami po kliknięciu wybrane strefy;
- 4. Wgrane 3 ścieżki dla klienta Świata Saun;
- 5. Wgrana funkcjonalność „podświetlająca” atrakcje dla seniorów oraz punkty gastronomiczne;
- 6. Płynne animacje.

Wymagania techniczne

Interaktywna mapa powinna być w responsywna i działać płynnie na urządzeniach mobilnych i desktopowych, jednak z zastrzeżeniem, że poniżej określonego breakpointu, zachowania animacji i interakcji mogą się różnić lub być uproszczone na potrzeby wzrostu wydajności. Mapa musi być zoptymalizowana pod kątem szybkości ładowania oraz być wykonana w taki sposób aby jej integracja z CMS/Wordpress była jak najprostsza.

Technologie, w których ma zostać wykonana mapa interaktywna:

- 1. HTML
- 2. CSS (SCSS)
- 3. JavaScript

Hostowanie mapy interaktywnej na GitHub z zastrzeżeniem, że Zamawiający posiadać będzie darmowe konto developerskie.

Architektura i główne założenia aplikacji:

- 1. Biul. Tool & Development: VITE
- 2. CSS Naming Convention: SUIT
- 3. Git: nomenklatura Conventional Commits

4. Mapa powinna móc działać jako niezależna aplikacja oraz być łatwa w integracji z Wordpress CMS (najlepiej, aby artefakty stanowiły jeden wynikowy plik index.html, jeden wynikowy plik CSS i jeden wynikowy plik JS)
5. Podział logiki biznesowej na łatwe w utrzymaniu moduły i/lub komponenty CSS i JS
6. Dostarczenie dokumentacji:
 - a. Instrukcja pracy z aplikacją
 - b. dla programisty Instrukcja pomocna w integracji z Wordpress CMS, w tym konfiguracja przekazywanej treści z CMS

Stworzenie oraz zaimplementowanie mapy musi przebiegać wg poniższego zakresu prac:

1. Badania UX, Architektura, UI Design
 - a. Badania UX: analiza potrzeb użytkowników aquaparku i głównych funkcji, które powinna spełniać interaktywna mapa.
 - Spotkanie z zespołem klienta w celu ustalenia kluczowych funkcji mapy.
 - Stworzenie person.
 - Analiza konkurencyjnych map obiektów rekreacyjnych.
 - b. Architektura informacji i user flow: zaplanowanie struktury interaktywnej mapy, w tym:
 - Rozmieszczenie kluczowych stref według planów dostarczonych przez Zamawiającego w formatach CAD lub podobnych oraz szczegółowych zdjęć obiektu również dostarczonych przez klienta lub na podstawie wizji lokalnej
 - Rozmieszczenie funkcji interaktywnych (np. po kliknięciu, na strefę pojawiają się szczegółowe informacje - opisy, linki, zdjęcia).
 - Nawigacja i skróty na mapie (np. przyciski zoom, filtry).
 - Predefiniowane user flow dla poszczególnych person.
 - c. UI Design:
 - Projekt graficzny interfejsu mapy i layoutu strony
 - Design system elementów interfejsu mapy i layoutu strony
 - Interaktywny mockup interfejsu mapy i layoutu strony
2. Produkcja mapy i animacji 2D
 - a. koncepty graficzne mapy i elementów animowanych na bazie fotografii obiektu oraz planów CAD Term Maltańskich
 - b. wypracowanie stylistyki mapy zgodnej z brandingiem Term Matlańskich
 - c. produkcja finalnej mapy i elementów animowanych
 - d. przygotowanie finalnej mapy i elementów animowanych pod implementację
 - e. Optymalizacja elementów animowanych
3. Programowanie i implementacja
 - a. Mapa i landing page:
 - Implementacja mapy wraz z animacjami
 - Znalezienie optymalnych rozwiązań i Implementacja elementów interaktywnych mapy - okna informacyjne, modale, tooltipy itp.
 - Implementacja Landing Page'a - HTML, CSS, JavaScript
 - Osadzenie mapy na Landing Page'u
 - Responsywności – dostosowanie do różnych ekranów (desktop, tablet, smartfon)
 - Testy manualne

4. Testy i poprawki, wsparcie po wdrożeniu.

Zamawiający ponadto wymaga przekazania pełnych majątkowych praw autorskich do mapy interaktywnej w tym, w szczególności prawo do modyfikacji, adaptacji i dalszego rozpowszechniania mapy w dowolnym celu, prawo do wdrażania mapy w innych kanałach marketingowych lub na innych platformach, prawo do przekazania praw autorskich majątkowych osobom trzecim (np. innemu dostawcy technologii). Ponadto Zamawiający wymaga zastosowania klauzuli poufności – Wykonawca nie może ujawniać informacji o projekcie przed jego premierą

W celu złożenia oferty Zamawiający wymaga odbycia wizji lokalnej przez potencjalnych zainteresowanych oraz ściągnięcia plików PDF/DWG z mapą obiektu w celu szczegółowego ustalenia zakresu, który ma obejmować mapa. Wizja lokalna zostanie potwierdzona protokołem. W celu ustalenia terminu dokonania wizji lokalnej należy skontaktować się z Panem Filipem Szymanowskim, tel. 882-014-765.

