

Nazwa Projektu	<i>„Ochrona, rewaloryzacja i zabezpieczanie obszarów cennych przyrodniczo w Uzdrowiskach Woj. Pomorskiego poprzez budowę infrastruktury ukierunkowującej ruch turystyczny oraz zagospodarowanie i zwiększenie bioróżnorodności na terenach cennych przyrodniczo w Ustce i w Sopocie”.</i>
Nr umowy o dofinansowanie:	<i>RPPM.11.04.00-22-0006/15-00 z dnia 31 marca 2016r, Aneks RPPM.11.04.00-22-0006/15-01 z dnia 13.07.2017r</i>



URZĄD
MIASTA USTKA

Ustka, dnia 4 czerwca 2018 r.

Zamawiający: Gmina Miasto Ustka

Adres: 76-270 Ustka, ul. Ks. Kardynała Stefana Wyszyńskiego 3

ZAPROSZENIE DO ZŁOŻENIA OFERTY

w postępowaniu o wartości zamówienia do kwoty określonej w art. 4 pkt 8 ustawy

1. Opis przedmiotu zamówienia:

- 1) **Przedmiotem zamówienia jest** wykonanie aplikacji mobilnej- **Skarby usteckiej przyrody oraz szlaki piesze i rowerowe prowadzące przez obszary cenne przyrodniczo** wraz z panelem zarządzania aplikacją, wprowadzeniem contentu aplikacji, zakupem zdjęć.

2) **Główne założenia Aplikacji Mobilnej – Skarby usteckiej przyrody:**

Cel – promocja obszarów cennych przyrodniczo, tras pieszych i rowerowych w uzdrowisku Ustka

Ekran powitalny:

Ekran powitalny jest pierwszym ekranem wyświetlanym przez ok. 3 sekundy po uruchomieniu aplikacji na urządzeniu mobilnym. Ekran powitalny zawierać będzie następujące elementy. Napis „Witamy, Uzdrowisko Ustka!”, Herb Miasta Ustka, Nazwę aplikacji oraz znaki i informacje o projekcie.

Następnie pojawi się flaga Unii Europejskiej (Zamawiający dostarczy dokładną instrukcję promocji projektu i zamieszczenia znaków).



Menu główne:

zawiera aktywne elementy w postaci ikon i nazw modułów oraz aplikacji wewnętrznych

Menu główne zawierające następujące elementy (ikony, kafelki) :

- tereny przyrodnicze, obszary chronione i pomniki przyrody- moduł, którego treść zarządzana będzie przez Zamawiającego
- trasy rowerowe - moduł, którego treść zarządzana będzie przez Zamawiającego
- trasy piesze - moduł, którego treść zarządzana będzie przez Zamawiającego
- flora i fauna - moduł, którego treść zarządzana będzie przez Zamawiającego
- informacja o projekcie- pełnoekranowa strona informacyjna

Pełnoekranowe strony informacyjne (artykuły), o których mowa w zamówieniu, zawierają ustrukturyzowane informacje tekstowe oraz multimedialne oraz mogą zawierać hiperłącza przekierowujące do stron na zewnętrznych serwisach www lub do serwerów plików do pobrania. U dołu każdej strony pełnoekranowej znajduje się zablokowany pasek narzędzi komunikacyjnych i społecznościowych (Facebook, Twitter i inne). Włączanie, wyłączanie oraz funkcjonalności tych narzędzi konfigurowane są w panelu zarządzania przez Zamawiającego. Zawartość menu głównego w zakresie modułów specjalnych oraz modułów aplikacji wewnętrznych, których treść zarządzana będzie przez Zleceniodawcę, może ulegać zmianom w porozumieniu ze Zleceniobiorcą.

