

До:
Кмета на община Мадан

ОТ:

„ДОНАТИКС“ ООД,
/наименование на участника/

ЕИК/БУЛСТАТ/номер на регистрация в съответната държава 203430639,

представяван от Антоан Красимиров Шотаров ,
/трите имена/
в качеството му на Управител ,
/длъжност или друго качество/

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ЗА ИЗПЪЛНЕНИЕ НА ПОРЪЧКАТА В СЪОТВЕТСТВИЕ С ТЕХНИЧЕСКИТЕ СПЕЦИФИКАЦИИ И ИЗИСКВАНИЯТА НА ВЪЗЛОЖИТЕЛЯ

В

процедура по възлагане на обществена поръчка за услуга на ниска стойност по реда на Глава XXV
от ЗОП – чрез публично състезание, с предмет:

**„РАЗРАБОТВАНЕ НА ПРИЛОЖЕНИЯ, ДИГИТАЛИЗАЦИЯ, ГЕЙМИФИКАЦИЯ И
ДЕЙНОСТИ ПО ПРИЛАГАНЕТО ИМ“**

УВАЖАЕМИ ГОСПОДИН КМЕТ,

След като получихме и проучихме условията на обществената поръчка с настоящата техническа оферта правим следните обвързващи предложения за изпълнение на обществената поръчка:

1. Срокът за изпълнение на поръчката е 98 /словом: деветдесет и осем / календарни дни.

2. Изпълнението на поръчката ще осъществим в съответствие със следните предвиждания за система за организация и ефективно управление на човешките ресурси, ангажирани в изпълнението на работите, предмет на обществената поръчка, както следва:

2.1. Методология за осъществяване предмета на поръчката, представляваща описание на всички процеси и съставляващите ги дейности по изпълнение, както следва:

Ще бъде използвана методологията Agile (гъвкава методология), прилагана от предложения от нас ръководител на проекта през последните 7 години, която ще позволи постигането на следните цели:

- координиране на усилията на експертите от страна на Изпълнителя и Възложителя и осигуряване на висока степен на взаимодействие между

членовете на проектния екип;

- оптимално използване на ресурсите;
- текущ контрол по изпълнението на проектните дейности;
- разпространяване навреме на необходимата информация до всички участници в проекта;
- идентифициране на промени и осигуряване на техните анализ и координация;
- осигуряване на качеството и полагане на усилия за непрекъснато подобряване на работата за удовлетворяване на изискванията на участниците в проекта.

Всичко това ще бъде постигнато с организирането на постоянна комуникация между екипа на Изпълнителя и този на Възложителя. Ще бъдат организирани уъркшопи и срещи, на които ще бъдат допълнително обсъдени всички поддейности и задачи. Изпълнителят ще информира, постоянно Възложителя относно напредъка по проекта.

Гъвкавите методологии (английски: agile) за разработка на софтуер е неформален сбор от методологии и техники за управление на проекти за разработка на софтуер. Както подсказва и името, във фокуса на гъвкавите методологии е идеята, че разработката на софтуер е динамичен процес, в който дългосрочното планиране има ограничена ефективност. Гъвкавите методологии намират особено широко приложение в разработката на продукти, където чрез учестеното създаване на прототипи, производителите имат възможност да получат обратна връзка от клиентите и да адаптират разработката според новопостъпилите от това изисквания. Гъвкавата методология за разработка на софтуер се състои от група методи при създаването на софтуер, базирани на повтарящо се и постепенно разработване. Гъвкавата методология насърчава адаптивно планиране, еволюираща разработка и доставяне на софтуера, времево-разпределен итеративен подход и поощрява бързото и гъвкаво реагиране на промени. Това е концептуална рамка, която насърчава предвидени взаимодействия през цялото времетраене на разработката на софтуерни проекти.

Подход за управление на риска

През времето за изпълнение на проекта Изпълнителят ще следи рисковете, оценява тяхното влияние, анализира ситуацията и да идентифицира (евентуално) нови рискове. В хода на изпълнение на поръчката Изпълнителят ще поддържа актуален списък с рисковете и да докладва състоянието на рисковете най-малко с междинните доклади за напредъка.

Основни идентифицирани рискове:

- Промяна в нормативната уредба, водеща до промяна на ключови компоненти на решението – предмет на разработка на настоящата обществена поръчка;
- Недобра комуникация между екипите на Възложителя и Изпълнителя по време

на началните етапи на проекта;

- Неправилно и неефективно разпределяне на ресурсите и отговорностите при изпълнението на договора;
- Забавяне при изпълнение на проектните дейности, опасност от неспазване на срока за изпълнение на настоящата поръчка;
- Грешки при разработване на функционалностите на системата;
- Липса на задълбоченост при изследването и описанието на бизнес процесите и данните;
- Не информиране на Възложителя за всички потенциални проблеми, които биха могли да възникнат в хода на изпълнение на дейностите;
- Риск за администриране на системата след изтичане на периода на гаранционна поддръжка.

