

KULTURA BEZ BARIER

Zakres zamówienia:

1. Uzupełnienie istniejącego w budynku Akademii Bajki kiosku multimedialnego o mapę wizualną oraz głosową.

Sposób działania:

W momencie wykrycia aktywności osoby przed infokioskiem informacyjnym, infokiosk wyświetli mapę w formacie umożliwiającym dostosowanie dla osób niedowidzących oraz uruchomi automatycznie informację dźwiękową opisującą lokalizację i rozmieszczone na jej terenie atrakcje.

Sprzęt i oprogramowanie:

a. Odtwarzacz multimedialny

– 1 sztuka

- procesor osiągający minimum 6200 punktów w teście Passmark (na dzień składania oferty)
- pamięć RAM minimum 8GB DDR4 3200MHz
- dysk twardy SSD NVMe o pojemności nie mniejszej niż 120GB
- wyjścia video: 1 x DisplayPort, 1 x HDMI, (lub 2 x HDMI)
- porty I/O: 2 x LAN (Gigabit Ethernet) - RJ-45, 1 x wyjście liniowe audio/mikrofon, 1 x Thunderbolt 4, 3 x USB 3.1
- karta sieciowa WiFi IEEE 802.11ac, Bluetooth 5.0
- wymiary nie większe niż: 150 x 150 x 45 mm zasilacz o mocy max 65W
- uchwyt zgodny ze standardem VESA
- system operacyjny Windows 10 Pro lub równoważny
- oprogramowanie do zarządzania wyświetlaną treścią zgodne z posiadanym przez Zamawiającego oprogramowaniem UniView Server & WebAdmin

b. Czujnik obecności człowieka

– 1 sztuka

- sensor o rozdzielczości minimum 3Mpix
- kąt widzenia w poziomie minimum 78°
- wbudowane 2 mikrofony



KULTURA BEZ BARIER

c. Głośnik kierunkowy

– 1 sztuka

- wymiary 600 x 600 x 30 mm (+/- 10%)
- zintegrowany wzmacniacz

d. Oprogramowanie „interaktywna mapa lokalizacji”

- oprogramowanie typu Wayfinder, przygotowane zgodnie z wytycznymi Zamawiającego
- sposób działania: w momencie wykrycia aktywności osoby przed infokioskiem informacyjnym, infokiosk wyświetli mapę w formacie umożliwiającym dostosowanie dla osób niedowidzących oraz uruchomi automatycznie informację dźwiękową opisującą lokalizację i rozmieszczone na jej terenie atrakcje.
- aplikacja będzie dostępna również bezprzewodowo na urządzeniach przenośnych typu smartphone po zeskanowaniu kodu kreskowego QR wyświetlającego się na ekranie

2. Zwiększenie dostępności Małego Teatru.

Sposób działania:

W momencie uruchomienia przez obsługę za pomocą panelu sterowania, na ekranach będą wyświetlane treści właściwe dla aktualnie trwającej atrakcji.

Sprzęt i oprogramowanie:

a. Monitor 43”

– 3 sztuki

- przekątna ekranu: 43”
- rozdzielczość 3840 x 2160 @ 60Hz
- matryca typu IPS z podświetleniem LED
- jasność 500 cd/m²
- przeznaczony do pracy 24/7
- karta sieciowa RJ45, WiFi 5 (802.11 a/b/g/n/ac)
- porty I/O: 4xHDMI2.0, 1xUSB 3.0, 2xUSB 2.0, RS-232, wyjście audio miniJack
- uchwyt ścienny uchylny w pionie i poziomie

