



WWF for a living planet®

Warszawa, 18.09.2019 r.

Nr referencyjny: 04/2019/JM z dn. 18.09.2019 r.

### **Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego - Opis Przedmiotu Zamówienia**

#### **OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

##### **Przedmiot zamówienia**

Przedmiotem zamówienia jest **opracowanie i dostarczenie edukacyjnych gier internetowych i animacji na stronę internetową, w ramach projektu „Ochrona ssaków i ptaków morskich i ich siedlisk” nr POIS.02.04.00-00-0021/16, w ramach działania 2.4 osi priorytetowej II Programu Operacyjnego Infrastruktura i Środowisko 2014-2020.**

##### **Opis Projektu pn. „Ochrona ssaków i ptaków morskich i ich siedlisk” nr POIS.02.04.00-00-0021/16**

Projekt ma na celu ochronę ssaków morskich (fok i morświnów) oraz nadmorskich lęgów ptaków (sieweczki obrożnej, rybitwy białoczelnej, czubatej, rzecznej i ostrygojada) przed czynnikami antropogenicznymi, minimalizację interakcji ssaków i ptaków morskich z rybołówstwem (szczególnie ważne dla krytycznie zagrożonej w Bałtyku populacji morświna), gromadzenie danych naukowych nt. ssaków morskich, monitoring gatunków, ich siedlisk i istniejących zagrożeń (dane zbierane w bazie), a także monitoring tras migracyjnych fok. W wyniku zastosowania odstraszczy akustycznych (pingerów) nastąpi obniżenie ryzyka przyłowu ssaków i ptaków morskich w sieci rybackie. Kontynuowana jest działalność patrolu terenowego obejmującego całe polskie wybrzeże. 200 wolontariuszy działa na rzecz ochrony siedlisk morskich, m.in. doraźnie zabezpieczając foki wychodzące na plaże i aktywnie chroniąc lęgi morskich ptaków przed antropopresją.

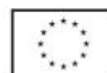
Populacje gatunków gniazdujących na plażach zanikają na przestrzeni ostatnich 20-30 lat i tylko czynna ochrona może ten proces zatrzymać. Polskie plaże są też coraz częściej odwiedzane przez foki, czego dowodzą obserwacje terenowe tych zwierząt, zgromadzone w bazie danych obserwacji ssaków i ptaków morskich Fundacji WWF Polska i Stacji Morskiej Instytutu Oceanografii Uniwersytetu Gdańskiego im. Profesora Krzysztofa Skóry. Należy zapobiegać coraz większej antropopresji na te gatunki. W tym celu ramach projektu, jako dobra praktyka, zostaną rozpowszechnione instrukcje dla społeczności lokalnych i turystów. W ramach forum dyskusji i współpracy nt. ochrony środowiska morskiego będą się odbywały cykliczne spotkania różnych grup interesów zaangażowanych w ochronę ekosystemów morskich oraz w działalność gospodarczą na morzu. Dialog ten przyczyni się m.in. do budowania akceptacji dla ochrony morświna i pozostałych gatunków objętych projektem wśród głównych interesariuszy, co w dłuższej perspektywie powinno skutkować redukcją zagrożeń dla ssaków i ptaków morskich.

##### **Zakres zadań i obowiązków wybranego Wykonawcy/wybranych Wykonawców**



Fundusze Europejskie  
Infrastruktura i Środowisko

Unia Europejska  
Fundusz Spójności





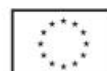
WWF® for a living planet®

### Opracowanie gier i animacji na ww. stronę internetową:

Zaprojektowanie i opracowanie internetowych gier edukacyjnych i animacji o tematyce ochrony ssaków i ptaków morskich na potrzeby strony internetowej.