Всички тези рискове са предварително анализирани и Изпълнителят е взел всички необходими мерки, за да не се случат. Изпълнителят предлага подход на избягване на представените рискове, като има разработена вътрешна система, която използва за проследяване на рисковете, определяне на вероятностите за тяхното сбъждане и за планиране на действия в случай, че някой от рисковете се случи.

Изпълнението на поръчката ще включва реализирането на Трите относния дейности описани в предмета на заданието.

ДЕЙНОСТ № 1: „Дигитална визуализация с 360-градусови HD изображения, използващи дронове за туристическо популяризиране на мини в българския район по проекта. Материалът следва да бъде трансформиран във визуален тур за всяка мина/рудник, за да привлече повече посетители и да подобри опита на туристите, посещаващи мините. Като съпътстващи дейности следва да се създадат видеофилм за туристическия продукт и туристически уеб сайт на община Малан“.

В рамките на тази дейност „ДОНАТИКС“ ООД поема ангажимент да извърши следното:

- представи дигитална визуализация с 360-градусови HD изображения и изображения от дронове за следните обекти: Подземен минен музей „Сполука” – не по-малко от 30 бр.; Пещера „Шаренка” - стар тракийски рудник - не по-малко от 30 бр.; „Музей по минно дело и рудодобив” – Мадан - не по-малко от 30 бр.; и

„Кристална зала” – Мадан - не по-малко от 30 бр.

- На база на направените изображения материалът ще бъде трансформиран във визуален тур на горещитираните обекти – 4 бр. Визуалният тур ще представлява симулация на Подземния минен музей „Сполука”, Пещера „Шаренка” - стар тракийски рудник, „Музей по минно дело и рудодобив” – Мадан и „Кристална зала” – Мадан, като се състои от поредица от предварително подготвени изображения. В него ще са включени и други мултимедийни елементи, като звукови ефекти/музика и разказ/текст.
- Създаване на видеофилм за туристическия продукт със следните минимални изисквания:
 - „Донатикс“ ООД ще приложи концепция за филмовия материал, която да бъде съобразена с разработените в рамките на проекта документи;
 - Елементите на филмовия материал ще са структурирани по начин, който позволява както самостоятелно, така и цялостно използване;
 - Филмовият материал ще представя информация за отделни обекти от община Мадан;
 - „Донатикс“ ООД ще използва снимки, карти, анимация или други материали при спазване на изискванията на действащите правни норми, по-специално Закона за авторското право и сродните му права.
 - Също така Донатикс ще се съобрази и със следните изисквания на Възложителя:
 - ✓ Продължителност – не по-малко от 3 /словом: три/ минути;
 - ✓ Съчетаване на дикторски текст и актьорски диалог;
 - ✓ Заснемане на определени локации (външни и интериорни снимки);
 - ✓ Включване на не по-малко от двама актьори с цел засилване на игралния елемент в документалния характер на филма;
 - ✓ Носител на крайния продукт - мастер DVD в съответния формат (респ. еквивалентен носител).
- Ще бъде създаден и поддържан туристически уеб сайт на община Мадан:
 - Създаване на съвременна визия на сайта – ще се изработят поне два макета с концептуални дизайни за сайта, от които да бъде избран един за изпълнение. Сайтът ще бъде достъпен на български и английски език. Сайтът следва да дава детайлна информация за туристически обекти в Мадан, места за настаняване, онлайн резервации, възможности за допълнителни атракции и алтернативни форми за туризъм;

- Изграждане на удобна и логична структура и навигация, което да подобри възможностите при търсене в рамките на сайта;
- Добро класиране в резултатите на Google и останалите търсещи машини;
- Разработване на концепция за архитектурата на сайта, дизайн на сайта и всички съставни елементи;
- Интерфейс:
 - ✓ В сайта следва да може да се намери информация за различните обекти, както и техни виртуални разходки;
 - ✓ Всеки обект ще има отделна секция в сайта;
 - ✓ Ще се снимат и качат няколко подбрани експоната от Кристалната зала, като те ще са достъпни посредством галерия в секцията на сайта, отговаряща за Кристалната зала.
- Администрация:
 - ✓ Ще позволява две нива на достъп – администратори и потребители;
 - ✓ Потребителите ще виждат само информация относно обектите и няма да имат достъп до администраторската част;
 - ✓ Администраторската част ще е достъпна само на потребители със съответното ниво на достъп и позволява добавяне на нова информация относно обектите – снимки, текстове и други;
 - ✓ Администраторската част ще позволява възможност за добавяне на информация на различни езици;
 - ✓ Администраторската част ще позволява добавяне на нов език към сайта;
- Генериране на справки:
 - ✓ Ще позволява генериране на справка относно регистрираните потребители;
 - ✓ Справка относно мненията оставени от посетителите, като те ще могат да се филтрират за период от време;
 - ✓ Всички справки ще могат да се експортират в подходящ формат за отпечатване;
- Сайтът ще бъде безплатен за използване от потребителите.

