Znak sprawy : DzAI 281/05/16

Załącznik Nr 11 do SIWZ

**Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia dotyczący Części nr 2 - dostawa monitorów dotykowych wraz z autorską aplikacją i obudową**

1. **Stanowisko multimedialne, ekran 55" x 3szt.**

(stanowisko w formie stołu multimedialnego, technologia pojemnościowa, wodoodporność, zlicowana powierzchnia

* 1. **Specyfikacja techniczna – minimalne wymagania:**

1. Ekran dotykowy o przekątnej ekranu 55", LCD, rozdzielczość 1920x1080 px (Full HD), jasność 350 nit, Kąty widzenia 178°/178°, czas reakcji 5ms, kontrast: 4000:1, technologia dotyku: pojemnościowa (min. 6 punktów dotyku), ekran zlicowany z powierzchnią obudowy, wykończenie szybą ze szkła hartowanego
2. Mini-komputer: Procesor Intel Core i3, Pamięć 4GB DDR3, Zintegrowana karta graficzna: Intel HD Graphics 4400, Dysk: 64GB SSD, Złącza: 1x mini HDMI 1.4a, 1x mini DisplayPort 1.2, Mini jack, 4x USB 3.0, Wifi.
3. Obudowa drewniana /mdf . Przed realizacją Wykonawca uzgodni projekt warsztatowy z Zamawiającym. Ekran umieszczony pod kątem w obudowie.

**1.2. Transport i montaż na miejscu u Zamawiającego**

**1.3. Instruktaż i szkolenie personelu Zamawiającego max 5 osób**

1. **Aplikacje na monitory dotykowe (opisane w punkcie I.):** 
   1. **Gra dla dzieci - opcja zaawansowana**
2. **Gra: zagroda wiejska**

Opis funkcjonalny:   
Gra przeznaczona dla starszych dzieci i młodzieży, wymagająca od użytkownika kojarzenia faktów i logicznego myślenia.

Użytkownik ma do dyspozycji przestrzeń, którą powinien zagospodarować na zagrodę wiejską. Za pomocą edytora może wybrać i dowolnie ułożyć poszczególne elementy zagrody: chałupę, pomieszczenia dla zwierząt, ogrodzenie, studnię, itp. Gra sprawdza czy zaprojektowana przez gracza zagroda ma wszystkie elementy, które są niezbędne dla gospodarzy. Gracz powinien zaprojektować zagrodę na podstawię wiedzy jaką zdobył podczas pobytu w skansenie.

Zakres prac:

- koncepcja i scenariusz

- przygotowanie graficzne ogólnego layoutu gry

- przygotowanie elementów graficznych (rysunki poszczególnych elementów zagrody), na podstawie zdjęć dostarczonych przez Zamawiającego

- oprogramowanie funkcjonalności gry (edytor budowania zagrody, inwentarz z elementami zagrody, ogólna nawigacja po aplikacji)

- testy

1. **Gra: budowanie chałupy**

Opis funkcjonalny:

Gra przeznaczona dla starszych dzieci i młodzieży, wymagająca od użytkownika kojarzenia faktów i logicznego myślenia.

Użytkownik ma za zadanie skonstruowanie od podstaw tradycyjnej chaty z zadanych elementów. Na podstawie instrukcji musi stworzyć fundamenty, ściany i dach wraz z elementami składowymi. Gracz powinien wykorzystać wiedzę zdobytą podczas pobytu w skansenie. Gra sprawdza czy użytkownik układa elementy prawidłowo i w razie potrzeby wskazuje błędy. Dodatkowo gracz ma możliwość pokolorowania poszczególnych elementów na wybrany kolor.

Zakres prac:

- koncepcja i scenariusz

- przygotowanie graficzne ogólnego layoutu gry

- przygotowanie elementów graficznych (rysunki poszczególnych elementów chaty), na podstawie zdjęć dostarczonych przez Zamawiającego

- oprogramowanie funkcjonalności gry (edytor budowania chaty, inwentarz z elementami chaty, przybornik kolorów, ogólna nawigacja po aplikacji)

- testy

**2.2. Gra dla dzieci - opcja prostsza**

1. **rozpoznawanie składników produktów**

Opis funkcjonalny:   
Gra przeznaczona dla najmłodszych zwiedzających. Użytkownik ma do dyspozycji dwa zbiory elementów. W jednym znajdują się zboża, owoce, warzywa; w drugim produkty, które można z nich uzyskać. Przykładowo ze zboża otrzymujemy mąkę, z owoców dżem, itp.

Zadaniem gracza jest dopasowanie elementów do siebie poprzez przeciągnięcie ich na ekranie w odpowiednie miejsce.

Zakres prac:

- koncepcja i scenariusz

- przygotowanie graficzne ogólnego layoutu gry

- przygotowanie elementów graficznych (rysunki lub obróbka zdjęć), na podstawie zdjęć dostarczonych przez Zamawiającego

- oprogramowanie funkcjonalności gry

- testy

1. **Gra puzzle:**Opis funkcjonalny:

Gra przeznaczona dla najmłodszych zwiedzających. Użytkownik wybiera jedno spośród 6 zdjęć oraz poziom trudności (który różni się ilością puzzli). Po wyborze zdjęcia, poszczególne jego części rozsypują się po ekranie, a gracz ma za zadanie dopasować je w odpowiednie miejsce.

Zakres prac:

- przygotowanie graficzne ogólnego layoutu gry

- przygotowanie elementów graficznych (obróbka zdjęć), na podstawie zdjęć dostarczonych przez Zamawiającego

- oprogramowanie funkcjonalności gry

- testy

**2.3. Interaktywna mapa**

Opis funkcjonalny:

Użytkownik ma do dyspozycji mapę z naniesionymi punktami aktywnymi oraz listą po boku ekranu, która prezentuje kilka rodzajów informacji. Zaznaczone tam są wybrane miejsca i trasy. Po kliknięciu w znacznik pokazują się dodatkowe informacje - zdjęcia, opisy, filmy.

Mapa posiada filtry wg których można pokazywać warstwy z informacjami.

Zadaniem Wykonawcy będzie również opracowanie rysunku mapy w formie wektorowej do wykorzystania w aplikacji multimedialnej i na innych polach eksploatacji (m.in. materiałach promocyjnych).

Zakres prac:

- koncepcja i scenariusz uzgodniony z Zamawiającym

- przygotowanie graficzne ogólnego layoutu aplikacji

- opracowanie mapy w formacie wektorowym wg ustaleń z Zamawiającym

- przygotowanie elementów graficznych (rysunki, obróbka zdjęć), na podstawie zdjęć dostarczonych przez Zamawiającego

- oprogramowanie funkcjonalności aplikacji

- testy

**2.4. Kalendarium wydarzeń**

Opis funkcjonalny

Użytkownik ma do dyspozycji oś czasu zaprezentowaną w ciekawej formie, gdzie umieszczone są daty wydarzeń odbywających się w Skansenie. Po kliknięciu w daną datę otwiera się karta informacyjna, gdzie można przeczytać więcej informacji oraz zobaczyć zdjęcia. Zamawiający ma możliwość edycji osi czasu we własnym zakresie.

Zakres prac:

- koncepcja i scenariusz uzgodniony z Zamawiającym

- przygotowanie graficzne ogólnego layoutu aplikacji

- przygotowanie elementów graficznych (obróbka zdjęć), na podstawie zdjęć dostarczonych przez Zamawiającego

- oprogramowanie funkcjonalności aplikacji

- Instalacja i instruktaż