#### Szczegółowy opis Przedmiotu Zamówienia:

1. Wykonawca zaprojektuje i opracuje:
  - a. 2 animacje o tematyce ssaków i ptaków morskich i ich ochrony;
  - b. 3 internetowe gry edukacyjne o tematyce ssaków i ptaków morskich i ich ochrony.
2. Opracowane gry i animacje muszą spełniać standardy dla niepełnosprawnych, czyli być zgodne ze standardem WCAG 2.0 (na poziomie drugim) oraz zgodne z następującymi wytycznymi:  
[https://www.poir.gov.pl/media/56123/Zalacznik\\_nr\\_2\\_do\\_Wytycznych\\_w\\_zakresie\\_rownosci\\_szans\\_i\\_niedyskryminacji.pdf](https://www.poir.gov.pl/media/56123/Zalacznik_nr_2_do_Wytycznych_w_zakresie_rownosci_szans_i_niedyskryminacji.pdf) (rozdz. 6, Standard Cyfrowy).
3. Szczegóły dotyczące opracowania gier:
  - a. Gry muszą być wykonane w standardzie HTML5.
  - b. Gry powinny otwierać się w tym samym oknie, co strona opisana w Części 1 Zamówienia, a nie jako nowe okno.
  - c. Gry muszą działać prawidłowo na komputerach stacjonarnych i urządzeniach mobilnych oraz dla użytkowników przeglądarek internetowych, takich jak:
    - i. Chrome, Firefox, Safari, Opera – 4 ostatnie wersje;
    - ii. Microsoft Edge – wersje oficjalnie wspierane przez Microsoft;
    - iii. Internet Explorer 11.
  - d. Gry będą wykonane wyłącznie z języku polskim.
  - e. Gra nr 1 - puzzle ze zdjęciami ssaków morskich. Zleceniodawca dostarczy Wykonawcy zdjęcia, które będą mogły być użyte w grze. Użytkownik będzie miał do wyboru 4 warianty puzzli do ułożenia, których stopień trudności powinien być dopasowany do dzieci w wieku przedszkolnym.
  - f. Gra nr 2 – gra zręcznościowa, której stopień trudności powinien być dostosowany dla dzieci uczęszczających do szkoły podstawowej. Scenariusz gry zostanie dopracowany wraz ze Zleceniodawcą podczas realizacji Zamówienia. Gra musi estetycznie i merytorycznie nawiązywać do poniższej gry: [https://otop.org.pl/uploads/media/ostatni\\_tukanin\\_130321\\_v10\\_pg.html](https://otop.org.pl/uploads/media/ostatni_tukanin_130321_v10_pg.html). Będzie utrzymana w tematyce ssaków i ptaków morskich oraz czynników, które im zagrażają.
  - g. Gra nr 3 – quiz z wiedzy o ssakach i ptakach morskich zamieszkujących Morze Bałtyckie. Użytkownik będzie miał do wyboru 2 warianty pytań, trudniejszy – dopasowany do dzieci uczęszczających do szkoły podstawowej, prostszy – dopasowany do dzieci w wieku przedszkolnym. Zleceniodawca dostarczy Wykonawcy treści pytań i odpowiedzi. W każdym wariantcie, będzie minimum 5 pytań.





WWF for a living planet®

4. Szczegóły dotyczące opracowania animacji:
  - a. Proces produkcji każdej z animacji będzie składał się z dwóch etapów. Pierwszy etap będzie obejmował prace koncepcyjne, tworzenie scenopisu, ilustracji graficznych, finalnego tekstu lektorskiego oraz wykonanie storyboardu. Drugi etap będzie obejmował prace animacyjne (montażowo-postprodukcyjne) i zacznie się po zaakceptowaniu przez Zleceniodawcę prac z pierwszego etapu.
  - b. Przygotowane animacje muszą estetycznie i merytorycznie nawiązywać do poniższych animacji: [https://www.youtube.com/watch?v=tF\\_wqmxeQJk](https://www.youtube.com/watch?v=tF_wqmxeQJk), <https://www.youtube.com/watch?v=cOaRF5s0ME0>.
  - c. Animacje będą wykonane wyłącznie z języku polskim.
  - d. Animacje zostaną wykonane w technologii 2D na podstawie informacji uzyskanych od Zleceniodawcy oraz zgodnie z jego sugestiami i wskazówkami.
  - e. Jedna z animacji będzie dotyczyła tematyki ptaków morskich zamieszkujących Morze Bałtyckie i problemów związanych z ich ochroną, druga – tematyki ssaków morskich zamieszkujących Morze Bałtyckie i problemów związanych z ich ochroną.
  - f. Długość animacji będzie wynosiła ok. 2 minut.
5. W trakcie produkcji gier i animacji Zleceniodawca zastrzega sobie prawo do wnoszenia uwag i poprawek, które zostaną uwzględnione przez Wykonawcę w terminie 5 dni od zgłoszenia uwagi/poprawki.