Do oferty należy dołączyć, jako warunek spełnienia wymagań:

1. portfolio – przynajmniej jeden projekt podobnej mapy interaktywnej, wykonanej w opisanej wyżej technologii – **warunek konieczny**.

Zamawiający wymaga złożenia przedmiotowych środków dowodowych:

1. Koncept graficzny mapy i elementów animowanych na bazie fotografii obiektu oraz planów CAD Term Maltańskich oraz stworzenie podstawowych założeń interfejsu i sterowania w wersji graficznej.
2. Element mapy (tzw. assetu) stanowiącego przykład jakości, jaka zostanie dostarczona w ramach opisywanego projektu do oceny przez Zamawiającego.

1. **Kryteria oceny ofert:** Przy wyborze oferty najkorzystniejszej Zamawiający będzie kierował się następującymi kryteriami oceny ofert:

Lp.	Kryterium oceny	Waga kryterium
1	Cena brutto oferty	60 %
2	Koncept graficzny mapy	15 %
3	Jakość assetu	10 %
4	Gwarancja	15 %

2. Sposób przyznawania punktów:

- Cena brutto oferty oceniana będzie metodą punktową wg wzoru:

$$Cc = \frac{C_{min}}{C_{bad}} \times 60$$

gdzie:

C_c – ilość punktów oferty badanej,

C_{min} – najniższa cena brutto spośród ofert niepodlegających odrzuceniu,

C_{bad} – cena brutto oferty badanej

- Koncept graficzny mapy będzie oceniany pod kątem łatwości i intuicyjności nawigacji po mapie, sposobu przedstawienia głównego planu mapy oraz jakości przybliżeń

a1) Łatwość i intuicyjność nawigacji po mapie tj. czy projekt jest przejrzysty oraz nawigacja po stronie jest prosta dla użytkowników.

Ocena: 0-10 pkt.

a2) Przedstawienie głównego planu mapy wraz z rozkładem animacji oraz ruchomych postaci. Mapa musi zawierać minimum 10 animacji atrakcji oraz minimum 7 animowanych postaci. Każda dodatkowa animacja oraz animowana postać to 1 dodatkowy punkt (maksymalnie do osiągnięcia 10 dodatkowych punktów).

Ocena: 0-20 pkt.

- 10 pkt- Za przygotowanie co najmniej 10 animacji atrakcji oraz 7 animowanych postaci
- 10 pkt- Każda dodatkowa animacja atrakcji lub animowana postać to +1 punkt, maksymalnie do osiągnięcia 10 dodatkowych punktów

a3) Przedstawienie maksymalnego przybliżenia na atrakcje mapy tj. poziomu 3 zooma wewnętrznego, zapewniającego przejrzystość i czytelność poszczególnych atrakcji.

Ocena: 0-10 pkt.

Punkty w kryterium oceny konceptu graficznego mapy wyliczone będą wg poniższego wzoru:

$$Ck = \frac{a1+a2+a3}{40} \times 15$$

- Jakość assetu będzie oceniany pod kątem odwzorowania modelowanych elementów, zastosowania zasad oświetlenia oraz jakości grafiki

b1) Odwzorowanie modelowanych elementów tj. zgodność modelu z wyglądem rzeczywistym modelowanego elementu aquaparku pod kątem kolorystyki, wymiarów w proporcjach, kształtu.

Ocena: 0-20 pkt.

b2) Odwzorowanie oddające podstawowe zasady oświetlenia elementów mapy tj. czy rzucają one naturalnie wyglądający cień.

Ocena: 0-10 pkt.

b3) Jakość grafiki rozumiana jako ostrość wykonanych detali, brak widocznych pikseli w widoku maksymalnego przybliżenia

Ocena: 0-10 pkt.

Punkty w kryterium oceny jakości assetu wyliczone będą wg poniższego wzoru:

$$C_j = \frac{b_1 + b_2 + b_3}{40} \times 10$$

Punkty w poszczególnych kryteriach oceny będą przyznawane przez wykwalifikowanych pracowników Zamawiającego na podstawie oceny dostarczonego konceptu oraz elementu mapy.

- Udzielenie gwarancji i wsparcia po wdrożeniu:
 - Udzielenie gwarancji i wsparcia po wdrożeniu na każde 6 miesięcy ponad wymagany, podstawowy okres 12 miesięcy to 5 dodatkowych punktów:
6 miesięcy dodatkowej gwarancji – 5 pkt.
12 miesięcy dodatkowej gwarancji – 10 pkt.
18 miesięcy dodatkowej gwarancji – 15 pkt.
 C_g = ilość punktów przyznanych za dodatkową gwarancję

Zamawiający wybierze ofertę z najkorzystniejszym bilansem punktów w kryterium ceny, konceptu graficznego mapy, jakości assetu oraz gwarancji wykorzystując następujący wzór:

$$C = C_c + C_k + C_j + C_g$$

Gdzie:

C – jest sumą wszystkich punktów (max. 100 pkt)

C_c - punkty uzyskane w kryterium cena

C_k - punkty uzyskane w kryterium koncept graficzny mapy

C_j - punkty uzyskane w kryterium jakość assetu

C_g - punkty uzyskane w kryterium gwarancja

Zamawiający dokona oceny ofert i wyboru najkorzystniejszej oferty jedynie spośród ofert niepodlegających odrzuceniu.