KULTURA BEZ BARIER

- b. Odtwarzacz multimedialny PCS HDi5-11 – 1 sztuka
- procesor osiągający minimum 15900 punktów w teście Passmark (na dzień składania oferty)
 - pamięć RAM minimum 16GB DDR4 3200MHz
 - dysk twardy SSD NVMe o pojemności nie mniejszej niż 120GB
 - karta graficzna osiągająca minimum 15000 punktów w teście Average G3D Mark (na dzień składania oferty)
 - wyjścia video: 2 x DisplayPort, 2 x HDMI, (lub 4 x HDMI)
 - porty I/O: 2 x LAN (Gigabit Ethernet) - RJ-45, 1 x wyjście liniowe audio, 1 x wejście liniowe audio, 1 x Thunderbolt 4, 3 x USB 3.1
 - karta sieciowa WiFi IEEE 802.11ac, Bluetooth 5.0
 - wymiary nie większe niż: 210 x 210 x 65 mm zasilacz o mocy max 350W
 - system operacyjny Windows 10 Pro lub równoważny
 - oprogramowanie do zarządzania wyświetlaną treścią zgodne z posiadanym przez Zamawiającego oprogramowaniem UniView Server & WebAdmin

- c. Panel sterowania dostępny przez WiFi z poziomu tablet / smartphone – 1 sztuka

3. Zwiększenie dostępności budynku Europejskiego Centrum Bajki w Pacanowie oraz wystaw Bajkowy Świat i Kraina Soria Moria

Sposób działania:

W momencie wykrycia aktywności osoby przed interaktywnym monitorem informacyjnym, monitor wyświetli mapę w formacie umożliwiającym dostosowanie dla osób niedowidzących oraz uruchomi automatycznie informację dźwiękową opisującą lokalizację i rozmieszczone na jej terenie atrakcje.

KULTURA BEZ BARIER

Sprzęt i oprogramowanie:

- a. Monitor dotykowy 55" - 1 sztuka
- przekątna ekranu: 55"
 - rozdzielczość 3840 x 2160 @ 60Hz
 - matryca typu IPS z podświetleniem LED
 - jasność 500 cd/m²
 - przeznaczony do pracy 24/7
 - nakładka dotykowa, 15 punktów dotyku, technologia pojemnościowa, szyba ochronna o grubości minimum 4mm i twardości 7H pokrywająca całą powierzchnię monitora (od krawędzi do krawędzi)
 - porty I/O: 2xHDMI 2.0, 1 x DisplayPort, 1xUSB, 1 x RJ45, 1 x RS-232, wbudowane głośniki
 - uchwyt ścienny płaski monitora 55"
- b. Odtwarzacz multimedialny - 1 sztuka
- procesor osiągający minimum 6200 punktów w teście Passmark (na dzień składania oferty)
 - pamięć RAM minimum 8GB DDR4 3200MHz
 - dysk twardy SSD NVMe o pojemności nie mniejszej niż 120GB
 - wyjścia video: 1 x DisplayPort, 1 x HDMI, (lub 2 x HDMI)
 - porty I/O: 2 x LAN (Gigabit Ethernet) - RJ-45, 1 x wyjście liniowe audio/mikrofon, 1 x Thunderbolt 4, 3 x USB 3.1
 - karta sieciowa WiFi IEEE 802.11ac, Bluetooth 5.0
 - wymiary nie większe niż: 150 x 150 x 45 mm zasilacz o mocy max 65W
 - uchwyt zgodny ze standardem VESA
 - system operacyjny Windows 10 Pro lub równoważny
 - oprogramowanie do zarządzania wyświetlaną treścią zgodne z posiadanym przez Zamawiającego oprogramowaniem UniView Server & WebAdmin

KULTURA BEZ BARIER

- c. Czujnik obecności człowieka – 1 sztuka
 - sensor o rozdzielczości minimum 3Mpix
 - kąt widzenia w poziomie minimum 78°
 - wbudowane 2 mikrofony

- d. Głośnik kierunkowy – 1 sztuka
 - wymiary 600 x 600 x 30 mm (+/- 10%)
 - zintegrowany wzmacniacz

- e. Bluetooth **zgodny z Beacon** - 20 sztuk
 - technologia Bluetooth BLE 5.0
 - zasięg do 100m
 - poziomy mocy od -20 do +4 dBm
 - żywotność baterii – minimum 5 lat
 - obsługa standardów iBeacon, Eddystone, Telemetry

- f. Oprogramowanie „interaktywna mapa lokalizacji”
 - oprogramowanie typu Wayfinder, przygotowane zgodnie z wytycznymi Zamawiającego
 - w momencie wykrycia aktywności osoby przed interaktywnym monitorem informacyjnym, monitor wyświetli mapę w formacie umożliwiającym dostosowanie dla osób niedowidzących oraz uruchomi automatycznie informację dźwiękową opisującą lokalizację i rozmieszczone na jej terenie atrakcje
 - aplikacja będzie dostępna również z poziomu urządzeń mobilnych typu smartphone.