Zawartość poszczególnych modułów:

Tereny przyrodnicze, obszary chronione, pomniki przyrody, trasy rowerowe, trasy piesze: zawierają interaktywną mapę Ustki (sugeruje się użycie mapy Google) z naniesionymi terenami cennymi przyrodniczo (możliwość zaznaczania w panelu zarządzania: obszarów np. stawek Seekenmoore, punktów np. pomniki przyrody, linii i tras np. proponowane trasy zwiedzania) oraz listę terenów cennych przyrodniczo (wraz z odnośnikami do artykułów z opisem i zdjęciem danego terenu/miejsca). Mapa musi posiadać legendę z możliwością odznaczania i zaznaczania poszczególnych elementów znajdujących się w legendzie. Elementy naniesione na mapie powinny po kliknięciu przekierować do pełnoekranowej strony informacyjnej zawierającej m.in. informację o obiekcie/obszarze, zdjęcie, link do strony zewnętrznej.

Na mapie można zdefiniować dowolną własną trasę na podstawie współrzędnych (w panelu zarządzania). Trasy te będą prezentowane jako proponowane trasy zwiedzania np. trasa obszarów cennych przyrodniczo Ustki Zachodniej, trasa Buczyna nad Słupią (podobne rozwiązanie użyto w aplikacji Endomondo). Użytkownik będzie miał możliwość wybrania konkretnej trasy i poruszania się daną trasą lub poruszania się bez wyboru trasy np. dowolnie dobierając trasę do zaplanowanych do odwiedzenia punktów cennych przyrodniczo.



Użytkownik w trakcie marszu w terenie będzie lokalizowany przez aplikację a jego pozycja będzie pokazywała się w aplikacji. Mapa zawiera funkcjonalność polegającą na wyznaczaniu trasy pomiędzy poszczególnymi elementami mapy np. między konkretnymi punktami/obszarami (jeśli użytkownik będzie potrzebował przemieścić się we wskazane miejsce to aplikacja wskaże proponowaną trasę, orientacyjną odległość i orientacyjny czas marszu lub przejazdu rowerem.)

Flora i fauna: poza mapą z naniesionymi siedliskami danego gatunku, moduł będzie posiadał zestawienie gatunków i miejsc (tabela). Każdy gatunek fauny i flory dodatkowo zostanie przedstawiony w pełnoekranowym artykule zawierającym zdjęcie i opis.

Informacja o projekcie - pełnoekranowa strona informacyjna

Content aplikacji:

Zleceniobiorca w ramach zlecenia dokona wprowadzenia do aplikacji treści artykułów, proponowanych tras na mapach, punktów na mapach oraz zdjęć dostarczonych przez zamawiającego.

Artykuły, zdjęcia (tylko zdjęcia lokalizacji na terenie miasta Ustka) oraz mapy (z zaznaczonymi trasami, szlakami pieszymi i rowerowymi, obiektami i obszarami cennymi przyrodniczo) dostarczone zostaną po podpisaniu umowy.

W ramach zlecenia Zleceniobiorca dokona zakupu zdjęć gatunków flory i fauny występujących na terenie miasta Ustka (nie więcej niż 200 sztuk). Zdjęcia te zostaną przekazane zamawiającemu do wykorzystania na innych nośnikach zamawiającego.

Zarządzanie treścią:

Formularz edycji danych w zakresie:

- dodawania i usuwania opisów, zdjęć, artykułów, tras, obiektów z aplikacji,
- dodawanie i usuwanie elementów na mapie,
- edytowanie wszystkich wpisów wykonanych w systemie, moderowanie wprowadzanych treści
- dodawanie nowych treści, edycja pozostałych danych dostępnych w aplikacji
- udzielania prawa dostępu do aplikacji kolejnym użytkownikom.
- statystyka pobrań i odwiedzin

Zarządzanie treścią będzie odbywało się za pośrednictwem panelu zarządzania dostępnego poprzez stronę internetową.

