Załącznik nr 1 do SIWZ

Wykonanie wielofunkcyjnej platformy informacyjno-komunikacyjnej e-Ustroń w ramach projektu pn. „Cyfrowy Ustroń – informacje na wyciągnięcie ręki" współfinansowanego z Unii Europejskiej RPO WSL na lata 2014-2020 Osi Priorytetowej II Cyfrowe Śląskie, Działania 2.1 Wsparcie Rozwoju cyfrowych usług publicznych

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

I. Informacje ogólne

Zamówienie obejmuje wykonanie Platformy informacyjno-komunikacyjnej e-Ustroń, tj. **zaprojektowanie, wykonanie i wdrożenie Platformy e-Ustroń.**
Wielofunkcyjna Platforma informacyjno-komunikacyjna winna być platformą responsywną i udostępniać funkcjonalności realizowane poprzez:

- strony internetowe oparte o CMS
- dedykowane elementy Portalu (moduły) z wbudowanymi funkcjonalnościami
- dostęp do e-usług realizowanych na platformach zewnętrznych (linki)
- komunikację opartą na e-mailach, SMS, MMS

Działanie Platformy winno być przeznaczone m.in. do:

- Informowania Użytkowników (tj. mieszkańców, turystów) o wydarzeniach,
- Przeprowadzania lokalnego sondażu/opinii w wybranej sprawie (w trybie jawnym lub anonimowym),
- Publikowania aktualnej oferty gastronomiczno–noclegowej co winno ułatwić pobyt w mieście głównie turystom,
- Prezentowania różnorodnych atrakcji na terenie miasta Ustronia, np. ścieżek spacerowych, tras rowerowych, zabytków,
- Dostępu do wybranych zdigitalizowanych elementów e-Muzeum i e-Dzieje (dostarczonych przez Zamawiającego),
- Dostępu do informacji o komunikacji publicznej, lokalizacji przystanków, rozkładu jazdy,
- Wykonywania całościowej analizy funkcjonowania platformy w oparciu o system Google Analytics.

Strona główna portalu **ustron.pl** powinna zawierać odnośniki do poszczególnych modułów (intro z odniesieniem do poszczególnych stron). Po wybraniu aktywnej części portalu wyświetlają się jego zasoby – np. część związana z turystyką i rekreacją lub przekierowanie do podstrony Urzędu Miasta, czy też informacji związanych z kulturą w mieście.

Platforma powinna składać się poszczególnych modułów (które szczegółowo opisane są w dalszej części):

1. **Strona Urzędowa (strona miejska)** -przekierowanie na istniejącą stronę.
2. **Portal turystyczny:** visit.ustron.pl **(moduły: e-Turystyka, e-Rekreacja, e-Transport, e-Komunikacja)**
3. **Kultura (moduł: e-Dzieje) kultura.ustron.pl + muzeum.ustron.pl**
4. **Sport – sport.ustron.pl**

II. Zastosowanie Platformy

Platforma winna wprowadzić rewolucyjne podejście w procesie powiadamiania i komunikacji w obrębie danej społeczności. Platforma winna stanowić kompleksowe narzędzie do budowy społeczeństwa obywatelskiego. Winna zapewnić szybką i dwukierunkową wymianę informacji pomiędzy jednostką organizacyjną, a mieszkańcami. Przygotowanie Platformy winno przewidywać przekierowanie do platform administracji państwowej (np. SEKAP, eNGO).

Wbudowany informator winien stanowić dla mieszkańców swego rodzaju zbiór przydatnych informacji, moderowanych przez Operatora. W aspekcie promocji miasta system winien umożliwić dostęp do bazy noclegowej, map z atrakcjami (np. ścieżki rowerowe, itp.) lokalizując je na terenie miasta/gminy. Ważnym narzędziem promocyjnym winna być możliwość przeprowadzania gier terenowych dostępnych za pomocą modułu e-Rekreacja. Istotnym elementem winna być współpraca Platformy z wszelkiego rodzaju rozmieszczonymi na terenie miasta 10-ciu e-Tablicach (już zrealizowanych).

W ramach działania Platformy winna być przewidziana możliwość rejestracji i założenia konta użytkownika w celu spersonalizowania informacji, komunikatów lub ostrzeżeń do wybranej grupy docelowej mieszkańców danego obszaru (gminy, miasta, osiedla, itp.), co winno przyspieszyć i ułatwić dystrybucję informacji, a także sprawić, że będzie dostarczana tylko do osób potencjalnie zainteresowanych. Użytkownik w profilu Platformy e-Ustroń będzie mógł zdefiniować interesujące go obszary wiadomości (oświata, kultura, promocja, sport itp.) czy zasięg terytorialny – rodzaj newslettera.

III. Zakres zamówienia

Zaprojektowanie, wykonanie i wdrożenie zintegrowanej, responsywnej Platformy informacyjno-komunikacyjnej www **e-Ustroń** obejmującej wszystkie e-usługi realizowane w ramach projektu pn. „Cyfrowy Ustroń – informacje na wyciągnięcie ręki” współfinansowanego z Unii Europejskiej RPO WSL na lata 2014-2020 Osi Priorytetowej II Cyfrowe Śląskie, Działania 2.1 Wsparcie Rozwoju cyfrowych usług publicznych poprzez:

- Opracowanie zintegrowanej Platformy www e-Ustroń będzie odbywało się oddzielnie dla każdego z modułów opisanych w dalszej części dokumentu. Prace nad każdym modułem zostaną podzielone na etapy i winny przebiegać w ścisłej współpracy z Zamawiającym.
- Wykonanie zdjęć z lotu ptaka miasta Ustroń oraz atrakcji miasta (4 pory roku w Ustroniu i najważniejsze atrakcje miasta).
- Propozycja harmonogramu wykonywanych prac.
- Konsultacje projektu co najmniej raz w miesiącu na spotkaniu z radą Projektu, w której Wykonawca będzie miał obowiązek uczestniczyć, przedstawiając jednocześnie postęp pracy.
- Szkolenie pracowników w zakresie obsługi panelu strony (CMS).
- Wdrożenie, konfiguracja, utrzymanie i wsparcie projektu w ramach asysty technicznej określonej w załączniku do umowy przez okres gwarancji.
- przeniesienie na Zamawiającego praw wynikających ze standardowej, bezterminowej, nieograniczonej w czasie i przestrzeni, niewyłącznej licencji producenta na oprogramowanie dostarczone w ramach niniejszej umowy.

