

Projektni zadatak: Izrada centralnog aplikativnog sustava za upravljanje aplikacijama, sadržajem na interaktivnim jedinicama s velikim ekranima osjetljivim na dodir interpolirane u postav Studija GAA te mobilnom aplikacijom za korištenje unutar postava Studija GAA

Uz fizičku dostupnost, muzeološki je imperativ posjetiteljima dodatno približiti i spoznaje vezane uz muzejsku građu i muzejsku dokumentaciju Galerije. U tu svrhu treba izraditi interaktivnu aplikaciju koja će pridonijeti razumljivosti izložaka, povećati količinu ponuđenih informacija, učiniti fundus dostupnijim, a usvajanje znanja o njemu atraktivnije. Interaktivni aplikativni sustav treba biti dostupan posjetiteljima u prizemlju i na katu Studija GAA.

Interaktivna aplikacija treba biti namijenjena svim posjetiteljima Studija GAA, ali prilagođena različitim dobnim i obrazovnim skupinama te skupinama s posebnim potrebama (slabovidne osobe, osobe u invalidskim kolicima).

Posjetitelji trebaju dobiti kvalitetne informacije o Augustinčićevom kiparskom opusu elaboriranom i intepretiranom kroz autorske tekstove, muzejsku dokumentaciju i fotografije kroz niz integriranih multimedijskih modula.

Digitalni sadržaj koji će se koristiti za centralni aplikativni sustav:

Za prezentaciju će se koristiti fotografske reprodukcije, te osnovni kataloški podaci iz postojećeg sustava muzejske dokumentacije (baza podataka M++), i video sadržaj iz sekundarne muzejske dokumentacije (baza podataka S++).

Kontekstualni prikaz vezanih dodatnih informacija za 1) teme, 2) osobe i 3) korporativna tijela (institucije, umjetničke grupe i sl.) odabrat će se, generirati i prilagođavati iz sustava tercijarne muzejske dokumentacije.

Za kontekstualni prikaz bibliografskih podataka (podaci o literature i drugim referencama koristit će se baza podataka K++).

Za prikaz interaktivne vremenske lente vezano uz tematsku cjelinu Antuna Augustinčića koristit će se dvorazinska lenta – bibliografski podaci i kulturno povijesni kontekst.

Korišteni tekstovi trebaju biti na hrvatskom i engleskom jeziku.

Digitalni sadržaj kojeg je potrebno proizvesti u sklopu projekta:

- Pozdravna animacija za posjetitelje.
- Pozadinske grafike ekrana.
- Serija od 5 video zapisa u trajanju do tri minute. (Restauratori o Augustinčiću)
- Serija od 5 video zapisa u trajanju do tri minute. (Suradnici o Augustinčiću)
- Video zapis o GAA u trajanju do 5 minuta.
- Infografika (Kako nastaje skulptura)

- Grafičke puzzle za tri skulpture na tri razine složenosti.
- Kviz pitalica s pitanjima za tri različita uzrasta.
- Slike za igru memoriranja.
- Mapu s pitanjima za igru geolokator (Augustinčićeve skulpture po svijetu)
- Slike za elektroničke razglednice i selfie razglednice.
- Anketa za posjetitelje.
- Dizajn desktopa za osobe s posebnim potrebama.
- QR kodovi.

Centralni sustav za upravljanje aplikacijama i sadržajem treba imati sljedeće karakteristike:

- Licencirani Digital Signage CMS sustav za upravljanje interaktivnim i neinteraktivnim grupama jedinica.
- Podrška za landscape i portrait sadržaje.
- Podrška za grupiranje jedinica, nadzor jedinica, sinkronizaciju i publishing.
- Mogućnost korištenja CMS sustava na desktop i prijenosnim računalima kroz internet pretražnik u RWD modu.
- Podrška za multijezičnost.
- Odvojeno upravljanje elementima korisničkih sučelja i elementima digitalnih sadržaja.
- Podrška za aplikacije lokalni i outdoor wayfinder, smart object, eCard, eCoupon, galerije s albumima, elektroničke brošure, poziv na dodir, hub za oglase, povratnu informaciju od posjetitelja, selfie s podrškom za kameru.
- Podršku za igre: slagalica (puzzle), memory, geolokator, kviz.
- Podrška za grananje desktop.
- Mogućnost uređivanja dizajna korisničkog sučelja bez potrebe za programiranjem.
- Neograničen broj instanci za svaku funkcijsku aplikaciju.
- Integracija s email serverom.
- Podršku za implementaciju na SaaS sustavu ili serverskom sustavu Studija GAA.

Karakteristike klijentskog aplikativnog sustava na interaktivnim jedinicama:

- Aplikativna licenca za dvije interaktivne jedinice.
- Klijentska aplikacija pripremljena za rad s Windows 8.1 operativnim sustavom i u kiosk modu rada.
- Neograničeni broj desktopa s kojih se pokreću aplikacije.
- Brze tranzicije i fluidan rad u off-line režimu rada (osim za internetske servise).
- Navigacija putem "home buttona" po uzoru na način rada tablet računala.
- Podrška za pokretanje aplikacije putem screen savera s podešavanjem vremena.
- Podrška za "call to touch" (poziv na dodir) s aplikacijom koja se periodički pojavljuje preko sadržaja koji se u tom trenutku pojavljuje na zaslonu.
- Mogućnost udaljenog nadzora i održavanja.

Karakteristike aplikacije za mobilne uređaje koji se koriste unutar prostora Studija GAA:

- Aplikativna licenca za 10 tablet jedinica.
- Podrška za Android operativni sustav.
- Podrška za navigaciju kroz Studio GAA i pregled eskponata.
- Podrška za igru kviz i igru slagalice (puzzle)
- Pregled video sadržaja.

Opseg projekta i usluga:

- Razvoj i prilagodba sadržaja.
- Implementacija centralne aplikacije.
- Implementacija mobilne aplikacije.
- Implementacija klijentskih aplikacija za interaktivne jedinice.
- Integracija aplikacija.
- Unos sadržaja (tekstualni sadržaji unosit će se na hrvatskom i engleskom jeziku; potrebno je predvidjeti da isporučitelj izvrši unos osnovnog sadržaja te omogućiti naručitelju kontinuirani unos sadržaja u budućnosti; naručitelj osigurava sve tekstualne i fotografske sadržaje).
- Primopredajni testovi na lokaciji naručitelja.
- Obuka administrativnog osoblja naručitelja za korištenje sustava.
- Održavanje sustava u trajanju od 24 mjeseca po izvršenoj primopredaji (udaljeno, 8x5, Level3 s uključenom uslugom SaaS/PaaS za Centralni aplikativni sustav)