Ще се създаде система/софтуер, както следва:

Достъп:

- Системата ще предоставя уеб базиран достъп за потребители.
- Сайтът ще съдържа „responsive“ дизайн, позволяващ разглеждане от мобилни телефони.
- Системата ще съдържа главна страница с информация за всички новости на общината, която да се отваря при връзване към безжичната мрежа на общинта.

Интерфейс:

- Системата ще работи на български език.
- Системата ще позволява възможност за локализация на различни езици.
- Системата ще притежава ясен и интуитивен, изчистен и подреден потребителски интерфейс, лесен за ориентиране и удобен за работа.
- За диалог със системата ще се използват потребителски бутони с унифициран размер и лесни за разбиране текстове в еднакъв стил.
- Всички икони и графични елементи в системата ще са с поясняващ алтернативен текст.
- В интерфейса на системата ще се маркират като неактивни команди, бутони и функции, които в дадения момент не са валидни.
- Системата ще има възможност за обратна връзка – когато потребител извърши действие, да получи незабавна обратна връзка – нещо върху екрана да се промени, така че потребителят да разбере, че системата е регистрирала действието му.
- Системата ще е предвидена за работа в България, като локализацията е извършена от производителя на софтуера.

Back UP:

- Административната част ще позволява backup при желание от администратора на системата.
- Системата ще позволява автоматично архивиране на базата данни в определен зададен интервал от време.

Други изисквания към софтуера:

- Системата ще има възможност за разширяване на функционалностите.
- Ще се използват нови технологии с цел системата да е актуална по-дълго време, както и да има по-голяма възможност за надграждане.

ДЕЙНОСТ № 2: „Разработване на мобилно приложение за вътрешно турне/обиколка във вътрешната част на всяка мина/рудник, използващо „бийкъни“ и слушалки“.

Разработката на мобилното приложение ще включва мобилен туристически пътеводител (гид), даващ възможност ползващият приложението да посети и четирите туристически обекта – Подземен минен музей „Сполука“, „Музей по минно дело и рудодобив“, „Кристална зала“ и Пещера „Шаренка“ - стар тракийски рудник. „Бийкъните“ определят важни точки в обектите при достигането, на които приложението ще показва допълнителна информация.

Ще бъде следвана следната концепция на изпълнението:

За да бъде полезно и използваемо мобилното приложение за вътрешно турне/обиколка на обектите, използващо бийкн технология и слушалки, то трябва да е информативно, с него да се работи интуитивно и да е с елегантен и изчистен дизайн – четим за различните групи потенциални потребители. Приложението трябва да работи на мобилни телефони с екрани, реагиращи на допир (Touchscreen), да е достъпно за най-разпространената операционна система за мобилни телефони (Android) и приложението да има режим, позволяващ работа с намалени функционалности дори при отсъствието на интернет или gsm мрежа. Едно от най- важните изисквания е приложението да дава коректна и по достъпен и интерактивен начин информация за възможностите за упражняване на различните видове туризъм в община Мадан.

Донатикс поема ангажимент да се съобрази с всички тези изисквания, които са определени по-конкретно в тази спецификация, като те са разделени на *функционални* и *нефункционални изисквания*.

ФУНКЦИОНАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ:

1. Интерфейс – Мобилното приложение:

- Да показва на карта местонахождението на различните обекти.
- Да може да изведе маршрут, по който туристът да премине, за да стигне до съответния обект.
- Да дава информация посредством снимков, текстов и аудио формат за различните обекти.
- При обиколка в даден обект, да засича определени точки посредством бийкн устройство и да дава допълнителна информация на потребителя.
- Да дава информация и за други туристически забележителности, места за отдых, развлечение и спорт в общината.

2. Администрация – Мобилното приложение:

- Да има администраторска част достъпна през уеб приложение.
- Администраторската част да позволява промяна или добавяне на нова информация към мобилното приложение.
- Администраторската част да позволява добавяне на нови бийкн устройства или редактиране на стари.
- Администраторската част да позволява редактиране на информацията, която се стартира от бийкн устройство.

3. Генериране на справки – Мобилното приложение:

- Справка за сваляния на приложението.
- Справка за посещения на обекти.
- Справка за време на престой в конкретен обект (с цел установяване на кой обект е по-популярен).
- Справка за анализ на популярност, спрямо профила на посетителя.
- Всички справки да могат да се експортират в подходящ формат за отпечатване.

4. Back UP – Мобилното приложение:

- Централната база на мобилния гид да позволява автоматично архивиране на базата данни в определен за даден интервал от време.

