



JAVNA USTANOVA ZA UPRAVLJANJE PARK - ŠUMOM
MARJAN

PUBLIC INSTITUTION FOR MANAGEMENT OF PARK - FOREST MARJAN



Europska unija
Zajedno do boljšine EU



SREDNJA AGENCIJA ZA
FINANCIROVANJE I UGOVARANJE



REPUBLIKA HRVATSKA
Ministarstvo regionalnoga razvoja
i fondova Europske unije



EUROPSKI STRUKTURNI
I INVESTICIJSKI FONDOVI



Operativni program
KONKURENTNOST
I KOHEZIJA

Predmet nabave:
Usluga razvoja multimedijske prezentacije PŠ Marjan

PRILOG III

PROJEKTNI ZADATAK

**Grupa 4. Izrada interaktivnog multimedijskog sadržaja prilagođenog
kineziološkom razvoju djece i mladih**



Zajedno do boljeg EU



SREDNJA AGENCIJA ZA
FINANCIJANJE I UGOVARANJE



REPUBLIKA HRVATSKA
Ministarstvo regionalnoga razvoja
i fondova Europske unije



EUROPSKI STRUKTURNI
I INVESTICIJSKI FONDovi



Operativni program
KONKURENTNOST
I KOHEZIJA

UVOD

Sredstva za financiranje realizacije ovog predmeta nabave osiguravaju se temeljem Ugovora o dodjeli bespovratnih sredstava za projekte koji su financirani iz europskih strukturnih fondova i investicijskih fondova u financijskom razdoblju 2014. – 2020. u sklopu Poziva na dostavu projektnih prijedloga „Promicanje održivog razvoja prirodne baštine“, iz projekta „Marjan 2020 – brdo prošlosti, oaza budućnosti“, šifra projekta: KK.06.1.2.02.0050. Bespovratna sredstva potječu iz Europskog fonda za regionalni razvoj.

Osnovni cilj projekta „Marjan 2020 – brdo prošlosti, oaza budućnosti“ je održivo korištenje prirodne baštine kako bi se doprinijelo održivom društveno-gospodarskom razvoju na lokalnoj i regionalnoj razini. Specifični cilj projektnog prijedloga je povećati privlačnost i obrazovni kapacitet te uspostaviti bolje upravljanje posjetiteljima prirodne baštine, pri čemu je projekt usmjeren na razvijanje javne svijesti o važnosti očuvanja bioraznolikosti i georaznolikosti kroz promociju park-šume Marjan.

Projekt „Marjan 2020 – brdo prošlosti, oaza budućnosti“, potaknut od Javne ustanove za upravljanje park-šumom Marjan, te grada Splita i partnera cilja upravo na totalni preobražaj park-šume Marjan i vraćanje starog duha Marjana, kroz mnoštvo sadržaja za građane grada Splita te sve ostale posjetitelje. Projekt je upravo iz navedenog razloga i nazvan «Marjan 2020 – Brdo prošlosti, oaza budućnosti» s obzirom da će razviti niz posjetiteljskih infrastrukturnih sadržaja, opremiti i unaprijediti signalizaciju, sve pješačke, biciklističke i trim rute, uvesti niz vježbališta, atrakcija, edukativnih sadržaja, i na sve to uspostaviti sustav prometa cestom i morem, te početi s nizom radionica, edukacija, škola u prirodi i sportu, te na koncu razviti cjelokupni edukacijski i informacijski multimedijalni sustav prezentacija na internetu i tržištima, ali i u vlastitom informacijskom i prodajnom prostoru.

Predmet nabave podijeljen je na grupe i ovaj projektni zadatak odnosi se na sljedeće projektne aktivnosti:

- **Aktivnost 4.1. Izrada poučno-edukativnih multimedijalnih sadržaja PŠ Marjan**
 1. Grupa 4. Izrada interaktivnog multimedijalnog sadržaja prilagođenog kineziološkom razvoju djece i mladih

Svi isporučeni materijali moraju sadržavati osnovne elemente vidljivosti sukladno Uputama za korisnike sredstava - Informiranje i vidljivost projekata financiranih u okviru Europskog fonda za regionalni razvoj (EFRR), Europskog socijalnog fonda (ESF) i Kohezijskog fonda (KF) za razdoblje 2014.-2020. Upute se mogu preuzeti na sljedećem linku:



Europska unija
Zajedno do boljeg EU



SREDNJA AGENCIJA ZA
FINANCIJANJE I UGOVARANJE



REPUBLIKA HRVATSKA
Ministarstvo regionalnoga razvoja
i fondova Europske unije



EUROPSKI STRUKTURNI
I INVESTICIJSKI FONDovi



Operativni program
KONKURENTNOST
I KOHEZIJA

<https://strukturnifondovi.hr/wp-content/uploads/2017/03/Upute-za-korisnike-zadnja-verzija.pdf>

Također, svi isporučeni materijali moraju biti usklađeni sa strategijom brendiranja i vizualnim identitetom Park šume Marjan a koji će biti stavljeni na raspolaganje ugovaratelju u tijeku izvršenja ugovora.

