

Specyfikacja, makiety i szkice projektów aplikacji

O aplikacji

Aplikacja ma na celu przybliżenie dzieciom wiedzy teatrolologicznej i kulturowej, ze szczególnym uwzględnieniem teatru lalek. Głównym bohaterem aplikacji będzie marionetka, którą dzieci będą „ożywiać” podczas rozwiązywania zagadek wizualno-tekstowych z podpowiedziami. Efektem prawidłowych odpowiedzi będzie możliwość samodzielnego poruszania marionetką. Aplikacja ma w ciekawy sposób zachęcać do poznawania teatru, pracy lalkarza oraz samego Baja.

Poniżej w dwóch odnośnikach-linkach znajdują się wstępne projekty, które nakreślają charakter oraz wygląd aplikacji.

Odnośnik nr 1 – Wytyczne do projektu graficznego i szkice ekranów do makiety

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1KUvVBDtfMxQ59UXy4ktDuligpwpG4_u

Odnośnik nr 2 – Makieta Figma - link

https://www.figma.com/proto/lvC3apba4s5ZP9pYxDwS3w/TB_prototype_1?scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=3%3A3&show-proto-sidebar=1&node-id=3%3A3

Specyfikacja

PODSTAWOWE FUNKCJONALNOŚCI

Użytkownik:

1. może odblokować 5 kategorii: „Marionetka” (I), „Ruch” (II), „Kostiumy” (III), „Dodatki” (IV) i „Pobierz” (V). W każdej kategorii znajduje się od 3 do 20 elementów i funkcji domyślnie zablokowanych, dostępnych po rozwiązaniu różnego typu, losowych zagadek wizualno-tekstowych (np. quiz, połącz obrazki, dopasuj, zgadnij, układanka).
 - a. w kategorii „Marionetka” (I) może odblokować w dowolnej kolejności minimum 5 ruchomych elementów marionetki (ręka lewa, ręka prawa, noga lewa, noga prawa, tułów + głowa), aby samodzielnie poruszyć dostępnymi w kategorii elementami marionetki przeciągając i upuszczając (kursorem lub palcem, metodą drag & drop) nitkę i/lub ruchomy element (noga, ręka itd.) i ustawić marionetkę w wybranej przez siebie statycznej pozycji (pozie);
 - i. odblokowanie wszystkich 5 elementów z kategorii „Marionetka” powoduje otrzymanie dostępu do kategorii II, III, IV i możliwość odblokowania elementów tam udostępnionych w dowolnej liczbie i kolejności;
 - ii. tylko odblokowanie wszystkich elementów z kategorii II, III, IV powoduje otrzymanie dostępu do kategorii V i odblokowanie elementów i funkcji w niej dostępnych;