Końcowa akceptacja Zamówienia nastąpi w momencie przekazania przez Wykonawcy Zamawiającemu wszystkich elementów wchodzących w zakres Zamówienia, przed jego ostatecznym wydaniem.

IV. Główne moduły Platformy

Strona główna platformy e-Ustroń powinna zawierać stałe elementy takie jak:

- Kafelki (elementy graficzne prowadzące do poszczególnych modułów)
- Wyszukiwarkę
- Formularz kontaktowy/szybki kontakt
- Przekierowania do miejskich social media (FB, instagram, tweeter, yt)
- Kamery internetowe
- Pogoda (aktualizowana automatycznie dane zassane z ICC)
- Zmiana języków (angielski, czeski, niemiecki)
- Newsletter oraz newsletter sms (opisany w dalszej części)
- Zmiana kontrastu i wielkości fontów na stronie – zgodnie z WCAG 2.0
- Lokalizacja (mapa)

Wszystkie moduły powinny również zawierać powyżej wymienione elementy oraz dostęp do poszczególnych modułów głównych. W przyszłości będzie możliwe dodanie lub wyłączenie poszczególnych elementów na stronie głównej.

Moduł powinien zapewniać 3 rodzaje uprawnień Użytkowników:

- Administrator główny (AG) - pełne uprawnienia w zakresie zarządzania treścią na Platformy e-Ustroń
- Konto redaktorskie (KR) - konto pracownika Urzędu Miasta lub jednostki UM odpowiedzialnego za wybrany obszar na stronie internetowej
- Gość (G) - każda osoba odwiedzająca serwis www i niebędąca zalogowana w systemie.

Zamawiający wymaga maksymalnego zakresu edycji treści z poziomu konta (KR), o szczegółowej specyfikacji wypracowanej na etapie powstawania projektu graficznego i architektury informacji (w tym, możliwość modyfikacji wszystkich menu, podmiana ewentualnych promowanych treści na stronie głównej, modyfikacje wszystkich zastosowanych list kategorii/tagów, dodawanie nowych ikon linkujących do profili społecznościowych).

Strona powinna mieć wbudowany prosty formularz kontaktowy dla Użytkowników. Zamawiający przewiduje, że bardziej skomplikowane formularze będą elementem systemu kalendarza i rezerwacji/zakupu biletów na wydarzenia lub rezerwacji boisk.

Poszczególne podstrony platformy powinny być ze sobą powiązane tj. posiadać jeden kalendarz imprez, aktualności, formularz kontaktowy czy stałe elementy ze strony głównej Platformy e-Ustroń.

Zleceniobiorca realizujący „Platformę" jest zobowiązany do importu i implementacji danych z obecnie istniejących baz i zakładek w serwisie www.ustron.pl.

Zamawiający przewiduje integrację strony z social media na podstawowym poziomie – ikony (ewentualnie panele, zależy od wypracowanego projektu graficznego) linkujące do Facebooka, YouTube'a, Instagrama, Twittera, TripAdvisora na stronie głównej/podstronach, pod wybranymi treściami (aktualności, eventy) przyciski „Like", „Share". Proces importu treści ze starej strony jest po stronie Wykonawcy nowego serwisu.

1. Strona Urzędowa (strona miejska)

Wymagane jest stworzenie przekierowania do obecnie istniejącej strony miasta (www.ustron.pl) która, będzie pełniła funkcje strony urzędowej.

2. Portal Turystyczny: visit.ustron.pl (moduły: e-Turystyka, e-Rekreacja, e-Transport, e- Komunikacja)

Wymagane jest stworzenie serwisu **visit.ustron.pl.** który powinien zawierać wszystkie elementy ze strony głównej platformy e-Ustroń**.** Mapa strony powinna powstać na podstawie przedstawionej poniżej struktury, z uwzględnieniem wyników badań nad użytecznością nowo powstałego portalu oraz biorąc pod uwagę Użytkownika i doświadczenie Wykonawcy.

Zakładki główne:
2.1 Miasto
2.2 Imprezy
2.3 Co zwiedzić? (atrakcje)
2.4 Uzdrowisko
2.5 Baza turystyczna (noclegowa, gastronomiczna)
2.6 Jak dojechać?

Na stronie głównej powinny znaleźć się wszystkie elementy strony głównej a ponad to:

- odnośnik do poszczególnych podstron, nawiązujący do intro na głównej stronie portalu
- kalendarz imprez
- aktualności
- czytelne menu
- wyszukiwarka
- szybki kontakt
- Planer Podróży (opisany szczegółowo w dalszej części)

2.1 Miasto:

- **Aktualności -** powinny również pojawiać się na głównej stronie obok kalendarza imprez
- **Pierwsza pomoc i ważne telefony**
- **Witamy**! - informacje o mieście Ustroń (historia, atrakcje)