3) **Wymagania podstawowe**

- wykonanie API
- aplikacja natywna



- tylko na telefon oraz panel na stronie internetowej w którym można zarządzać aplikacją
- orientacja pionowa
- stworzenie projektu graficznego
- wersje językowe: polska, niemiecka, angielska
- stworzenie wyszukiwarki przeszukującej stworzoną bazę danych (produktów) na podstawie zadanych parametrów (dostęp z poziomu aplikacji dla każdego użytkownika)
- stworzenie CMS – systemu zarządzania treścią oraz grafiką w aplikacji
- działanie aplikacji w trybie online oraz w trybie offline (tryb offline dotyczy części statyczne)

4) **Zarządzanie aplikacją**

Aplikacja powinna korzystać z dedykowanego panelu administracyjnego, umożliwiającego zarządzanie zawartością, konfiguracją funkcjonalności i uruchamianiem poszczególnych modułów i artykułów. Należy przewidzieć także mechanizmy automatycznej wymiany / aktualizacji danych pomiędzy serwerem aplikacji mobilnej i źródłami danych.

Aplikacja powinna stanowić platformę umożliwiającą edycję treści map.

Aplikacja powinna stanowić platformę umożliwiającą rozszerzanie o nowe moduły. Moduły te dotyczyć mogą różnych aspektów życia miasta takich jak informacje turystyczne, informacje o usługach i handlu, informacje o lokalnych organizacjach społecznych czy zabytkach i trasach zwiedzania. Zamawiający wymaga, aby po wykonaniu zadania zostały mu przekazane pliki źródłowe Aplikacji.

5) **Wymagania techniczne**

1. Wykonawca przygotuje aplikację mobilną oraz CMS wraz z API w formie otwartej, umożliwiającej dowolną implementację kolejnych modułów aplikacji w zależności od potrzeb Zamawiającego.
2. Zamawiana aplikacja mobilna musi działać na wszystkich urządzeniach mobilnych wykorzystujących system Android, Apple iOS (min. iOS 9). Wykonawca systemu zobowiązany jest do umieszczenia Aplikacji jako aplikacji nieodpłatnej w wyżej wymienionych platformach dystrybucyjnych zgodnie z wymogami każdej z nich. Wskazane jest, aby formalnie podmiotem odpowiedzialnym za publikację i jej odnawianie był wykonawca.
3. Projekt funkcjonalny aplikacji mobilnej - architektura informacji zawierająca opis przypadków użycia, a także szablony poszczególnych ekranów aplikacji zostanie opracowany przez Wykonawcę i dostarczony wraz z grafiką w toku realizacji zamówienia Zamawiającemu.
4. CMS i moduł API do komunikacji z aplikacją mobilną z zastosowaniem bazy danych,



5. Aplikacja musi działać wydajnie w środowisku produkcyjnym, co musi zostać potwierdzone testami przygotowanymi przez Wykonawcę, oraz niezależnymi testami przez Zamawiającego. Wykonawca przedstawi również Zamawiającemu raport wydajności aplikacji.

6. W trakcie tworzenia aplikacji Zamawiający określi, które z modułów będą pracowały w trybie online/offline oraz reguły dotyczące aktualizacji danych.

7. Wykonawca umieści aplikację w sklepie AppStore oraz zapewni jej nadzór przez 6 lat od podpisania umowy (poniesie wszelkie opłaty związane z utrzymaniem aplikacji w sklepie AppStore przez ww. okres).

6) Nawigacja i struktura

1. System nawigacji aplikacji musi zostać zaprojektowany zgodnie z aktualnymi zasadami web usability.

2. Nawigacja musi być intuicyjna oraz ergonomiczna dla użytkownika, zapewniać łatwy dostęp do poszukiwanej treści za pośrednictwem modułów, stanowić przejrzysty i zrozumiały system komunikacji.

3. Wskazane jest zachowanie podstawowych zasad zapewniających wysoki poziom ergonomii w zakresie rozmieszczenia elementów/modułów/przycisków aplikacji mobilnej

4. Struktura prezentowanych informacji powinna być spójna i zrozumiała dla użytkownika,

5. Ikony przycisków powinny być informatywne (dostarczać pełnej informacji o ich przeznaczeniu).

7) Szata graficzna

1. Wykonawca przygotuje i przedstawi do akceptacji Zamawiającego 2 istotnie różne wstępne projekty graficzne szaty graficznej aplikacji uwzględniające logotyp aplikacji (dostarczony przez zamawiającego) oraz logotypy dotyczące projektu.