- iii. tylko odblokowanie wszystkich elementów z kategorii I, II, III, IV i V (czyli rozwiązanie wszystkich dostępnych w aplikacji zagadek) daje możliwość pobrania spersonalizowanego dyplomu w formacie pdf i jpg i podzielenia się nim w mediach społecznościowych lub wysłania mailem na adres Teatru Baj i wzięcia udziału w losowaniu nagród (2 razy do roku);
 - b. w kategorii „Ruch” (II) może odblokować w dowolnej liczbie i kolejności 3 przykładowe animacje (ukłon, podskok, machanie ręką, 1-2 sekundy w pętli) poprzez rozwiązanie ww. zagadek, aby przekonać się jak lalkarz może ożywić marionetkę;
 - c. w kategorii „Kostiumy” (III) może odblokować w dowolnej liczbie i kolejności 10 elementów ubioru (płaszcz, bluzki, spódnice, sukienki) oraz 6 przebrań (pełnych ubiorów “od stóp do głów”: np. czarodziej¹, pirat, księżniczka, król, rycerz², wiedźma³, aby następnie ubrać marionetkę w wybrane przez siebie kostiumy;
 - d. w kategorii „Dodatki” (IV) może odblokować w dowolnej liczbie i kolejności 20 akcesoriów (4 peruki, 4 czapki i kapelusze, 2 okulary, 4 pary butów, 3 wąsy i brody, 3 maski), aby następnie ubrać w nie marionetkę i dowolnie łączyć z elementami z kategorii III;
 - e. w kategorii „Pobierz” (V) może odblokować w dowolnej kolejności następujące funkcje:
 - i. Pobierz - aby pobrać screen z marionetką na swoje urządzenie (komputer, smartfon, tablet) w formacie png i/lub jpg;
 - ii. Wyślij - aby wysłać screen mailem;
 - iii. Udostępnij - aby udostępnić screen w mediach społecznościowych;
 Każdy screen do pobrania, wysłania lub udostępnienia powinien zawierać prócz ubranej w wybrane kostiumy i dodatki marionetki w wybranej pozycji/pozycji, oświetlonej, na tle sceny z elementami kurtyny logo Teatru Baj i tekstem zachęcającym do skorzystania z aplikacji, np. *„Oto marionetka, stworzona przeze mnie w aplikacji Teatru Baj, imię użytkownika”*.
2. Na każdym etapie rozgrywki użytkownik ma możliwość dostęp do menu zawierającego: Zaczynij od początku (funkcja ta powoduje zresetowanie postępu rozgrywki), Zasady gry, Informacje o aplikacji, Program Teatru Baj, aby dowiedzieć się więcej o rozgrywce i samym Teatrze;
 3. Na każdym etapie rozgrywki użytkownik ma możliwość uzyskania podpowiedzi, np. poprzez ikonę podpowiedzi, podświetlenie i/lub animację aktywnego elementu lub funkcji, aby wiedzieć, co robić w danym momencie;
 4. Na początku rozgrywki ma możliwość odsłonięcia kurtyny, a następnie, w każdym momencie rozgrywki ma możliwość manipulacji kurtyną;
 5. Na początku rozgrywki ma możliwość zapalenie reflektorów a następnie, w każdym momencie rozgrywki ma możliwość manipulacji kątem nachylenia (90 stopni), natężenia światła i zmiany jego koloru, co wpływa na wygląd marionetki na scenie i odwzorowanie kolorów strojów i dodatków;
 6. Po każdej poprawnie rozwiązanej zagadce ma możliwość otrzymanie informacji zwrotnej i powrotu do wyboru kolejnych elementów lub funkcji do odblokowania;
 7. Po każdej nieprawidłowej próbie rozwiązania zagadki ma możliwość otrzymania informacji zwrotnej, zachęcającej do spróbowania raz jeszcze;

¹ dostępny jako bonus po odblokowaniu wszystkich elementów z kategorii II

² dostępny jako bonus po odblokowaniu wszystkich elementów z kategorii III

³ dostępny jako bonus po odblokowaniu wszystkich elementów z kategorii IV

8. Ma możliwość zapoznania się z klauzulą RODO oraz komunikatem o używaniu ciasteczek (cookies).

OGÓLNE ZAŁOŻENIA:

1) Scenariusz i mechanika aplikacji

- 5 kategorii elementów i funkcji do odblokowania: „Marionetka” (I), „Ruch” (II), „Kostiumy” (II), „Dodatki” (IV) i „Pobierz” (V);
- 45 losowych zagadek wizualno-tekstowych (quiz, połącz obrazki, dopasuj, zgadnij, układanka) na 3 poziomach trudności (poziom 1: trzy elementy w zagadce do wyboru/połączenia lub odgadnięcia, poziom 2: cztery elementy do wyboru, poziom 3: pięć elementów do wyboru); a więc liczba elementów zagadki zależy od poziomu trudności;
- opcje: możliwość powiększenia czcionki i zmiany kontrastu, tryb podpowiedzi, dźwięk / bez dźwięku;

2) Interface aplikacji

Lista elementów graficznych:

- ekran startowy z marionetką ubraną w strój czarodzieja z animacją ukłonu i podskoku w pętli 5 elementów graficznych (ikon/ilustracji 2d) do 45 zagadek;
- 48 ikon elementów lub funkcji z 5 kategorii;
- 36 ilustracji wektorowych elementów z kategorii „Kostiumy” i „Dodatki”, w które można ubrać marionetkę;
- przycisk włącz/wyłącz dźwięk;
- ekran podsumowania gry (po odblokowaniu wszystkich elementów, funkcji i kategorii,
- ekran informacji zwrotnej po każdej zagadce;
- Przyciski menu (z opcją resetu rozgrywki, instrukcją, informacjami i linkiem do programu Teatru Baj);
- przycisk „graj”;
- 5 przycisków kategorii z ikonami prowadzących do horyzontalnej listy skrolowania z elementami i funkcjami do odblokowania;
- Tło w grze;
- Tło w menu