- **Biuro Informacji Turystycznej** - zakładka jest przeznaczona dla biura Informacji Turystycznej, które prezentuje swoje promocje na gadżety, mapy czy przewodniki. Winna istnieć możliwość wysłania zapytania za pomocą formularza lub wyboru szybkiego telefonu. Możliwość pobrania bezpłatnych materiałów o mieście.
- **Informacje Praktyczne** - po kliknięciu w daną zakładkę winien otwierać się spis wybranych miejsc, np. szpitali oraz mapa Ustronia z umieszczonymi informacjami praktycznymi oraz możliwością zaznaczenia odpowiedniej kategorii, której szukamy np. banki. Po kliknięciu na dany obiekt winna wyświetlać się krótka informacja: nazwa, opis, adres strony, adres, telefon. Możliwość dołożenia kolejnych zakładek. Wszystkie informacje winny być powiązana z mapą - systemem map.
    - **szpitale**
    - **bankomaty**
    - **banki**
    - **poczta**
    - **apteki**
    - **parkingi**
    - **WiFi**
    - **szkoły**
    - **place zabaw itd.**
    - **AED**
- **Do pobrania**, np. logo, herb, inne informacje dla mediów (tutaj nie wyświetla się mapa)
- Bezpieczny Ustroń

2.2 Imprezy:

- **Kalendarz imprez** powinien pojawiać się, także na głównej stronie obok aktualności. W zakładce kalendarz imprez powinny znajdować się informacje o najbliższych wydarzeniach z podziałem na rodzaje, np. sportowe, kulturalne, turystyczne, kulinarne, z możliwością selekcjonowania oraz zapisywania przez Użytkownika wybranej selekcji. Z poziomu kalendarza możliwość udostępnienia informacji o imprezach innym osobom w formie powiadomienia sms, email, mms, Facebook, Skype.
- Kalendarz bardzo prosty i przejrzysty z podziałem na 3 najbliższe miesiące i wyróżnionymi najbliższymi imprezami i krótkim opisem np. w formie banneru.
- W zakładce imprezy powinien znaleźć się formularz dla osób zgłaszających imprezę, która jest akceptowana bądź nie przez Administratora strony.
- Do zaproponowania atrakcyjna forma prezentacji kalendarza.

2.3 Co zwiedzić? (e-Rekreacja)

Zakładka winna prezentować konkretne szlaki i atrakcje dopasowane do danej kategorii, winna być powiązana z mapą systemem map Google. Moduł winien umożliwiać zaplanowanie spędzenia dnia na terenie miasta Ustroń. Winien posiadać i prezentować zbiór tras rowerowych, tras spacerowych, tras górskich wędrówek pieszych, tras narciarstwa biegowego, atrakcji turystycznych oraz informacji o ciekawych miejscach i okolicy z możliwością bieżącego dodawania nowych kategorii rekreacyjnych.

- Moderator powinien mieć możliwość zaznaczania szlaków na mapie oraz atrakcji turystycznych, obiektów wraz załączonym do nich opisem i pozycją GPS.
- Winna istnieć możliwość dodania atrakcji do tzw. planera podróży.
- Planner winien być dostępny z poziomu strony www i dowolnego urządzenia mobilnego, winien mieć możliwość wydruku, pobrania i wysłania na adres mailowy swoich propozycji wycieczek.
- Po kliknięciu winien otwierać się dany szlak lub atrakcja z krótkim opisem zawierającym informacje o tym, czy dane miejsce jest dostosowane dla osób niepełnosprawnych, adres, numer telefonu, stronę www, czas przejścia szlaku lub czas, który średnio spędza się w danym miejscu. Powinny również pojawiać się propozycje atrakcji, wydarzeń powiązanych z danym szlakiem, miejscem lub atrakcji, lokali gastronomicznych znajdujących się w pobliżu.
- Winna istnieć możliwość ustawienia czasowego wyświetlania się atrakcji bądź szlaku, np. lodowisko tylko w danym terminie.
- Mapa turystyczna - Google Maps:
  - Należy stworzyć mechanizm umożliwiający zaznaczanie szlaków, atrakcji, obiektów turystycznych i noclegowych na mapie.
  - Każda atrakcja, szlak, obiekt powinien być pokazany na mapie z załączonym do niego opisem (opis pobierany z bazy na obecnej stronie) oraz pozycją GPS.
  - Z poziomu mapy winna istnieć możliwość dodania wybranej atrakcji szlaku, obiektu itd. do plannera podróży oraz przesłania informacji innym osobom w formie powiadomienia sms, email, mms, Facebook.
  - Możliwe jest pobieranie bezpłatnych przewodników i materiałów promocyjnych.

- **Atrakcje**
  Baza wszystkich atrakcji turystycznych znajdujących się na terenie miasta wraz z opisem, adresem i zaznaczeniem na mapie. Wszystkie atrakcje powinny być pobrane z obecnej strony miasta.
- **Szlaki**
  Baza wszystkich tras i szlaków pieszych, rowerowych, nordic-walking znajdujących się na terenie miasta wraz z opisem i zaznaczeniem na mapie. Wszystkie szlaki powinny być zaimportowane z obecnej strony miasta.
- **Oferty pobytowe (Rodzinnie, Zimą, Aktywnie, itp.)**
- **Gra terenowa:**
  Stworzenie propozycji gry terenowej dla Ustronia z uwzględnieniem atrakcji i innych obiektów na terenie Ustronia oraz panelu, który pozwoli na swobodne dodawanie atrakcji, punktów gry, ale również zmian w zakresie trasy, czy historii do przejścia. Administrator, na podstawie zaprojektowanego narzędzia, ma możliwość zmian
  w istniejących lub budowania nowych tras/historii w grze terenowej, poprzez dodawanie lub usuwanie punktów, zmianach w treści lub tworzenia całkiem nowych tras. Istnieje możliwość aktywacji i dezaktywacji gry na platformie przez Administratora.
- **Aktualne promocje i karty rabatowe.**

2.4 Uzdrowisko

Oferta dla kuracjuszy, opis uzdrowiska, historia Uzdrowiska, przekierowanie do sanatoriów, informacja o promocjach, kartach rabatowych lub innych promocjach.