4. Dostęp z urządzeń typu smartphone i tabletów

Zaprojektowanie we współpracy z Zamawiającym i wykonanie aplikacji na urządzenie typu smartphone i tablety. Aplikacja ma służyć ułatwieniu poruszania się po obiektach Europejskiego Centrum Bajki im. Koziołka Matołka poprzez odczytywanie identyfikatorów generowanych



KULTURA BEZ BARIER

przez beacony BLE i przypisywanie im komunikatów (w języku polskim i angielskim) głosowych lub ekranowych:

Informacje ogólne, nawigacja w aplikacji:

- a) Aplikacja musi spełniać standardy dostępności określone przez WCAG 2.1,
- b) podmiot wykonujący aplikację jest zobowiązany sporządzić deklaracje dostępności zgodną z ustawą z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. z 2019 r. poz.848 z póź. zm.),
- c) aplikacja powinna wyświetlać ekran powitalny z regulaminem i przyciskiem potwierdzającym akceptację regulaminu użytkownika aplikacji (oraz informacje o RODO) podczas jej pierwszego użycia oraz dodatkowe pola informacyjne, a także, wzorem popularnych aplikacji np. do strumieniowania muzyki, tzw. samouczek z opisem podstawowych przycisków i funkcjonalności.
- d) nawigacja w aplikacji musi być intuicyjna dla użytkownika, zapewniać łatwy dostęp do poszukiwanej treści, stanowić przejrzysty i zrozumiały system komunikacji,
- e) wskazane jest zachowanie podstawowych zasad zapewniających wysoki poziom ergonomii w zakresie rozmieszczenia elementów/modułów/przycisków aplikacji mobilnej z uwagi na zastosowanie czytników ekranowych dla osób z dysfunkcją wzroku – struktura aplikacji musi być nowoczesna oraz intuicyjna, krótkie i informatywne nazwy przycisków i elementów interaktywnych, płytka i hierarchiczna budowa menu nawigacyjnego,
- f) aplikacja musi posiadać automatyczny system dopasowania motywu jasnego lub ciemnego do ustawień systemowych użytkownika oraz wybór manualny,

1) Funkcjonalność aplikacji:

- a) aplikacja mobilna ma ułatwiać poruszanie się po obiektach ECB poprzez generowanie stosownych komunikatów tekstowych, które w sposób automatyczny będą mogły zostać zamienione na komunikaty głosowe z wykorzystaniem syntezy mowy w postaci usługi lokalnej lub
- b) komunikaty mają być tłumaczone bezpośrednio przez usługę w Internecie w zależności od urządzenia mobilnego, gdy urządzenie znajdzie się w pobliżu beacona,



KULTURA BEZ BARIER

- c) aplikacja ma prezentować jedynie krótkie komunikaty wraz z kierunkiem poruszania, dodatkowe informacje muszą być dostępne jako opcja, np. poprzez wybranie przycisku „więcej”,
- d) aplikacja musi działać domyślnie w tzw. trybie wejściowym i prowadzić użytkownika do miejsca docelowego w budynku, na podstawie komunikatów z beaconów rozmieszczonych wzdłuż optymalnej ścieżki,
- e) aplikacja musi wspierać nawigację w formie uproszczonej (bez triangulacji/trilateracji) – jedynie na podstawie listy beaconów rozmieszczonych wzdłuż optymalnych, ustalonych w procesie konfiguracji, ścieżek w danym budynku,
- f) ustalona konfiguracja beaconów wzdłuż ścieżek tworzących w każdym obiekcie strukturę drzewa umożliwia monitorowanie poruszania się użytkownika po właściwej ścieżce,
- g) dane lokalizacyjne użytkownika zapisywane mają być w urządzeniu mobilnym i porównywane z aktualną konfiguracją,
- h) aplikacja musi posiadać przycisk dwustanowy, który umożliwia zmianę trybu z domyślnego stanu wejściowego na wyjściowy – umożliwia wtedy skierowanie użytkownika optymalną (tą samą) drogą do wyjścia z budynku, a komunikaty z beaconów wzdłuż drogi powrotnej będą wspierały użytkownika,
- i) aplikacja musi umożliwiać przejście w tzw. tryb ewakuacyjny i odbierać komunikaty tylko od tych urządzeń, które w najszybszy sposób prowadzą użytkownika do wyjścia,
- j) aplikacja musi umożliwiać odczyt kodu QR i prezentację komunikatu związanego z danym kodem –
Wykonawca określi format, narzędzie i sposób przygotowania kodów QR,
- k) aplikacja musi odbierać krytyczne komunikaty generowane przez administratora systemu zarządzania systemem w formie powiadomień push lub wiadomości email,