#### Warunki gwarancji i wsparcia technicznego:

1. Na dostarczone gry i animacje musi być udzielona gwarancja Wykonawcy na okres do końca trwania projektu, czyli **do końca sierpnia 2023 roku**. Okres gwarancji i wsparcia technicznego rozpoczyna się od dnia podpisania protokołu odbioru końcowego bez zastrzeżeń.
2. Wykonawca zobowiązuje się do dotrzymania następujących terminów:
  - **24 godziny**, w związku z wykrytymi błędami uniemożliwiającymi widoczność gier i/lub animacji w Internecie i użytkowanie gier przez użytkowników strony, od momentu otrzymania zgłoszenia w godzinach pracy Fundacji, w dniach od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy,
  - **4 dni robocze**, w związku z wykrytymi błędami utrudniającymi użytkowanie gier przez użytkowników, od momentu otrzymania zgłoszenia w godzinach pracy Fundacji, w dniach od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy.
3. Zgłoszenia błędów będą przyjmowane przez Wykonawcę pod ustalonym numerem telefonu oraz email przez całą dobę. Zgłoszenia przyjęte po godzinach pracy Fundacji traktowane będą, jako przyjęte do realizacji następnego dnia roboczego.
4. Wykonawca będzie wprowadzał zmiany w grach polegających na dostosowaniu gier do nowej wersji przeglądarki internetowej. Dostosowanie gier nastąpi w czasie nie dłuższym niż 3 miesiące od wydania nowej wersji przeglądarki internetowej. Dotyczy najpopularniejszych przeglądarek, to jest: Internet Explorera, Edge, Mozilli Firefox, Opery, Google Chrome, Safari oraz przeglądarek w urządzeniach mobilnych: WebKit (Safari Mobile), Chrome Mobile, Opera Mini, Internet Explorer Mobile.





**WWF** for a living planet®

5. Wykonawca zobowiązany jest każdorazowo po usunięciu błędów/wad przeprowadzić testy, sprawdzające poprawność działania gier i/lub animacji. Raport z testów przedstawiany jest Zleceniodawcy najpóźniej w dniu instalacji poprawek.
6. Istnienie wady i jej usunięcie powinno być stwierdzone protokolarnie.
7. Wszelkie koszty związane z naprawami gwarancyjnymi, usuwaniem ujawnionych awarii i usterek, włączając w to koszt części i transportu z i do siedziby Zleceniodawcy, itp. ponosi Wykonawca.

Pozostałe założenia:

1. Termin wykonania pierwszego etapu animacji to **30 października 2019 r.** Ostateczny termin wykonania gier i animacji to **30 listopada 2019 r.**
2. Wszystkie szczegóły odnośnie wykonania Zamówienia Wykonawca będzie na bieżąco uzgadniał z przedstawicielem Fundacji WWF Polska.
3. Do współpracy przy opracowaniu gier i animacji ze strony Fundacji WWF Polska wskazana jest: Jadwiga Moczarska, [jmoczarska@wwf.pl](mailto:jmoczarska@wwf.pl), +48 609 708 184.