2.5 Baza Turystyczna (e-Turystyka)

To podstawowy spis lokali gastronomicznych i noclegów: nazwa, kategoria, opis, dostępność w obiekcie, adres z lokalizacja na mapie, strona oraz formularz zapytania o dostępność pokoju.

Podstrona powinna posiadać aktualną bazę obiektów noclegowych i gastronomicznych miasta. Winien umożliwić Użytkownikowi przeglądanie informacji o obiekcie, dostępności miejsc noclegowych. Moduł winien posiadać funkcjonalność dzierżawy elektronicznych miejsc reklamowych zainteresowanym gestorom bazy noclegowej i gastronomicznej, zintegrowany z systemem płatności Rekord/Ratusz. Moduł winien stwarzać przedsiębiorcom-właścicielom lokali gastronomicznych możliwość zaprezentowania swojej oferty, karty menu, itp. Moduł winien być dostępny z poziomu Portalu.

- Wszystkie obiekty noclegowe i gastronomiczne powinny zostać zintegrowanie i pobrane w wybranym zakresie wskazanym przez Zamawiającego z obecną stroną miasta. Dane powinny się pokrywać w obu miejscach. Brak podmiotu/obiektu na tej liście skutkuje tym, że moduł e-Turystyka go nie obsługuje (jeśli już był obsługiwany, a w nowej wersji listy nie występuje to moduł wygasza jego obsługę).
- Moduł ma być zarządzany z poziomu panelu.
- Moduł ma mieć narzędzia do wczytania, modyfikacji i usuwania danych z listy obiektów. Uprawnienia do tych działań ma mieć Administrator modułu. Struktura listy i jej zawartość zostanie uszczegółowiona na etapie analizy projektu wdrożeniowego. Każdy obiekt ma mieć swój unikalny identyfikator.
- Proces aktywacji i zakładania konta przez podmiot turystyczny/gastronomiczny powinien być przedstawiony w postaci graficznej (np. za pomocą krótkiego intro, bądź animacji) oraz powinien być przystępny i intuicyjny dla Użytkownika.
- Przedstawiciel podmiotu turystycznego/gastronomicznego ma możliwość zaprezentowania swojej oferty (własnych usług, zdjęć obiektu, cen). Odpowiada on za aktualizowanie danych o swoich obiektach. Moduł powinien umożliwić proces aktywacji obiektu noclegowego lub gastronomicznego: w bazie noclegowej i gastronomicznej na stronie powinien być przycisk „Zgłoś swój obiekt". Po jego kliknięciu winien pojawiać się formularz do wypełnienia z podstawowymi danymi, niezbędnymi do wpisania obiektu do ewidencji. Następnie merytoryczny pracownik UM, zatwierdza wprowadzenie obiektu do bazy lub kontaktuje się z przedstawicielem podmiotu w sprawie uzupełnienia informacji.
- Informacja o zgłoszeniu obiektu powinna automatycznie trafić zarówno do pracownika zajmującego się obiektami noclegowymi, jak również do Wydziału Podatkowego UM.
- Turysta ma możliwość zapytania o dostępność miejsc noclegowych poprzez kontakt mailowy lub telefoniczny. Dostępność rozumiemy przez to, jakimi w ogóle obiekt dysponuje pokojami, czy np. jest obsługa w języku ENG itd.
- Filtrowanie wyników w zakładce obiekty noclegowe poprzez wybór odpowiedniej kategorii:
    - według kategoryzacji obiektów noclegowych:

      Hotel, Pensjonat, Ośrodek wypoczynkowy, Apartamenty, Pokoje gościnne, Sanatorium

    - według rodzajów obiektów gastronomicznych:

      restauracje, karczmy, cukiernie/kawiarnie, bary, pizzerie, naleśnikarnie (szczegółową kategoryzację przedstawi Zamawiający)

    - według dostępności

(**obsługa w danym języku, odległość od centrum, możliwość przyjazdu ze zwierzętami, rodzaj pokoju [obiekty turystyczne], dodatkowe atrakcje itd.**)

- Moduł udostępnia aktualną bazę noclegową z poziomu Portalu.
- UM powinien mieć możliwość mierzenia aktywności podmiotów turystycznych i gastronomicznych, np. generowania raportów ewidencji udostępnionych dla użytku publicznego. Raport powinien zawierać: liczbę obiektów oraz miejsc noclegowych wpisanych w ewidencji, wraz z uwzględnieniem różnic rok do roku w poszczególnych kategoriach miejsc noclegowych oraz odwiedzalność zakładek poszczególnych obiektów – statystyki odwiedzin w oparciu o system Google Analytics.

Szczegółowy schemat serwisu zostanie określony podczas analizy wstępnej realizacji projektu, przy zachowaniu powyżej opisanych założeń.

2.6 Jak dojechać? (moduł e-Transport)

Moduł winien umożliwiać prezentację rozkładu jazdy środków komunikacji publicznej na terenie miasta Ustronia i okolic. Winien umożliwiać wyszukiwanie połączeń i planowanie przesiadek (po przystankach, przewoźnikach, pozycji GPS) wraz z informacją odnośnie kosztów przejazdu i możliwością zaplanowania trasy przejazdu z punktu A do punktu B.

Zamawiający przewiduje realizację tej funkcjonalności z wykorzystaniem serwisu e-Podroznik.pl. Moduł ma mieć formę wyszukiwarki, która korzysta z zasobów zewnętrznego portalu np. e-podróżnik. Przykład: http://lubuskie.pl/wyszukiwarka-polaczen/

Planer podróży winien mieć formę bocznego przycisku, który porusza się z Użytkownikiem po stronie. Do planera można dodawać obiekty z poziomu wszystkich zakładek (trasy, oferty, atrakcje, imprezy). Możliwość wysyłki informacji na maila, telefon, udostepnienia przez social media.

Moduł e-Komunikacja (system powiadomień, newsletter)

Moduł winien umożliwiać komunikację zewnętrzną z Użytkownikami z wszystkich innych modułów, tj. wszystkie wychodzące powiadomienia winny być wysyłane za pomocą tego modułu.