5. Други изисквания към Мобилното приложение:

- Мобилното приложение да има възможност за разширяване на функционалностите.
- Да се използват нови технологии с цел Мобилното приложение да е актуално по-дълго време, както и да има по-голяма възможност за надграждане.
- Приложението трябва да работи независимо от наличието или отсъствието на GSM/UMTS/LTE мрежови услуги и/или наличието или отсъствието на действаща услуга за мобилни данни на устройствата, на които ще се инсталира. Функционалностите, които не използват интернет или мобилна мрежа трябва да продължат да работят при отсъствието на връзка. .
- Приложението трябва да може да използва в реално време местоположението на мобилното устройство, ако то притежава възможност за позиционирането си в пространството, независимо от технологията за позициониране, която използва.
- Приложението трябва да може да работи върху най-популярната операционна система за мобилни устройства – Android. За целите на настоящата поръчка е задължително приложението да може да се инсталира и да работи на мобилни устройства „телефон“ с посочената операционна система с наличен Touchscreen екран. Адаптацията му за други мобилни устройства – таблети, часовници, тракери, GPS устройства и/или операционна система и други не е задължителна, но ще бъде приета и одобрена, ако изберат за Изпълнител участник я разработи.
- Поради голямото разнообразие от телефони и версии на мобилните операционни системи се налагат следните задължителни изисквания за съвместимост: Приложението да може да се инсталира и да работи на версии на AndroidOS версия 7.0 (Nougat) или еквивалент и всички

по-нови официално обявени версии, публикувани за сваляне от потребителите до предаването на резултатите от поръчката за одобрение на Възложителя;

- Приложението трябва да може да показва местоположението на устройството върху интерактивна географска карта, предварително заредена в него.
- При приближаване към туристически обект приложението да съобщи това на потребителят и да му даде допълнителна информация.
- Приложението би трябвало да може да сподели своето местонахождение в популярните социални мрежи (Facebook, Twitter) с цел популязиране и споделяне с приятели.
- Интерфейсът на приложението трябва да поддържа английски и български език и приложението да се стартира на езика на който е настроен телефона. При отсъствието на езика посочен в настройките на телефона то трябва да работи на английски език.
- Информацията предоставяна от приложението да е на езика въведен от администраторската част на приложението. Като администраторската част да позволява въвеждането на материали на различни езици.

НЕФУНКЦИОНАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ:

1. Интерактивната географска карта трябва да поддържа данните за географските обекти, групирани във вид на слоеве, които да могат динамично да се включват и изключват от потребителя по време на използването му. Минималният набор от слоеве, които трябва да са налични, е:

- **Обекти (точка).** Слойт трябва да съдържа всички обекти – Подземен минен музей „Сполука”, „Музей по минно дело и рудодобив”, „Кристална зала” и Пещера „Шаренка”.
- **Забележителности и други важни обекти (точка).** Слойт трябва да съдържа всички природни забележителности и други важни обекти (местности, исторически места, туристически маршрути, места с гледка и т.н.), които биха имали значение за туристите, посещаващи и използващи мобилното приложение и са вкарани в системата през администраторския панел.
- **Разни(точка).** Възложителят да може да добавя точки към този слой от администраторския панел на приложението.

2. Приложението трябва да поддържа галерия със снимки за всеки от обектите в слоевете с данни, която да може да се разглежда при поискване от потребителя.

3. Приложението трябва да има стартиращ екран – това е екранът, който ще се показва при стартирането на приложението. Предназначението му е да информира графично и с текст

за предназначението на приложението и да показва логото на Възложителя, както и допълнителна информация, по преценка на Възложителя в хода на изпълнение на поръчката.

4. Приложението трябва да има основен екран – това е екранът след зареждането на приложението в мобилното устройство. На този екран трябва да присъстват във форма на бутони, менюта ленти или линкове категориите от съдържанието, описани в настоящата техническата спецификация.

5. Приложението трябва да притежава интуитивен и графично издържан дизайн, който да отговаря на добрите практики и на съвременните изисквания за мобилно приложение от такъв тип.

6. Мобилното приложение трябва да има собствена икона, която да е разпознаваема и да е свързана с неговото предназначение. То трябва да е представено чрез тази икона в хранилищата за данни, откъдето то ще бъде изтегляно и инсталирано.

7. За мобилното приложение трябва да се напише кратка представяща информация, с която то да бъде разпознато еднозначно в хранилищата за приложения.

8. За нуждите на Възложителя се налага приложението да може да се публикува в GooglePlay. Това означава, че избраният за изпълнител участник трябва сам и за своя сметка (освен, ако Възложителя не поиска друго) да регистрира такъв акаунт и да предплати (ако това се налага за използването му) за две години от датата на предаването на резултатите от поръчката на Възложителя. За начална дата на този период ще се счита датата на приемо-предавателния протокол по договора за изпълнение. Всички параметри (потребителско име, парола и друга информация) на този акаунт трябва да се предадат на Възложителя най-късно до подписването на този протокол.)

9. Приложението трябва да е безплатно в готов вид за всички потребители.

ИЗИСКВАНИЯ КЪМ СТРУКТУРАТА НА ПРИЛОЖЕНИЕТО:

Мобилното приложение трябва да има поне следната структура на съдържанието:

- Карта.
- Обекти:
 - Подземен минен музей „Сполука”;
 - „Музей по минно дело и рудодобив”;
 - „Кристална зала”;
 - Пещера „Шаренка” – стар тракийски рудник;
 - Други.
- Важна информация:
 - Информация за приложението.