Ikony i ilustracje powinny być dwuwymiarowe w formie wektorów (svg), zapisywane w formacie png tylko, gdy jest to konieczne, aby aplikacja szybko się ładowała i płynnie działała się w przeglądarce.

3) Efekty specjalne i animacje

- 3 gotowe animacje ruchu marionetki: ukłon, podskok i machanie muszą zostać wykonane kodem lub za pomocą aplikacji takich jak np. Web Animator;
- twarz marionetki animuje się: mruganie oczami, uśmiech;
- inne efekty specjalne np. konfetti po odblokowaniu wszystkich zagadek z danej kategorii musi zostać wykonane kodem;

4) Język

- aplikacja musi zostać wykonana w języku polskim; po stronie wykonawcy leży korekta, edycja a także dopasowanie do grupy docelowej dostarczonych przez Zleceniodawcę tekstów;

5) Struktura i nawigacja

- System nawigacji aplikacji musi zostać zaprojektowany zgodnie z aktualnymi zasadami tworzenia aplikacji. Nawigacja powinna zapewniać wysoki poziom ergonomii, a zatem musi być intuicyjna, umożliwiać łatwy dostęp do poszukiwanej treści oraz stanowić przejrzysty i zrozumiały dla grupy docelowej system komunikacji;
- Linki zewnętrzne powinny domyślnie otwierać się we wbudowanej przeglądarce, umożliwiającej powrót do ostatniego kontekstu w aplikacji za pomocą jednego kliknięcia.

6) Wymagania techniczne aplikacji

- Aplikacja webowa (mobile first, RWD) musi płynnie działać online w każdej typowej przeglądarce internetowej (Chrome, Firefox, Safari, Edge), w wersjach wydanych w roku 2020 i później, na urządzeniach mobilnych (Internet 4G i 3G) i stacjonarnych,
- aplikacja powinna spełniać warunki Progressive Web App (PWA),
- aplikacja musi być pozycjonowalna,
- Aplikacja powinna umożliwiać zapisywanie stanu gry po odświeżeniu strony lub przerwaniu połączenia internetowego,
- Aplikacja powinna umożliwiać zresetowanie aktualnego stanu gry i rozpoczęcie od początku.

DODATKOWE ZAŁOŻENIA

- Aplikacja ma spełniać standardy WCAG 2.1 określone w ustawie z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych.
- Aplikacja udostępnia uprawnionym użytkownikom dane analityczne (np. Google Analytics)
- Wykonawca gwarantuje bezpłatne usunięcie wszelkich ewentualnych wad projektu oraz niezbędnych aktualizacji w okresie 24 miesiące od daty podpisania protokołu odbioru. Wykonawca zobowiązuje się do nieodpłatnego usunięcia wad wynikających z gwarancji w terminie 7 dni od zgłoszenia.
- Wykonawca przeniesie na Zamawiającego pełnię autorskich praw majątkowych dotyczących utworów powstałych w ramach realizacji niniejszego Zamówienia: grafik, animacji, uporządkowanego kodu źródłowego aplikacji, dokumentacji opisującej możliwość wymiany plików graficznych w poszczególnych kategoriach oraz instrukcji wgrywania aplikacji na serwer Zamawiającego

ELEMENTY PO STRONIE ZLECENIODAWCY

- Zawartość tekstowa - napisanie i przekazanie Wykonawcy zagadek wizualno-tekstowych (wraz z przygotowaniem odpowiedzi i podpowiedzi)
- wsparcie merytoryczne (lalkarskie) Wykonawcy w przygotowaniu animacji marionetki (doradzenie jak poprawnie powinna ruszać się marionetka wykonując podstawowe czynności: ukłon, podskok, machanie i ewentualnie inne)