Komunikacja i przekazywanie informacji tematycznych z różnych zakresów, dotyczących działalności urzędu miasta, winny być rozsyłane za pomocą różnych mediów komunikacyjnych (np. SMS, mail). Każdy Użytkownik winien w swoim profilu definiować kategorie, z których interesują go powiadomienia (np. kultura, oświata, sport, itp.) oraz obszaru zamieszkania, którego dotyczą. Dzięki temu, Użytkownicy winni otrzymywać komunikaty dokładnie spersonalizowane oraz takie, jakie ich interesują.

Operatorzy z poszczególnych wydziałów Urzędu Miasta Ustroń, powinni mieć możliwość moderowania informacji (wiadomości, komunikaty, itp.) w swoich panelach.

Za pomocą modułu Użytkownicy będą mogli uzyskać szczegółowe informacje np. o prowadzonym naborze do klas przedszkolnych, w tym pobrać odpowiednie formularze/ dokumenty związane z zapisaniem dziecka do przedszkola, wraz z wyczerpującą informacją na temat procedury aplikowania, miejsca i sposobu złożenia dokumentów, itd.

Spektrum świadczonych za pomocą modułu usług publicznych będzie bardzo szerokie, a konstrukcja Platformy umożliwiać będzie umieszczenie przez UM/pobranie odpowiednich dokumentów przez mieszkańca on-line (w zależności od rodzaju usługi publicznej).

Wymagania:

- Moduł Komunikacji powinien współpracować z systemem powiadomień Centrum Zarządzania Kryzysowego (realizowanego osobnym przetargiem)
- dostępne kanały komunikacji (przesyłanie wiadomości/komunikatów):
    - wiadomość sms,
    - wiadomość mms
    - e-mail,
    - wiadomość poprzez portal Facebook

Administratorzy modułu będą mogli:

- tworzyć, edytować i usuwać zakładki tematyczne
- przydzielać dostęp do danych zakładek tematycznych Operatorom (jeden Operator może mieć dostęp do kilku zakładek tematycznych; jedna zakładka tematyczna może mieć kilku Operatorów)
- mieć dostęp do statystyk - liczba Użytkowników korzystających z poszczególnych modułów i kanałów komunikacji, itp.
- posiadać dostęp do uprawnień Operatorów modułu.

Operatorzy modułu będą mogli:

- określić dla danej zakładki tematycznej sposoby dostarczania komunikatów (np. sms, e-mail, wiadomość na Facebooku, itp.)
- tworzyć gotowe szablony komunikatów do wielokrotnego użycia
- w przypadku wysyłania komunikatów sms-em - po określeniu liczby odbiorców znać szacunkowy koszt wysłania wiadomości (koszt bramki sms/mms i koszty wysyłki oraz zapewnienie API leżą po stronie Zamawiającego)
- na bieżąco monitorować przebieg dostarczenia komunikatów/wiadomości (kiedy zostały odebrane i przez kogo) oraz generować raporty z przebiegu dostarczenia tych komunikatów/wiadomości.

Użytkownicy modułu będą mogli:

- wybrać zakładki tematyczne, z których chcą otrzymywać komunikaty
- określić sposób dostarczenia komunikatu (spośród możliwych dostępnych) dla wybranej zakładki tematycznej.

3. Kultura (moduł: e-Dzieje) – kultura.ustron.pl

Wymagane jest stworzenie serwisu **kultura.ustron.pl** który powinien zawierać wszystkie elementy ze strony głównej platformy e-Ustroń.

Zakładki Główne:
3.1 Muzeum
3.2 Miejski Dom Kultury
3.3 Biblioteka
3.4 Galeria
3.5 Informacje praktyczne

3.1 Strona Muzeum Ustrońskiego

Zakładka powinna prowadzić do zewnętrznego portalu pod adresem: **muzeum.ustron.pl**

Winien powstać w oparciu o dostarczone przez Zamawiającego informacje, dokumentację oraz zaprezentowane zdigitalizowane materiały (sama digitalizacja objęta jest osobnym zamówieniem i nie dotyczy tego projektu), jako element platformy e-Cyfrowy Ustroń.

Nowa witryna internetowa powinna spełniać: założenia nowej identyfikacji wizualnej muzeum, założenia zawarte w strategii muzeum oraz być spójnym element Platformy e-Ustroń. Docelowy projekt nowej witryny internetowej powstanie w czasie realizacji projektu, zostanie wykonany przez Wykonawcę i będzie akceptowany przez UM.

Strona winna być zbudowana i spójna graficznie ze stroną: **visit.ustron.pl, kultura.ustron.pl** oraz **sport.ustron.pl**.

Poniżej został przedstawiony opis propozycji – minimum nowej witryny, służący do zwymiarowania zakresu zawartości strony i pracochłonności. Jest to jedynie propozycja, a nie gotowa struktura strony, którą Wykonawca przedstawi Zamawiającemu do akceptacji.

