

Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego nr 02/08/2024 z dnia 19 sierpnia 2024 r. – opis przedmiotu zamówienia.

dotyczy usługi wykonania prac koncepcyjnych oraz prac programistycznych aplikacji webowej „Saltando” na potrzeby realizacji projektu „Saltando”

1. Opis przedmiotu zamówienia

1.1. Zadanie nr 1 przedmiotu zamówienia – Prace koncepcyjne:

- 1.1.1. Prace koncepcyjne Front-end tworzące panel główny inspirowany Miro czy Articy, w którym okna zawierające dialogi, opisy i multimedia (node'y) łączą się ze sobą, są łatwo manipulowalne i powiązane funkcjami logicznymi;
- 1.1.2. Prace koncepcyjne Front-end tworzące panel komórkowy – agregacja powyższych danych do postaci prostego arkusza kalkulacyjnego z podziałem na komórki;
- 1.1.3. Prace koncepcyjne Front-end tworzące panel tekstowy - agregacja powyższych danych do postaci prostego edytora tekstu;
- 1.1.4. Do stworzenia powyższego (od 1.1.1. do 1.1.3.) potrzebny będzie back-end w postaci serwera obsługującego logikę aplikacji, zarządzanie sesjami użytkowników i komunikację z bazą danych, bazy danych, system autoryzacji i logowania użytkowników, system monitorowania i zabezpieczenia;
- 1.1.5. Inspiracje dla panelu głównego: Articy, ChatMapper, Miro;
- 1.1.6. Inspiracje dla panelu komórkowego: Excel, Google Sheets;
- 1.1.7. Inspiracje dla panelu tekstowego: Word, Google Docs;
- 1.1.8. Inspiracje z innych branż: StudioBinder - all-in-one aplikacja do organizowania pracy na planie filmowym i pisania scenariuszy
- 1.1.9. Analiza konkurencji (Articy:Draft X, Arcweave, Dialogue Designer, Chat Mapper, Miro, Excel, Google Sheets i inne) - celem tego zadania jest zaznajomienie zespołu z produktami konkurencyjnymi i określenie ich wad, zalet oraz braków (we współpracy z project managerem). Wykonawca przeprowadzi konsultacje z project managerem, w celu zaznajomienia się z problematyką i ustalenia potrzeb, po czym przeprowadzi analizę wskazanych wyżej programów pod kątem rozpoznania funkcji niezbędnych w pracy scenarzystów i tłumaczy gier wideo, oraz przeprowadzi badanie rynku (poszukiwania) w celu rozpoznania innych programów wykorzystywanych do tych celów przez twórców gier. Rezultatem powyższej analizy będzie minimum 4 stronicowe podsumowanie z wyszczególnieniem najważniejszych funkcji, najpopularniejszych aplikacji, silnych i słabych stron produktów konkurencyjnych, potencjalnych szans i niebezpieczeństw procesu produkcyjnego tożsamego oprogramowania itp.
Project manager udostępni Wykonawcy wyniki dotychczasowego researchu.
- 1.1.10. Doprecyzowanie potrzeb grupy odbiorczej - konsultacje z twórcami gier (scenarzyści, tłumacze i designerzy) - niezbędne ze względu na dynamiczne zmiany



w tym sektorze i konieczność aktualizacji wiedzy i rozpoznania aktualnych potrzeb grupy odbiorczej. W ramach tego zadania wykonawca przeprowadzi minimum 10 konsultacji z twórcami gier wideo zawierającymi element narracyjny w postaci wywiadów bezpośrednich oraz minimum 30 ankiet zawierających pytania zamknięte i otwarte dotyczące: oprogramowania używanego do projektowania gier, pisania ich scenariuszy i tłumaczeń, najważniejszych funkcji tego oprogramowania, brakujących funkcji, oczekiwań w stosunku do tego typu oprogramowania i przykładowych zastosowań.

Konsultacje bezpośrednie mogą być przeprowadzone w postaci wideo spotkań online lub spotkań na żywo. Każda z konsultacji powinna trwać minimum 15 minut, dotyczyć pracy scenarzystów, tłumaczy i designerów gier i zawierać pytania o wykorzystywane w ich pracy oprogramowanie, najważniejsze funkcje, oczekiwania co do tegoż oprogramowania, braki itp. Badania ankietowe mogą być przeprowadzone w postaci formularzy online (np. Formularze Google) lub w postaci bezpośredniej (spotkania na żywo).