2. Kolory użyte w aplikacji, projekty graficzne, czcionka, rozmieszczenie elementów oraz logo wraz z nazwą aplikacji muszą tworzyć jedną zgraną całość. Szata graficzna (grafika, czcionki, nazwa aplikacji) powinny być wykonane w stylu minimalistycznym i przejrzystym i nawiązywać to logo targu rybnego.

3. Projekty graficzne będą wykonane przez grafika, mającego w swoim portfolio wdrożone wcześniej realizacje projektów graficznych aplikacji mobilnych.

4. Wykonawca zobowiązany jest do uwzględnienia uwag zamawiającego w opracowaniu projektów graficznych.

5. Projekt graficzny powinien uwzględniać dobry kontrast oraz spójność między tłem a tekstem, który ułatwi użytkownikowi czytanie informacji.

6. Projektowana aplikacja powinna funkcjonować prawidłowo dla smartfonów.

8) Sposób komunikacji aplikacji z serwerem

Wykonawca dobiera sposób komunikacji z serwerem tak aby odbywała się w sposób wydajny.



9) **Utrzymanie aplikacji na serwerze**

Utrzymanie aplikacji wraz z bazami danych do 2025 roku na wirtualnym serwerze.

Dostęp do bazy danych aplikacji - w ramach realizacji przedmiotu umowy Wykonawca zapewni możliwość dostępu, eksportu i modyfikacji baz danych aplikacji.

10) **Szkolenia**

Wykonawca zapewni szkolenie z zakresu obsługi systemu CMS do zarządzania aplikacją (dodatkowo prześle film video zawierający instrukcję korzystania z panelu sterowania i aplikacji).

11) **Gwarancja i wsparcie techniczne**

Wykonawca udzieli minimum 5 letniej gwarancji na poprawną pracę dostarczonej aplikacji. Gwarancja obejmie wszystkie elementy aplikacji dostarczone przez Wykonawcę;

Termin rozpoczęcia gwarancji liczony jest od następnego dnia po oficjalnym odbiorze aplikacji;

W ramach udzielonej gwarancji Wykonawca zobowiązuje się na wniosek Zamawiającego

bezpłatnie usuwać wykryte usterki oraz błędy;

12) **Opis przedmiotu zamówienia za pomocą Wspólnego słownika zamówień CPV:**

72000000-5 – Usługi informatyczne: konsultacyjne, opracowywania oprogramowania, internetowe i wsparcia

2. **Termin wykonania:**

Wymagany termin realizacji przedmiotu zamówienia: od dnia podpisania umowy do dnia 3 września 2018 r.

3. **Opis sposobu obliczenia ceny:**

- 1) W Formularzu oferty stanowiącym załącznik nr 1 do zaproszenia Wykonawca zobowiązany jest podać cenę ofertową wykonania usługi będącej przedmiotem zamówienia oraz podać wykaz zrealizowanych aplikacji mobilnych.
- 2) Cena oferty musi zawierać wszelkie koszty niezbędne do zrealizowania zamówienia, bez których nie można go wykonać oraz koszty innych czynności niezbędnych do wykonania przedmiotu zamówienia, a także podatek VAT.
- 3) Prawidłowe ustalenie podatku VAT należy do obowiązków Wykonawcy zgodnie z przepisami ustawy z dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług (t.j. Dz. U. z 2017 r., poz. 1221 z późn. zm.).
- 4) Cena musi być podana w PLN cyfrowo i słownie z dokładnością do dwóch miejsc po



przecinku.