Portal muzeum powinien zawierać wszystkie elementy ze strony głównej platformy e-Ustroń, a ponad to:

- ZEGAR / MONETY – godziny otwarcia i cennik
- LOGO SZLAKÓW ZABYTKÓW TECHNIKI – przekierowanie na www.zabytkitechniki.pl
- LOGO TOW.MIŁOŚNIKÓW KUŹNI – przekierowanie na www.smkuznia.ustron.pl
- LOGO MIASTA USTROŃ – przekierowanie

Główne zakładki na stronie:

- **O NAS** – cele i zadania muzeum; lekcje muzealne; filmy/animacje (baza filmów zamieszczonych na YOUTUBE z możliwością ich obejrzenia; na stronie).
- **ZWIEDZANIE** – po kliknięciu przejście do wirtualnych panoram (wirtualne panoramy należy stworzyć). Przekrój muzeum z zaznaczeniem fragmentów sal. Budowa na zasadzie prostokątnych kafli z fragmentem panoramy, tytułem i opisem po kliknięciu panoramy następuje jej powiększenie i wyśrodkowanie oraz możliwość wirtualnego zwiedzania:
  - HOL
  - SALA WYSTAWOWA PARTER FRESKIEM WESELA GÓRALSKIEGO (4 ujęcia)
  - SALA WYSTAW CZASOWYCH

- HOL Z RĘKODZIEŁEM
- PIĘTRO – prezentacja kąpieli żużlowej
- SALA PRZEMYSŁOWA

- **WYDARZENIA** – kalendarz imprez – wystaw zintegrowany z kalendarzem na: **um.ustron.pl oraz visit.ustron.pl**
- **KRONIKA** – rozwinięcie panelu:
    - kronika USTRONIA (oś czasu + treść)
    - kronika WYDARZEŃ MUZEALNYCH (oś czasu + treść + zdjęcia)
    - kronika WYSTAW CZASOWYCH (oś czasu)
- **DZIECI** (Glinioki, Industiada i inne) - kalendarz imprez
- **TURYSTYKA INDUSTIALNA** -
- **Cyfrowe Archiwum** – przejście do zdigitalizowanych zasobów muzeum
- **Sklep** (z publikacjami)

Na stronie głównej muzeum mogłaby znaleźć się (jest to jedynie propozycja Zamawiającego) wektorowa grafika muzeum ze zmieniającą się porą dnia (dzień / noc) od rana do popołudnia na placu prze muzeum kuje kowal, do budynku muzeum udają się ludzie, postacie czytają afisz, popołudniu pojawia się wanna z panią wypoczywającą w kąpieli żużlowej; wieczorem okienka muzeum będą podświetlane.

3.2 Miejski Dom Kultury – Podstawowe informacje o Domu Kultury, Amfiteatrze i historii oraz praktyczne informacje odnośnie godzin otwarcia, zajęć w domu kultury, szybki kontakt i przekierowanie do obecnej strony: **mdk.ustron.pl**

3.3 Biblioteka – Podstawowe informacje o Bibliotece oraz praktyczne informacje odnośnie godzin otwarcia, szybki kontakt i przekierowanie do obecnej strony: **www.biblioteka.ustron.pl**

3.4 Galerie – krótka informacja o galeriach i aktualnych wystawach, szybki kontakt

3.5 Informacje praktyczne:

- Nagrody w dziedzinie Kultury
- Stowarzyszenia
- Patronaty

Kalendarz imprez przedstawiający wydarzenia typowo kulturalne, zintegrowany z pozostałymi stronami platformy.
Aktualności Kulturalne zintegrowane z pozostałymi stronami platformy.

4. Sport – sport.ustron.pl

Wymagane jest stworzenie serwisu: **sport.ustron.pl** który powinien zawierać wszystkie elementy ze strony głównej platformy e-Ustroń.

Zakładki Główne:
4.1 Boiska Sportowe
4.2 Koleje Linowe
4.3 Lodowisko
4.4 Siłownie i place zabaw
4.5 Rower
4.6 Praktyczne informacje

4.1 Boiska
W zakładce boiska powinny znaleźć się informacje na temat boisk znajdujących się na terenie miasta. Zakładka powinna posiadać możliwość rezerwacji boiska, czy stadionu online w danym terminie. Będą tutaj dostępne informacje na temat cenników, lokalizacji i szybki kontakt do obiektów.

4.2 Koleje Linowe – informacja na temat wyciągów narciarskich i kolei linowych działających na terenie miasta (zintegrowane z informacjami znajdującymi się na stronie visit.ustron.pl), praktyczne informacje, szybki kontakt do obiektów.

4.3 Lodowisko – krótka informacja o Lodowisku, informacja na temat biletów, wypożyczalni, lokalizacji, szybki kontakt do obiektu.

4.4 Aktywny wypoczynek – zintegrowany z atrakcjami na stronie **visit.ustron.pl**

- **Siłownie i place zabaw** – krótka informacja o siłowniach i placach zabaw działających na terenie miasta, ich lokalizacji, szybki kontakt do obiektów.
- **Baseny** – krótka informacja o basenach znajdujących się na terenie miasta, ich lokalizacji, szybki kontakt do obiektów.

4.5 Rower - informacja na temat: turystyki rowerowej, zawodów, tras rowerowych, imprez oraz roweru miejskiego.
- **Trasy rowerowe**
- **Rower miejski**

4.6 Praktyczne informacje
- **Rejestracja na zawody –** internetowy system rejestracji na zawody, obecnie działa pod adresem: zawody.ustron.pl. Prosty formularz zgłoszeniowy do zawodów organizowanych przez Miasto Ustroń.
- **Patronaty**
- **Kluby i Stowarzyszenia Sportowe**
- **Nagrody w Dziedzinie Sportu**

Kalendarz imprez przedstawiający wydarzenia typowo sportowe, zintegrowany z pozostałymi stronami platformy.
Aktualności sportowe zintegrowane z pozostałymi stronami platformy.