- 1.1.11. Wstępna dokumentacja - stworzenie dokumentacji na podstawie poprzednich dwóch zadań. Ma na celu podsumowanie i usystematyzowanie informacji oraz aktualizację założeń projektowych.
- 1.1.12. W ramach części 1 przedmiotu zamówienia Wykonawca przygotowuje: 10 nagrań wideo lub audio z konsultacji bezpośrednich z twórcami gier w postaci plików do ściągnięcia lub nagrań udostępnionych w chmurze (np. YouTube czy Google Drive); 10 podsumowań konsultacji bezpośrednich o długości minimum pół strony A4 zawierających najważniejsze informacje uzyskane podczas konsultacji (forma zwięzła – podsumowanie, nie transkrypcja); jedno minimum 5 stronicowe podsumowanie badań ankietowych; zbiorczy dokument agregujący wszystkie odpowiedzi z ankiet w jednym pliku .pdf; Minimum 3 stronicową analizę powyższych badań wraz ze wskazaniem najważniejszych wniosków płynących z konsultacji bezpośrednich i ankiet.

1.2. Zadanie nr 2 przedmiotu zamówienia – Prace programistyczne:

- 1.2.1. Komunikacja - skompletowanie zespołu programistycznego i usystematyzowanie komunikacji między nim, a project managerem (określenie kanałów komunikacji, wyznaczenie harmonogramu spotkań statusowych, określenie lokalizacji repozytoriów).
- 1.2.2. Planowanie - stworzenie planu 5 cykli produkcyjnych z uwzględnieniem etapów produkcji i testowania poszczególnych funkcjonalności (opisanych poniżej).
- 1.2.3. Realizacja 5 cykli produkcyjnych, które mają doprowadzić do stworzenia aplikacji webowej z funkcjonalnościami:
- 1.2.4. Współdzielona aplikacja web – cel ostateczny – aplikacja dostępna online (bez instalowania) dla scenarzystów i tłumaczy gier.
- 1.2.5. Rejestrowanie i logowanie do aplikacji - nowym kontem i poprzez połączenie z Google, Fb, LinkedIn itp.



- 1.2.6. Panel główny aplikacji - wizualne tworzenie dialogów w postaci łączonych „node'ów” (okien z zawartością tekstową i multimedialną) i interakcji między wydarzeniami. Scenariusze gier wideo wymagają nieliniowego budowania narracji, co wymusza, by node'y zawierające dialogi, wypowiedzi narratora i dodatkowe elementy historii i questów rozchodziły się nieliniowo na wiele opcji – z możliwością wyboru ścieżki postępu i uwzględnieniem konsekwencji tych wyborów. Inspiracje Articy, ChatMapper, Miro.
- 1.2.7. Struktura komórkowa - wizualizacja danych z panelu głównego w postaci znanej z Excela czy Google Sheets struktury komórkowej. Główny cel to usystematyzowanie danych w postaci arkusza kalkulacyjnego.
- 1.2.8. Struktura tekstowa - wizualizacja danych z panelu głównego w postaci znanego z Worda czy Google Docs edytora tekstu. Główny cel to oddanie w ręce scenarzystów opcji edycji dłuższych fragmentów tekstów w postaci prostego edytora tekstu o konstrukcji znanej z innych programów tego typu (np. Word czy Google Docs). Funkcje edycji tekstu – podstawowe, takie jak bold, interlinia, kursywa, justowanie itp.
- 1.2.9. Hipertekstowa konstrukcja aplikacji pozwalająca na wygodne łączenie ze sobą treści i dokumentów w ramach jednego projektu – stworzenie takiej konstrukcji aplikacji, w której poszczególne dokumenty w projekcie łączą się między sobą hiperłączami (nadrzędny plik projektu, w ramach którego istnieją podrzędne dokumenty połączone ze sobą w miarę konieczności – np. powiązane wypowiedzi bohaterów, elementy questów itp.).
- 1.2.10. System współdzielonych komentarzy – stworzenie systemu współdzielonych komentarzy nanoszonych na wybrane miejsca w projekcie.
- 1.2.11. Zmienne rodzaje, funkcje i wygląd node'ów - różne rodzaje node'ów (tekst, hiperłącze, wiele wyjść z node'a łączących z kolejnymi i inne), opis node'a, zmiana koloru, zawarcie w nim opisu postaci i inne. To zadanie przewiduje stworzenie systemu okien z zawartością tekstową i graficzną (node'ów), które łączą się ze sobą w sposób pozwalający na tworzenie zależności przyczynowo skutkowych. Podobnie jak łączenie okien w Miro, ale z uwzględnieniem bramek logicznych i konsekwencji wyborów/zmian.
- 1.2.12. Bramki/funkcje logiczne dla node'ów – funkcje takie jak AND, OR, NOT i inne, które są niezbędne do tworzenia związków przyczynowo skutkowych między node'ami – budowania narracji nieliniowej w scenariuszu gry.
- 1.2.13. Eksport danych - do najpopularniejszych silników do gier czyli Unity i Unreal Engine.
- 1.2.14. Zautomatyzowane tworzenie mapy projektu – stworzenie systemu, który w automatyczny sposób tworzy mapę dokumentów składających się na projekt i node'ów składających się na dokumenty (próba prostej, wizualnej reprezentacji dużej liczby danych i dokumentów).
- 1.2.15. System śledzenia zmian w dokumencie – stworzenie systemu pozwalającego na zbieranie danych o zmianach w dokumencie w tle i włączanie lub wyłączanie



