

## 5/ OPIS ZAMÓWIENIA DLA APLIKACJI

### 1/ APLIKACJE

Na wystawie przewidujemy dwa typy aplikacji do konfiguracji oraz zarządzania kontentem multimedialnym umieszczonym na urządzeniach;

#### Aplikacja typ 1 - charakterystyka:

- projekcje filmowe
- sterowanie dotykowe klawiszami nawigacyjnymi i gestami
- w oparciu o materiały graficzne i filmowe dostarczone przez Zamawiającego
- struktura folderów umożliwiająca bezpośrednią podmianę poszczególnych plików multimedialnych
- dostosowanie do 4 wersji językowych
- blokada możliwości zamknięcia / wyjścia z aplikacji przez zwiedzających
- funkcja dostosowująca powiększenie części tekstowej dla osób niedowidzących

Aplikacja interaktywna do zainstalowania w 7 monitorach dotykowych zamontowanych w konsolach nr: 1, 2, 3, 4, 5, 6,7 w przestrzeniach scen: "Dom cichy", "Euforia", "Pierwsza ucieczka", "Tryumfy", W biegu", "Klatka", "Wobec skrzywdzonych", Pieśni buntu" oraz wszystkich pozostałych urządzeń multimedialnych typu projektor i monitor. Poniżej zestawienie wszystkich punktów wykorzystania tej aplikacji.

Scena I - FANTOMY	1	AP-1.1	Materiał Audio - Zapętlona ścieżka dźwiękowa	1	kpl.
-------------------	---	--------	--	---	------

Scena II – SKANER	1	AP-2.1	Materiał Video - „Skanowanie”	1	kpl.
	2	AP-2.2	Materiał Video - „Kryjówka”	1	kpl.
	3	AP-2.3	Materiał Video - „Wir ludzki”	1	kpl.

Scena III ZNAKI DZIECIŃSTWA	1	AP-3.1	Materiał Video - Zapętlona animacja	1	kpl.
	2	AP-3.2	Materiał Video - Zapętlona animacja	1	kpl.

	3	AP-3.3	Materiał Video - Zapętlony film „Miasto”	1	kpl.
	4	AP-3.4	Materiał Audio - Zapętlona ścieżka dźwiękowa	1	kpl.

Scena IV DOM CICHY	1	AP-4.1	Materiał Video - Etiuda filmowa „Dom cichy”	1	kpl.
	2	AP-4.2	Materiał Video - Animacja 3d	1	kpl.
	3	AP-4.3	Materiał Video - Zapętlona animacja 3d	1	kpl.
	4	AP-4.4	Materiał Audio - Zapętlona ścieżka dźwiękowa	1	kpl.

Scena V – EUFORIA	1	AP-5.1	Materiał Video - Animacja 3d	1	kpl.
	2	AP-5.2	Materiał Audio - Zapętlona ścieżka dźwiękowa	1	kpl.

Scena VI PIERWSZA UCIECZKA	1	AP-6.1	Materiał Video - Animacja 3d	1	kpl.
-------------------------------	---	--------	------------------------------	---	------

Scena VII – TRYUMFY	1	AP-7.1	Materiał Video - Animacja 3d	1	kpl.
	2	AP-7.2	Materiał Audio - Zapętlona ścieżka dźwiękowa	1	kpl.

Scena VIII - W BIEGU	1	AP-8.1	Materiał Video - Animacja 3d	1	kpl.
----------------------	---	--------	------------------------------	---	------

Scena IX – KLATKA	1	AP-9.1	Materiał Video - Animacja 3d	1	kpl.
	2	AP-9.2	Materiał Audio - Zapętłona ścieżka dźwiękowa	1	kpl.

Scena X WOBEC SKRZYWDZONYCH	1	AP-10.1	Materiał Audio - Monolog	1	kpl.
-----------------------------------	---	---------	--------------------------	---	------

Scena XI PIEŚNI BUNTU	1	AP-11.1	Materiał Video - Animacja 3d	1	kpl.
	2	AP-11.2	Materiał Audio - Zapętłona ścieżka dźwiękowa	1	kpl.

#### **Aplikacja typ 2 - charakterystyka:**

- prezentacje graficzno-tekstowe
- sterowanie dotykowe klawiszami nawigacyjnymi i gestami
- w oparciu o materiały graficzne i filmowe dostarczone przez zamawiającego
- struktura folderów umożliwiająca bezpośrednią podmianę poszczególnych plików multimedialnych
- blokada możliwości zamknięcia / wyjścia z aplikacji przez zwiedzających
- funkcja dostosowująca powiększenie części tekstowej dla osób niedowidzących

Działanie aplikacji: na ekranie zostaje wyświetlona zapętłona animacja (max. 20 sek.)  
Z przyciskiem „**odblokuj wspomnienie Marii**” (animacja różni się od tej w konsolach).  
Gdy zwiedzający dotknie przycisku, wyświetli się pierwsza strona zawartości multimedialnej tego ekranu - jakby była skanowana, odzyskiwana z zasobów cybernetycznej maszyny skanera pamięci Marii konopnickiej (scena II „Skaner”). Zawartość multimedialna to pionowe kompozycje w formie dostarczonych przez nas plików .jpg lub .mov (zapętłonych), pomiędzy którymi zwiedzający nawiguje przesuwając je palcem. Te kompozycje stylizowane są na kartki XIX-wiecznych książek. Animacje i ilustracje są w klimacie ówczesnych rycin książkowych. Pod spodem jest panel z nawigacją: strzałki do przechodzenia do następnych/poprzednich stron, oraz oznaczenie numeru bieżącej strony (np. „strona 1 z 10”). Aplikacja interaktywna do zainstalowania w 3 ekranach dotykowych zamontowanych w trzech abstrakcyjnych i ekspresyjnych rzeźbach w przestrzeni sceny "Tryumfy"

**2/ W RAMACH ZAMÓWIENIA NALEŻY RÓWNIEŻ DOSTOSOWAĆ PONIŻSZE STRONY INTERNETOWE DO WYMOGÓW WCAG 2.1 AA, O KTÓRYCH MOWA W USTAWIE Z DNIA 4 KWIETNIA 2019 R. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. 2019 poz. 848 ze zm.).**

a. <https://muzeum.suwalki.pl/>

b. <https://mk.muzeum.suwalki.pl>

wraz z testowaniem narzędziem WAVE - Web Accessibility Evaluation Tool (<https://wave.webaim.org>)

W tym:

- Pozbycie się najpoważniejszych błędów dostępności typu "error" na wszystkich podstronach, m.in.:
- Usuwanie pustych znaczników (linki, headery),
- Dodanie znaczników alt oraz opis obrazów,
- Dostosowanie kontrastu tekstów do wymaganych poziomów,
- Poprawienie błędów mniej krytycznych (typu "alerts") ,

Zamawiający wymaga aby:

- Wszystkie dane (teksty i grafiki) istniejące na ww. stronach internetowych pozostały na tych stronach i były funkcjonalne,
- przedstawiciele Zamawiającego mieli możliwości edycji ww. stron internetowych.