V. Wymagania techniczne

1. Przejrzysty i estetyczny układ (layout):
   - intuicyjne menu
   - wyszukiwarka
   - łatwa nawigacja
   - czytelna, kontrastowa typografia
   - ścieżka nawigacyjna z informacją o aktualnym położeniu Użytkownika
   - logiczna struktura strony, wynikająca z badań przeprowadzonych przez Wykonawcę i konsultacji z Zamawiającym
   - tryb dla słabowidzących
2. Spójna grafika:
   - zgodna z systemem identyfikacji Miasta Ustroń uchwaloną uchwałą Rady Miasta nr XXVII/322/2017 z dnia 27 kwietnia 2017 r.,
   - odnosząca się do całego portalu,
   - z logo ustronia umieszczonym na stronie głównej oraz w wyznaczonych przez Zamawiającego miejscach,
   - zgodna z obecnie panującymi trendami,
   - wymagana wcześniejsza akceptacja projektu graficznego.
3. Dostosowana do wszystkich urządzeń mobilnych (responsywna).
4. Zgodna ze standardami WCAG 2.0.
5. Możliwość dołożenia kolejnych zakładek do poszczególnych podstron Platformy.
6. Intuicyjna nawigacja po Platformie E-Ustroń.
7. Dostosowana do standardów Google - Google PageSpeed Insights 70+.
8. Platforma dostępna w różnych wersjach językowych – angielski, czeski, niemiecki.
9. Platforma powinna zakładać integrację i implementację danych z obecnie istniejących baz i zakładek w serwisie: www.ustron.pl
10. Wykonawca przeniesie wszystkie wskazane przez Zamawiającego dane ze obecnej strony www.ustron.pl do Platformy.
11. Platforma powinna, w razie potrzeby, korzystać ze wszystkich popularnych technologii serwisów internetowych HTML/JavaScript/CSS/PHP/MYSQL itd.
12. Koszt wykorzystywanych w serwisie map (np. Google Maps, OpenStreetMap, lub innych) pokrywa Wykonawca na czas trwania projektu (5 lat).
13. Na czas trwałości projektu utrzymanie platformy(hosting) zapewnia wykonawca
14. Panel administracyjny:
   - jeden panel do zarządzania treścią zgodnie z przypisanymi uprawnieniami i rolami w całym systemie,
   - winien mieć możliwość zarządzania i rozbudowania menu,
   - winien umożliwiać dostęp do statystyk odwiedzin i czasu spędzonego na poszczególnych częściach serwisu oraz do wszystkich zmian dokonywanych przez Użytkowników w treści, gdzie statystyki uporządkowane są według dni, miesięcy i tygodni, prezentując jakie strony i operacje wykonywali poszczególni Użytkownicy oraz aktywności podmiotów turystycznych na stronie,

- z poziomu panelu Administrator winien mieć możliwość wyłączenia dowolnego elementu na Portalu,
- zawartość serwisu winna mieć możliwość wprowadzania treści na kilka sposobów: ręcznie przez autora lub redaktora, przez kopiowanie istniejących tekstów wraz z kodem HTML, przez bezpośrednie wklejanie treści z MS Word 2003 i 2007, (WYSIWYG),
- winien umożliwiać tworzenie w prosty sposób całej struktury serwisu: działów i poddziałów tematycznych, oraz uzupełnianie jej treścią: tworzenie artykułów – tekstów, wzbogacanie ich zdjęciami, tabelami, plikami załączników, linkami, filmami, YouTube itp.,
- zdjęcia i inne grafiki dodawane na stronę powinny zmniejszać się automatycznie do odpowiedniej wielkości zaprojektowanej strony serwisu www e-Ustroń,
- panel administracyjny winien posiadać trzy poziomy dostępu:
  - administratorzy – zarządzanie kontami i technicznymi parametrami serwisu,
  - edytorzy – zarządzanie treścią serwisu, zmiany treści dokonywane przez edytorów winny być rejestrowane przez mechanizmy bezpieczeństwa serwisu i dostępne dla administratorów,
  - obiekty turystyczne lub goście – zarządzanie wskazanymi treściami na stronie.
- możliwość automatycznego wrzucania postów na media społecznościowe, w oparciu o utworzony news/artykuł.

15. Administrowanie kontami:

- Administrator winien mieć możliwość nadawania uprawnień do poszczególnych modułów oraz zakładania, włączania, nadzorowania i wygaszania kont dla przedstawicieli podmiotu gospodarczego.
- Administrator konta dla podmiotu gospodarczego prowadzącego działalność turystyczną w module e-Turystyka winien mieć możliwość: zakładania, włączania, nadzorowania (przeglądania treści), wygaszania kont dla przedstawicieli podmiotu turystycznego.
- Administrator udostępnia jedno konto dla przedstawiciela lokalnego biznesu.
- Administrator modułu winien mieć możliwość zakładania i wygaszania konta dla przedstawiciela podmiotu gastronomicznego i noclegowego.
- Administrator powinien mieć możliwość zaznaczenia, dla których podmiotów hotelarskich należy przeprowadzić kontrolę treści przed opublikowaniem danych i mieć dla nich możliwość przeprowadzenia kontroli treści przed jej opublikowaniem.

16. Dla Użytkowników logujących się do modułów powinien istnieć mechanizm SSO (Single Sign On) - czyli Użytkownik logując się w jednym module jest automatycznie zalogowany w pozostałych (i w tym momencie uprawnienia konta winny decydować, do czego zalogowany Użytkownik ma dostęp).

17. Portal powinien mieć możliwość generowania raportów do użytku publicznego we wskazanych przez Zamawiającego obszarach.

18. Rozwiązanie przedstawione przez Wykonawcę powinno być rozwiązaniem autorskim. Wykonawca ponosi pełną odpowiedzialność za każdy element serwisu oraz na żądanie

Zamawiającego powinien mieć możliwość dokonywania wszelkich zmian na każdym poziomie i w każdym elemencie serwisu.