- Важни места:
 - други туристически забележителности;
 - места за хранене, отдих, развлечение , спорт и др.

Забележка: Представената структура е минималната задължителна структура. Организацията на самото приложение в екрани, бутони, менюта, карти, снимки и текст ще бъде предмет на уточняване в процеса на изпълнение на поръчката.

ДЕЙНОСТ № 3: „Разработване на интерактивни приложения чрез игри за популяризиране на историческите професии на миньори“.

Архитектурата на системата ще бъде проектирана с висока степен на гъвкавост и приспособимост, за да реагира бързо на променящите се изисквания. Всички действия, които са свързани с игровата обработка в системата за геймификация могат да бъдат представени чрез събития.

Ще бъде следвана следната концепция на изпълнение:

Предвижда се нов туристически продукт за посетителите на община Мадан, като по един необичаен и неочакван начин да се постигне популяризирането ѝ като туристическа дестинация, а именно чрез предоставяне на възможността всеки турист да бъде участник в интерактивни приложения чрез игри.

Първата ще е изпълнена на принципа на компютърната игра, като действието ще е изнесено „на живо в минна галерия“, разделено на зони за игра, фиксирани с начало и край и съответно участникът да получава точки при преминаване на следващата зона за игра. По този начин ще се постигне трансформиране на стандартната туристическа обиколка в запомнящо се приключение за всеки турист. Всеки турист ще има възможността да изиграе ролята на миньора на работното му място. Придвижвайки се по маршрутите/зони за игра, участниците следва да могат да се ориентират по зададени инструкции, свързани с работата на миньора от постъпването му в разкомандировъчното, където получава облекло, предпазни пособия и инструктаж за работа, до постъпване на работното място в минната галерия и съответно да свърши предварително зададената работа в нея. Участниците, прехвърляйки се през различните зони за игра, следва да имат възможността да преминават през забавни изпитания, които ще срещат по пътя си и да научават любопитни факти, специфични за миньорската професия, продължавайки напред. Целта на играта за участниците, следва да е: да стигат до финалانا „работния ден на миньора“, като междувременно опознават мината, като атракция и усвоят интересна информация, свързана с миньорската професия по забавен, атрактивен и увлекателен начин. Игровата форма трябва да прави обиколката нестандартна и разнообразна, а информацията, може да бъде предавана, чрез водач „началник смяна“, който да дава команди,

да се пресъздават звуци, осветление и други специфични форми, които съпътстват работата на миньора. Играчите следва да бъдат провокирани да разгадават различни загадки, да разкриват пазени в недрата на галерията полезни изкопаеми, да осъществяват дейности със специфични инструменти, свързани с действителната работна среда.

Втората игра предвижда всеки турист да бъде въвличен като реален участник във виртуална разходка. Действието да се развива в рудник „Сполука“, където той да бъде придвижен с наличния вагон за превоз на хора до подземната вертикална шахта, която е оборудвана с клетка за придвижване във вертикална посока, имитираща преминаване между „работните“ хоризонти на рудника. Наличната клетката следва да позволи симулация за спускане във рудника и слизване на работния хоризонт, чрез осигуряване на добавена виртуална реалност. След което туриста се придвижва в мината и стига до работното място на миньора „забоя“, където ще се извърши симулация на експлозия чрез визуален ефект, звук, дим и други ефекти показващи за работата на миньора. Туриста се връща в клетката и се придвижва до вагончето след което се извозва с него до повърхността.

Играта следва да е разработена на нива/предизвикателства, като всеки турист сам ще може да решава през колко нива да премине и ще получава ранкинг точки.

Ако туристът премине през всички нива, получава код, с който се регистрира за участие в томбола с награди.

Игрите, следва да са разработени в контекста на минно-добивното дело, което е развито и до днес на територията на общината, като чрез тях се цели изживяването за гостите да е различно, уникално запомнящо се, а в същото време да е лесна за усвояване.

1. Интерфейс - интерактивни приложения чрез игри:

- Да развежда потребителите в минната галерия.
- Да позволява интеракция с потребителя посредством въпроси и информация.

2. Администрация - интерактивни приложения чрез игри:

- Администраторска част посредством уеб приложение.
- Администраторската част да съдържа информация за потребителите, които са играли на играта и получения от тях резултат.

3. Генериране на справки - интерактивни приложения чрез игри:

- Справка за изиграни игри.
- Справка за постигнати резултати.
- Справка за оценка от потребители и коментари за определен период от време.
- Всички справки да могат да се експортират в подходящ формат за отпечатване.

Приложението ще е безплатно в готов вид за всички потребители.

Внедряване:

„Донатикс“ ООД внедри софтуерното решение (мобилно и десктоп приложение) в информационната и комуникационна среда на община Мадан. Това включва инсталиране, конфигуриране и настройка на програмните компоненти на системата в условията на експлоатационната среда на община Мадан.