SPECIFIKACIJE I OPIS PREDMETA NABAVE:

Grupa 4. Izrada interaktivnog multimedijskog sadržaja prilagođenog kineziološkom razvoju djece i mladih

Opis rješenja

Aplikacija služi za interaktivni kontakt korisnika s rekreacijskim mogućnostima na području Marjan park šume. Sadržavala bi animacije kinezioloških i motoričkih vježbi prilagođene djeci i mladima za razvoj motoričkih sposobnosti i vještina. Određena mjesta i sprave na Marjanu imala bi QR kod. Njegovim skeniranjem korisniku se u aplikaciji otvara prikaz svih vježbi i sadržaja na tom lokalitetu.

Uz prezentacije korištenja određenih naprava ili područja na kojima je moguće obavljati određene vježbe, aplikacija prikuplja i obrađuje podatke o učestalosti korisnika na određenom lokalitetu, kako bi se ostvario bolji uvid u korisnost pojedinih aktivnosti.

U općenitom prikazu, vidljive su sve aktivnosti i lokaliteti na interaktivnoj mapi. Odabirom na mapi, odnosno direktnim skeniranjem QR koda na lokalitetu, korisniku se otvara navedena vježba.

Vježba se prezentira kroz animaciju te tekstualni opis. Nakon odrađene vježbe, cilj je motivirati korisnika na daljnje korištenje aplikacije odnosno posjećivanja sljedeće aktivnosti u blizini. Korisnik treba imati uvid u osnovne podatke o postignutim uspjesima, koje može podijeliti s ostalim korisnicima.

Segmenti rješenja

Rješenje treba biti intuitivno, te osigurati sve niže navedene tehničke cjeline koje obuhvaćaju:

- mapa mjesta za vježbanje;
- pretraga po mjestu i kategorijama;



Zajedno do boljeg EU



SREDNJA AGENCIJA ZA
FINANCIIRANJE I UGOVARANJE



REPUBLIKA HRVATSKA
Ministarstvo regionalnoga razvoja
i fondova Europske unije



EUROPSKI STRUKTURNI
I INVESTICIJSKI FONDovi



Operativni program
KONKURENTNOST
I KOHEZIJA

- mogućnost skeniranja QR koda na lokalitetu kojim se dobiva pristup potrebnim informacijama za to mjesto;
- prikupljanje i obrada analitike o učestalosti korištenja mjesta;
- prikupljanje i obrada analitike o korisničkoj interakciji;
- sigurnost i anonimnost osobnih podataka;
- podrška za hrvatski i engleski jezik: aplikacija mora biti napravljena s podrškom za pregledavanje sadržaja na hrvatskom i engleskom jeziku, te mogućnošću nadogradnje dodatnih jezika;
- content management system za administrativno upravljanjem sadržajem, obuhvaća kreiranje i modificiranje podataka potrebnih za rad aplikacije;
- podrška za korisnike s oštećenjima sluha i vida: implementirana u obliku kojeg sadržaj aplikacije dopušta;
- podrška iOS i Android operacijske sustave;
- optimizirana tehnička implementacija: rješenje i sve njegove funkcionalnosti potrebno je implementirati s naglaskom na performanse
- skalabilnost: implementacija mora moći biti skalabilna prema novih funkcijalnostima za budući razvoj.
- sklad s GDPR-om;

Isporuke dobavljača

Tijekom izrade rješenja, od ponuđača se očekuje provođenje svih potrebnih komunikacijskih i implementacijskih aktivnosti za uspješno provođenje projekta.

Za sva korisnička sučelja zahtijeva se:

- interaktivni dizajn za mlađe uzraste;
- osmišljavanje korisničkog iskustva i userflowa (UX);
- izrada dizajna sučelja aplikacije (UI);
- izrada materijala za skupine vježbi: obuhvaća kreiranje ilustracija i animacija;

Od softverskog razvoja zahtijeva se:

- implementacija verzionizacije (git);
- postavljanje produkcijskog i testnog servera;
- pre deployment testiranje rješenja;