Wymagania techniczne aplikacji:

- a) aplikacja musi być dostępna z urządzeń mobilnych z systemem operacyjnym Android i iOS i zachować pełną funkcjonalność dla kolejnych wersji w/w systemów operacyjnych w okresie trwałości projektu,
- b) aplikacja musi działać na wszystkich urządzeniach mobilnych wykorzystujących system Android (od wersji 7.0 do najnowszej), Apple iOS (od wersji 10.0 do najnowszej) oraz na tabletach



KULTURA BEZ BARIER

- c) aplikacja musi łączyć się z systemem serwerowym za każdym razem, gdy odczytywany będzie QR kod (informacje z QR kod, np. opisy pomieszczeń, dyżury wykładowców będą zmieniały się często i wymuszałyby częste aktualizacje konfiguracji w aplikacji mobilnej).
- d) aplikacja musi automatycznie wykrywać język użytkownika (domyślnie PL i w pozostałych przypadkach ENG),
- e) aplikacja musi być przygotowana zgodnie z aktualnymi trendami w projektowaniu aplikacji na urządzenia mobilne,
- g) aplikacja musi umożliwiać integrację z nakładkami dla osób z niepełnosprawnościami (czytniki ekranowe, np. asystent głosowy),
- h) aplikacja będzie dedykowana na smartfony i tablety, i powinna działać w układzie pionowym i portretowym,
- i) aplikacja musi posiadać powiadomienia push, wibracje,
- j) aplikacja musi integrować się z kamerą/aparatem urządzenia mobilnego umożliwiając również skanowanie kodów QR i przypisywanie komunikatów.

Część serwerowa aplikacji:

Aplikacja serwerowa ma umożliwiać zarządzanie systemem nawigacji wewnątrz budynkowej i będzie zarządzana z poziomu przeglądarki internetowej,

Podstawowe funkcjonalności:

- a) panel administracyjny z zarządzaniem uprawnieniami,
- b) dodawanie obiektów, kondygnacji i beaconów oraz kodów QR,
- c) dodawanie opisów i aktualności do budynków,
- d) definiowanie ścieżek do określonych lokalizacji, po których powinni się poruszać użytkownicy,
- e) baza danych komunikatów przypisywanych do beaconów i kodów QR,
- f) akwizycja danych z urządzeń mobilnych dla potrzeb monitorowania infrastruktury i statystyk ruchu, itp.

KULTURA BEZ BARIER

- g) prezentacja rozmieszczenia beaconów oraz aktywności użytkowników na poglądowych rzutach budynków,
 - h) administracja infrastrukturą: wyszukiwanie nieaktywnych urządzeń, inwentaryzacja infrastruktury, monitorowanie zasilania beaconów,
 - i) wsparcie zarządzania kryzysowego: monitorowanie aktywności użytkowników, generowanie komunikatów (np. powiadomienia push do aplikacji mobilnej, wiadomość email),
 - j) gromadzenie danych dotyczących zdarzeń podejmowanych przez administratora systemu,
 - k) Wykonawca przeprowadzeni szkolenia z zakresu prowadzenia, moderowania i zarządzania panelem administracyjnym aplikacji dla oddelegowanych pracowników,
5. Instalacja i wdrożenie rozwiązań
6. Przeprowadzenie przeszkolenia personelu Zamawiającego.