Необходимите хардуерни средства и ресурси за реализация на проекта се осигуряват от Възложителя.

ОБУЧЕНИЕ – относимо е и към трите основни дейности:

В рамките на изпълнението на всяка дейност „Донатикс“ ООД ще организира и проведе обучение на персонала на Възложителя за работа с разработените и внедрени софтуерни продукти.

За провеждането на обученията Изпълнителят е длъжен да осигури необходимата техническа и ресурсна обезпеченост.

ГАРАНЦИОННА ПОДДРЪЖКА НА СОФТУЕРНИТЕ ПРОДУКТИ – относимо е и към трите основни дейности:

Срок за гаранционна поддръжка на софтуерните продукти в рамките на всяка от дейностите по обществената поръчка: 24 месеца

Забележка: Срокът за гаранционна поддръжка на софтуерните продукти в рамките на всяка от дейностите по обществената поръчка се ofereira в мерна единица месец, цяло число, но е не по-кратък от 24 /словом: двадесет и четири/ месеца, считани от датата на приемане от Възложителя на изпълнението на дейността.

При необходимост, по време на гаранционния период трябва да бъдат осъществявани дейности по осигуряване на експлоатационната годност и ефективното използване на всеки софтуерен продукт, в случай че настъпят явни отклонения от нормалните му експлоатационни характеристики, приети от Възложителя.

Минималният обхват на поддръжката трябва да включва:

- Извършване на диагностика на докладван проблем с цел осигуряване на правилното функциониране на съответния софтуерен продукт.
- Отстраняване на Несъответствия (недостатъци/дефекти/повреди).

„Донатикс“ ще се запознае и ще изпълнява стриктно изискванията за осигуряване на информация и публичност съгласно „Наръчник за информация и публичност за партньори по проекти, финансирани по Програма за трансгранично сътрудничество Интеррег V–А Гърция – България 2014 – 2020“, включително Комуникационната стратегия по програмата.

Основните дейности, които трябва да се извършат за реализиране на поръчката са както следва:

- Организиране на въстъпителна среща с представители на Възложителя;
- Провеждане на кратък уъркшоп с представители на Възложителя;
- Изготвяне на системен проект за реализиране на всяка една от дейностите по поръчката;
- Представяне на системния проект и получаване на обратна връзка от Възложителя;
- Изготвяне на дизайн за уеб сайта и двете мобилни приложения;
- Валидиране на дизайна от Възложителя;
- Заснемане;
- Изготвяне на видео;
- Създаване на уеб сайта и мобилните приложения на тестова среда;
- Тестване на уеб сайта и мобилните приложения;
- Инсталиране на софтуерите в предоставената от Възложителя среда о Обучение на персонала за работа с тях.
- Публикуване уеб сайта и мобилните приложения на реална среда със свободен достъп.
- Предоставяне на видеото и снимките в изискуемия от Възложителя формат и вид.
- Гаранционна поддръжка за срок от 24 месеца.

Забележка: В тази част участникът следва да представи предвижданията си в следния обхват: Описание на цялостната методология за осъществяване предмета на поръчката, съобразена с нейния характер и сложност, представляваща описание (самостоятелно и в тяхната съвкупност) на всички процеси и съставляващите ги дейности по изпълнение в тяхната последователност и взаимна обусловеност, включително организация на изпълнение, предлаган подход и план за работа, и на мероприятията за изпълнение на всички услуги в обхвата на поръчката за качествено и в срок изпълнение на договора за обществената поръчка.

2.2. Ресурсна обезпеченост и организацията на персонала, както следва:

Като свидетелство за ресурсната обезпеченост на „Донатикс“ ООД могат да бъдат разглеждани:

- наличието на 8 служители на трудов договор във фирмата;
- реализирането на годишен оборот в размер на стотици хиляди левове в сферата на разработката на уеб сайтове, мобилни приложения и информационни системи;
- наличието на сертификат за качество ISO 9001:2015 с обхват „Разработване и поддържане на високотехнологичен софтуер, информационни системи, мобилни приложения и уеб сайтове;
- наличието на дългосрочни клиенти като Световната Здравна Организация, Фармацевтичните гиганти Байер, Байерсдорф и Санофи, свидетелстват за качеството на предлаганата услуга от фирма Донатикс;
- за петте години от създаването на фирмата са реализирани над 100 проекта, от които са създадени 83 уеб сайта и 17 мобилни приложения;

- наличието на редица препоръки за добре свършената работа от нас от български и чуждестранни клиенти, които могат да бъдат видени на следния линк:
<https://clutch.co/profile/donatix>

Всичко описано горе свидетелства за качеството на предлаганата услуга от Фирма Донатикс и за възможността за реализиране на настоящото задание.

