

FORMULARZ OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Tytuł zamówienia: Specjalistyczna usługa związana z opracowaniem produktu - *Usługa wykonania oprogramowania systemu zarządzania grywalizacjami (CMS) na potrzeby projektu pt. „Startup Heroes - platforma startowa dla nowych pomysłów” realizowanego w ramach „Programu Operacyjnego Polska Wschodnia na lata 2014-2020” (nr umowy: POPW.01.01.01-28-0002/18-00) przez Olsztyński Park Naukowo-Technologiczny w Olsztynie.*

Załącznik nr 1

Zapytanie ofertowe 38/2019/ZO/OPNT/SH

Oprogramowanie do utworzenia oraz integracji z webowym frontendem i aplikacją serwera części backendowej systemu zarządzania grywalizacjami (CMS) w technologiach c#, signalR, geojson.

Oprogramowanie – backend systemu zarządzania grywalizacjami (CMS). CMS musi spełniać następujące wymagania oraz zawierać następujące moduły/funkcjonalności:

1. Wyświetlanie mapy na podstawie dostarczonych danych wektorowych (mapbox vector tile specification);
2. Pobieranie, wyświetlanie na mapie oraz edycja danych z serwera w czasie rzeczywistym, co najmniej 5 typów danych;
3. Możliwość wyświetlania map na podstawie zdalnego dostępu do plików w formacie pbf/json;
4. Możliwość dopasowania stylu renderowanej mapy na podstawie pliku konfiguracyjnego(w formacie json);
5. Możliwość renderowania obiektów typu MultiLineString na podstawie specyfikacji GeoJson;
6. Moduł zarządzania lokalizacjami tekstów wewnątrz poszczególnych gier;
7. Moduł przechowywania i wyboru zadań dla poszczególnych gier;
8. Moduł wprowadzania i edycji zadań dla poszczególnych gier;
9. Moduł drzewek dialogowych wraz z funkcją przypisywanie ich do obiektów w poszczególnych grach;
10. Moduł tworzenia, przypisywania i przechowywania automatycznych (dymków) tekstów odpowiedzi jednostkom na mapach poszczególnych gier;
11. Definiowanie obszarów na mapie oraz przypisywanie im występujących tam obiektów;
12. Moduł odpowiedzialny za przechowywanie szablonów postaci niezależnych i innych obiektów na potrzeby poszczególnych gier;
13. Moduł odpowiedzialny za wprowadzanie szablonów postaci niezależnych i innych obiektów na potrzeby poszczególnych gier;
14. Pobieranie dostępnych obiektów typu przedmiot oraz wysyłanie ich graczom pojedynczym po nazwie gracza oraz grupowo i obszarowo;
15. Generowanie pozycji obiektów na podstawie danych przestrzennych z pliku mbtiles (mapbox/mbtiles-spec);
16. Moduł umożliwiający definiowanie zachowań obiektów, zadań oraz dialogów za pomocą systemu zdarzeń dla poszczególnych gier;
17. Moduł zarządzania widzialnością oraz czasem życia obiektów zależnie od posiadanych przedmiotów, wykonanych zadań i odwiedzonych rejonów;

18. Moduł tworzenia i przechowywania szablonów wiadomości wraz z załącznikami (przedmioty definiowane dla poszczególnych gier);
19. Moduł umożliwiający określanie obszarów uruchamiających predefiniowane sekwencje eventów, obszar musi umożliwiać jedno lub wielokrotne uruchomienie sekwencji;
20. Moduł debugujący z możliwością przeglądania i zarządzania tabelami powiązаныmi z systemem zgłaszania błędów przez serwer.

.....

Data i podpis Wykonawcy