4. Opis kryterium wyboru oferty najkorzystniejszej:

- 1) Kryterium wyboru oferty najkorzystniejszej stanowi:

cena - 80% (maks. 80 pkt)

doświadczenie – 20% (maks.20 pkt)

- 2) Maksymalna liczba punktów w kryterium równa jest określonej wadze kryterium w %. Ocena łączna stanowi sumę punktów uzyskanych w ramach w/w kryterium. Przyznawanie ilości punktów poszczególnym ofertom odbywać się będzie wg. następujących zasad:

- a) **Cena (C)** – ocenie zostanie poddana łączna cena brutto za wykonanie całości przedmiotu zamówienia obliczona przez Wykonawcę zgodnie z przepisami prawa i sposobem obliczenia ceny, podana w Formularzu oferty. Liczba punktów, którą można uzyskać zostanie obliczona wg następującego wzoru:

$$W = C_n / C_b \times 80 \text{ pkt}$$

gdzie:

W – ilość punktów przyznana badanej ofercie wg kryterium ceny

C_n – najniższa cena brutto za realizację przedmiotu zamówienia spośród złożonych ofert podlegających ocenie

C_b – cena brutto badanej oferty

- b) **Doświadczenie (D)** – ocenie zostanie poddane zadeklarowane doświadczenie osoby przy wykonywaniu aplikacji mobilnych, która wykona usługę i zostanie to poparte referencjami. W ramach tego kryterium zostanie ocenione doświadczenie tej osoby przy realizacji natywnych aplikacji mobilnych, opracowanych w ciągu ostatnich 3 lat. Maksymalna liczba punktów -20. Punkty zostaną przyznane wg następujących zasad:

- 0 aplikacji mobilnych - 0 pkt,
- 1-3 aplikacje mobilne - 10 pkt,
- 4-6 aplikacji mobilnych - 20 pkt

- 3) Obliczenia dokonywane będą z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.

- 4) Za najkorzystniejszą uznana zostanie oferta, która nie podlega odrzuceniu, oraz uzyskała najwyższą ilość punktów (P) będących sumą punktów częściowych za poszczególne kryteria, wyliczona wg następującego wzoru:

$$P = C + D$$

- 5) Jeżeli Zamawiający nie może dokonać wyboru oferty najkorzystniejszej ze względu na to, że zostały złożone oferty o takiej samej cenie, Zamawiający wezwie wykonawców, którzy złożyli te oferty, do złożenia w terminie określonym przez Zamawiającego ofert dodatkowych.

- 6) Wykonawcy składając oferty dodatkowe, nie mogą zaoferować cen wyższych niż zaoferowane w złożonych ofertach.



5. Postanowienia przyszłej umowy:

Postanowienia przyszłej umowy zawiera wzór umowy stanowiący załącznik nr 2 do niniejszego zaproszenia.

6. Termin i sposób złożenia oferty:

- 1) W przypadku zainteresowania Państwa realizacją przedmiotowego zamówienia, proszę o złożenie swojej oferty w formie pisemnej i przesłanie jej na poniższy adres: Urząd Miasta Ustka, 76-270 Ustka, ul. Ks. Kardynała Stefana Wyszyńskiego 3 lub w formie elektronicznej na adres: mmatusiak@um.ustka.pl, **w nieprzekraczalnym terminie do dnia 11 czerwca 2018 r. do godziny 8:00**
- 2) Oferta otrzymana przez Zamawiającego po terminie składania ofert nie będzie brana pod uwagę przy ocenie ofert.
- 3) Oferta musi zostać podpisana przez Wykonawcę, tj. osobę (osoby) reprezentującą Wykonawcę lub osobę (osoby) upoważnioną do reprezentowania Wykonawcy.
- 4) Oferta winna składać się z **Formularza oferty**, przygotowanego zgodnie ze wzorem stanowiącym załącznik nr 1.

7. Informacja o sposobie porozumiewania się Zamawiającego z Wykonawcami:

- 1) Niniejsze postępowanie prowadzone jest w języku polskim.
- 2) W postępowaniu o udzielenie zamówienia oświadczenia, wnioski, zawiadomienia oraz informacje Zamawiający i Wykonawcy przekazują pisemnie lub za pomocą poczty elektronicznej.
- 3) Osoba upoważniona do kontaktów: Włodzimierz Wolski, Wydział Promocji, tel. 59 8154 384, e-mail: wwolski@um.ustka.pl

8. Załączniki do zapytania:

Załącznik nr 1 - Formularz oferty

Załącznik nr 2 - Wzór umowy

/-/ Włodzimierz Wolski
Naczelnik Wydziału Promocji