За целите на реализиране на разработката, „Донатикс“ ще използва следния екип:

- Антоан Шотаров – Ръководител на проекта;
- Венелин Петров – разработчик със 7 годишен опит, който ще отговаря за екипа, който ще създаде уеб сайта, включително за изработката на визуалната част и на администраторския модул;
- Виктор Лалев – разработчик с 8 годишен опит, който ще отговаря за екипа, който ще създаде двете мобилни приложения.;
- Моника Георгиева – дизайнер с опит над 5 г., който ще отговаря за изготвянето на дизайна;
- Пламен Церов – разработчик с 3 годишен опит, който ще участва в екипа на Венелин Петров;
- Николай Найденов – разработчик с 2 годишен опит, който ще участва в екипа на Виктор Лалев;
- Генади Кацаров – разработчик с 2 годишен опит, който ще участва в екипа на Виктор Лалев.

Ръководител екип разработка на уеб сайт – Венелин Петров

Ръководител екип разработка на мобилни приложения – Виктор Лалев

Отговорен за заснемането с дрон, създаването на необходимия снимков материал и разработването на видео материал – Антоан Шотаров

Антоан Шотаров ще информира своевременно представителите на Възложителя за напредъка по проекта. Също така ежедневно ще комуникира с ръководителите на екипите, за да гарантира реализирането на поръчката в нейната цялост, с необходимото качество и при спазване на уговорения срок за реализация.

Фирма „Донатикс“ ООД разполага със специална система за Ръководене на проекти, в която всяка стъпка се документира и в реално време представители на Възложителя могат да следят напредъка на фирмата. Фирма „Донатикс“ поема ангажимента да предостави безплатен достъп до системата на представители на Възложителя, които да могат лесно и бързо да следят работата по всички дейности част от поръчката. Системата също така дава възможност за генериране на

конкретни справки и т.н. Системата спомага за правилното планиране на всички дейности, както и за проследяването на тяхната реализация. Системата, която се използва се казва Redmine (повече информация за системата е представена на следния линк: <https://www.redmine.org>). Разбира се, представителите на Възложителя ще използват съответната система само ако им е удобно, ако ли не, то ще могат да проследяват прогреса в работата на база регулярните обаждания и имейл комуникация от Ръководителя на проекта – Антоан Шотаров.

Забележка: В тази част участникът следва да представи предвижданията си в следния обхват: Описание на разпределението на ресурсите (човешки и технически) за изпълнение на дейностите по поръчката и описание на организацията на персонала, на който е възложено изпълнението на поръчката, обвързана с конкретния подход за изпълнение на услугите по поръчката, включително представяне на задачите и отговорностите на отделните лица от екипа за изпълнение (ръководен екип (ключов персонал) за изпълнение и ако е приложимо – и изпълнителски състав) съгласно планираните дейности и на взаимодействието между отделните лица в екипа за изпълнение за осигуряване на очакваните резултати от изпълнението.

2.3. Комуникация, координация и съгласуване на дейностите, както следва:

Първоначално ще бъде организирана и проведена встъпителна реална или виртуална (в зависимост от обстоятелствата свързани с КОВИД-19) среща след подписване на договора за възлагането на дадената поръчка. Целта на срещата е реално запознаване на основните действащи лица във връзка с реализирането на проекта, а именно представителите на Възложителя с Ръководителя на проекта от страна на Изпълнителя. По време на срещата ще се коментират отново предложените от Изпълнителя методи и организация на работа. Комуникацията ще се осъществява в зависимост от нуждите по всеки един от следните начини:

- Телефонни разговори;
- Онлайн срещи –посредством Skype, ZOOM, Microsoft Teams или др.;
- Физически/реални срещи;
- Използване на професионална система за Ръководена на проекти – Redmine.
- Имейли.

В началото на всяка седмица (понеделник) ще се организира кратък разговор между представител на Възложителя и Ръководителя на проекта, за да се обсъди напредъкът на проекта, както и да се коментират планираните дейности за седмицата. В края на всяка работна седмица (петък), Ръководителят на проекта от страна на Изпълнителя ще изпраща кратък имейл с информация относно свършените задачи през седмицата.

Ръководителя на проекта ще координира с представителите на Възложителя реализирането на всяка стъпка от проекта. В случай на необходимост от валидация от страна на представители на Възложителя на определено решение, то предложението ще бъде изпращано по имейл до тях и те ще

отговарят също по имейл, за да има писмена следа относно взети важни решения в течение на работния процес.

Забележка: В тази част участникът следва да представи предвижданията си в следния обхват: Представяне на методите за осъществяване на комуникация, координация и съгласуване на дейностите с Възложителя.

2.4. Индикативен план-график за изпълнение на поръчката, както следва:

В табличен вид е представен предложението от Изпълнителя времеви график за изпълнение на поръчката.