wizualizacji tych zmian we frontendzie (na wzór śledzenia zmian w edytorach tekstów).

- 1.2.16. Moduł tłumaczenia i korekty tekstu - kopia możliwości languagetool w postaci oznaczania tekstu i popupów z opcjami zmian. Jeśli to możliwe – wykorzystując gotowe rozwiązania third party.
- 1.2.17. Funkcja dodawania multimediów do node'ów – możliwość dodawania do node'ów nie tylko tekstu, ale również obrazów graficznych, dźwięków, filmów i gifów.
- 1.2.18. Prototypowanie scenariusza – pierwsza, podstawowa wersja systemu ogrywanie stworzonej treści w postaci interaktywnego dema. Drzewka dialogowe wizualizują się do postaci interaktywnego “komiksu”, w którym można “ograć” stworzony scenariusz – czytać wpisany w nody tekst, klikać w opcje wyboru i przechodzić do dalszej ścieżki scenariusza (wizualna i interaktywna reprezentacja tekstowej struktury node'ów w dokumencie).
- 1.2.19. System oznaczania błędów logicznych w projekcie – system weryfikacji połączeń między node'ami i ich zależności logicznych w celu wskazania potencjalnych błędów lub braków (np. połączeń).
- 1.2.20. Funkcjonalności dodatkowe - dodatkowe funkcjonalności bazujące na rozwiązaniach “third-party” lub realizowane częściowo w miarę możliwości projektowych. Te rozwiązania nie są niezbędne do zatwierdzenia realizacji zadania, ale powinny być uwzględnione w harmonogramie jako prace koncepcyjne lub funkcjonalne wersje alfa rozwiązań:
 - 1.2.20.1. Automatyzacja - zintegrowane systemy generowania tekstu i obrazu z pomocą algorytmów AI - placeholderzy, tymczasowa wizualizacja conceptów, inspiracje, „burze mózgów” - funkcja implementowana wyłącznie w przypadku dostępności gotowych rozwiązań zewnętrznych.
 - 1.2.20.2. Komponent mobile - dedykowana aplikacja lub wersja mobilna narzędzia.
 - 1.2.20.3. Zarządzanie projektem - dostępność informacji o zaawansowaniu i statusie projektu - nadawanie i odhaczanie priorytetów zadań, śledzenie postępu, przypisywanie ról – narzędzie do zarządzania projektem (inspiracje: Kanbanowe systemy zarządzania projektami).
 - 1.2.20.4. Whiteboard - współdzielona tablica, do robienia tzw. „burzy mózgów” i notatek.

- 1.3. Wykonawca w ramach realizacji przedmiotu zamówienia zobowiązany będzie do zaplanowania (wraz z project managerem ze strony Zamawiającego) wszystkich etapów



Fundusze Europejskie
Polska Wschodnia



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



wytwarzania produktu, począwszy od prac nad architekturą systemu, na produkcji aplikacji kończąc.

- 1.4.** Wykonawca w ramach realizacji przedmiotu zamówienia zobowiązany będzie do przeprowadzenia testów diagnostycznych produktu i przygotowania finalnych wersji rynkowych produktu.
- 1.5.** Wykonawca w ramach realizacji przedmiotu zamówienia zobowiązuje się dwa razy w tygodniu (w umówione z Zamawiającym dni tygodnia - na początku i końcu każdego tygodnia), stawić się na zdalne spotkania organizacyjne z project managerem w celu omówienia planów realizacji na dany tydzień i prezentacji postępów prac. Spotkania będą realizowane w postaci wideokonferencji online lub rozmów telefonicznych.
- 1.6.** Zamawiający wymaga w ramach zapłaty ceny za realizację usługi przekazania wszelkich praw majątkowych do wykonanych przez Wykonawcę dzieł, o ile takie powstaną w ramach świadczonej usługi.