Номер	Описание на дейността	Отговорно лице/а	Краен срок	Резултат
1	Организационна среща и провеждане на кратък уъркшоп	Антоан Шотаров	Провеждане до 5 календарни дни след подписане на договора.	Запознаване с отговорните лица от страна на Възложителя и обсъждане на предложените мероприятия за реализиране на дейностите по проекта. Препотвърждаване на план графика и конкретните уговорки между представителите на Възложителя и тези на Изпълнителя. Провеждането на уъркшоп между представители на Възложителя и тези на изпълнителя ще гарантира правилното планиране, разбиране и осъществяване на съвместната работа, както и ще подобри комуникацията. Получаване на цялата нужна информация от страна на Възложителя.
2	Изготвяне на конкретен системен проект за реализирането на всяка една от дейностите.	Антоан Шотаров	До 10 календарни дни след започване на проекта	Създаване на детайлен и конкретен Системен проект за реализиране на всички дейности.
3	Представяне на системния проект и получаване на обратна връзка	Антоан Шотаров	До 15 календарни дни след започване на проекта.	Системният проект е валидиран от Възложителя.

	от Възложителя.			
4	Изготвяне на дизайн за уеб сайта и мобилните приложения.	Моника Георгиева	До 25 календарни дни след започване на проекта.	Дизайн готов за презентирание пред Възложителя.
5	Валидиране на дизайна от Възложителя	Антоан Шотаров	До 35 календарни дни след започване на проекта.	В рамките на 10-те календарни дни ще има възможност за корекции в дизайна на база обратната връзка от Възложителя.
6	Заснемане на всички места от проекта	Антоан Шотаров	До 50 календарни дни след започване на проекта.	Наличие на достатъчно снимков материал създаден според изискванията на Възложителя.
7	Създаване на уеб сайта и мобилните приложения на тестова среда	Виктор Лалев Венелин Петров	До 70 календарни дни след започване на проекта.	Уеб сайтът и мобилните приложения са създадени и могат да се тестват на тестовата среда на фирма „Донатикс“ ООД.
8	Изготвяне на видео	Антоан Шотаров	До 75 календарни дни след започване на проекта.	Създаване на изискуемия видео материал.
9	Тестване на уеб сайта и мобилните приложения	Виктор Лалев Венелин Петров	До 85 календарни дни след започване на проекта.	В продължение на 15 календарни дни ще се тестват създадените уеб сайт и мобилни приложения.
10	Инсталиране на софтуерите в предоставената от Възложителя среда о Обучение на персонала за работа с тях	Виктор Лалев Венелин Петров	До 90 календарни дни след започване на проекта.	Софтуерите са инсталирани на средата на Възложителя и е проведено обучение на служителите.
11	Предоставяне на видеото и снимките в изискуемия от	Антоан Шотаров	До 90 календарни дни след започване на проекта.	Предоставяне на готовото видео.

	Възложителя формат и вид.			
12	Публикуване уеб сайта и мобилните приложения на реална среда със свободен достъп.	Виктор Лалев Венелин Петров	До 92 календарни дни след започване на проекта.	Оставени са 6 календарни дни до края на проекта, като буфер.
13	Гаранционна поддръжка за срок от 24 месеца.	Виктор Лалев Венелин Петров	В срок от 24 месеца след подписването на приемо- предавателния протокол за успешно завършения проект.	Извършване на нужната поддръжка.

Забележка: В тази част участникът следва да представи предвижданията си в следния обхват: Представяне на индикативен план-график за изпълнение на поръчката. Планграфикът трябва да представя сроковете за действие.

Организацията за изпълнение и план-графикът следва да обосновават предложения срок за изпълнение на поръчката в цялост и на отделните срокове за изпълнение на дейности в обхвата на поръчката съгласно изискванията на възложителя и клаузите на проекта на договор.

Важно: Предвижданията на участника за организацията и ефективното управление на човешките ресурси, ангажирани в изпълнението на работите, предмет на обществената поръчка, като елемент на техническото предложение, са обвързващи за участника по отношение на изложените обстоятелства.

Същите пораждат задължение за спазването и изпълнението им при определяне на участника за изпълнител на обществената поръчка.

3. Срокът за гаранционна поддръжка на софтуерните продукти в рамките на всяка от дейностите по обществената поръчка е 24 /словом: двадесет и четири/ **месеца**.

4. Срокът за отстраняване на настъпили Несъответствия (недостатъци/дефекти/повреди) по софтуерните продукти е 1 /словом: един/ **календарни дни (календарен ден)** ¹.

5. Приемаме да се считаме обвързани от задълженията и условията, поети с офертата, до изтичане на срока на договора.

¹ Остава се приложимото.

6. Заявяваме, че ако поръчката бъде възложена на нас, до подписване на договора за изпълнение настоящата оферта ще представлява споразумение между нас и Възложителя.

7. Заявяваме, че сме запознати с изискванията за изпълнението съгласно техническите спецификации, условията на финансиране, както и всички документи, приложени към документацията за обществената поръчка, и приемаме да изпълним всички задължения, произтичащи от обявените условия.

[09.07.2020г.]

ПОДПИС

ПЕЧАТ

[Антоан Шотаров]

[Управител]

*Забележка: Налице са положени подписи и печати, заличени на основание чл. 37 от Закона за обществените поръчки