19. Zamawiający przewiduje integrację strony z social media na podstawowym poziomie – ikony (ewentualnie panele, zależy od wypracowanego projektu graficznego) linkujące do Facebooka, YouTube, Instagrama, Twitter, TripAdvisora na stronie głównej/podstronach, pod wybranymi treściami (aktualności, eventy) przyciski „Like", „Share".
20. Przeglądanie plików pdf i filmów:
    - Umieszczanie filmów na stronie przewiduje się wyłącznie poprzez zagnieżdżanie plików umieszczonych na serwisach typu YouTube/Vimeo we wszystkich występujących w nich formatach.
    - pliki pdf powinny mieć możliwość włączenia swobodnego przeglądania ich na stronie w danym artykule.
21. Każdy moduł w ramach Platformy winien funkcjonować jako odrębny mikro-serwis komunikujący się z innymi np. po REST API. Moduły winny być maksymalnie niezależne od siebie, tj. wyłącznie/uszapi
22. zenie/usunięcie dowolnego modułu nie powinno powodować przerwania pracy innych modułów.
23. REST API - całość portalu winna być dostępna poprzez API (pozyskiwanie danych, edycja usuwanie).
24. Winna być dostarczona dokumentacja dot. API (opis wszystkich możliwych zapytań wraz z informacjami, jakie parametry wejściowe można podać i co API może zwrócić i w jakim formacie).
25. Kod portalu winien opierać się na ogólnodostępnych bibliotekach /rozwiązaniach, czyli np. biblioteki, z których portal będzie korzystać nie mogą być w np. prywatnych repozytoriach).
26. Winna być możliwość edycji kodu (rezygnacja z jakichkolwiek rozwiązań powodujących zakodowanie/zaciemnienie kodu).
27. Kod winien być trzymany w repozytorium git (projekt prywatny w np. github lub bitbucket). Właścicielem repozytorium winien być Urząd Miasta Ustroń.
28. Właścicielem całości kodu portalu winien być Urząd Miasta Ustroń (możliwość rozwijania i wprowadzania zmian).
29. W ramach projektu ma działać system CI Continous Integration (np. buddy.works). który automatycznie (po przejściu testów) winien aktualizować portal w środowisku produkcyjnym.
30. Portal winien posiadać testy automatyczne (phpunit, codeception), testy winny obejmować:
    - zapytania API (response code, response type , zwracany wynik)
    - minimum response code wszystkich podstron widocznych od strony frontend
    - testy integracyjne (komunikacja pomiędzy modułami)
    - testy funkcjonalne (np. formularze)
31. Wszystkie moduły (w miarę zgłoszonych potrzeb) winny być zintegrowane z systemami UM Ustroń (np. Rekord / Finn8SQL) w sposób automatyczny. Niedopuszczalne jest, aby integracja polegała na ręcznym eksporcie pliku w systemie urzędu miasta (np. rekord) i

ręcznym imporcie w modułach. Wyłoniony Wykonawca bezpośrednio i całościowo winien dokonać integracji w porozumieniu z twórcami oprogramowania funkcjonującego w UM Ustroń.

32. Wszystkie elementy projektu winny być zgodne z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).

33. Wszystkie formularze winny być zabezpieczone przed spamem i winna być możliwość ich wyłączenia

34. Bazy noclegowe, gastronomiczne i atrakcje miasta winny być zintegrowane z portalem www.slaskie.travel

35. Kalendarze imprez na wszystkich stronach powinny być ze sobą zintegrowane i zarządzane z poziomu jednego panelu.

36. Konieczna jest zgodność Platformy z wytycznymi unijnymi dotyczącymi realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020 znajdujących się na stronie https://www.funduszeeuropejskie.gov.pl/strony/o-funduszach/dokumenty/wytyczne-w-zakresie-realizacji-zasady-rownosci-szans-i-niedyskryminacji-oraz-zasady-rownosci-szans/.

37. Platforma winna posiadać architekturę i strukturę o następujących właściwościach:

- Wielowarstwowość, modułowa budowa.
- Dostęp do Platformy dla Administratorów Operatorów i Moderatorów przy zastosowaniu terminali komputerowych, z poziomu przeglądarki internetowej, podłączonych do sieci lokalnej UM lub poprzez sieć Internet (serwis www).
- Możliwość zastosowania dwujęzycznego interfejsu Operatora (polski, angielski), z możliwością przyporządkowania wersji językowej wg profilu danego Operatora do wybranych funkcjonalności określonych na etapie analizy, tzn. w jednym systemie mogą być zdefiniowani Operatorzy z różnymi interfejsami językowymi.
- Dla wybranych funkcji, określonych na etapie analizy, dostępne API programistyczne umożliwiające integrację w późniejszym czasie z innymi systemami.
- Projekt graficzny Frontendu zostanie opracowany przez Wykonawcę i zaakceptowany przez UM po etapie analizy przedwdrożeniowej.

VI. Role w Platformie

Platforma winna posiadać funkcjonalność z podziałem na następujące role:

1. **Operator / Moderator** – dedykowani dla poszczególnych modułów Platformy.

Każdy z dostępnych modułów Platformy winien posiadać odrębny moduł do zarządzania elementami modułu oraz osobnego Operatora lub Operatorów, których funkcje winny być dostosowane do wymagań zarządzania w ramach danego modułu. Moduł winien posiadać następujące funkcje podstawowe:

- Tworzenie, uruchamianie, modyfikowanie wiadomości prostych oraz złożonych z możliwością dodania lokalizacji, obrazka, załącznika dla poszczególnych komórek odpowiedzialnych za poszczególne moduły na platformie.
- Możliwość zatrzymania, wznowienia, anulowania danego scenariusz powiadamiania.
- Możliwość tworzenia i uruchamiania scenariuszy krytycznych (specjalne uprawnienia).
- Personalizowanie grup odbiorców w zależności od lokalizacji, atrybutów (wybranych typów informacji).
- Dostarczanie wiadomości z wykorzystaniem różnych mediów komunikacyjnych: telefon komórkowy (SMS), Terminal komputerowy (E-mail), wiadomość na e-Tablicę.
- Podgląd działających scenariuszy.
- Panel tworzenia sondaży, ankiet, badania opinii mieszkańców miasta.
- Prezentacja i przechowywanie danych udostępnionych przez Zamawiającego, posiadanych stanów czujników i/lub zapis do bazy danych pomiarów/stanu czujnika w zdefiniowanym rastrze czasowym (np. poziomu wody, burzowy, ruchu, składu atmosfery, itp.).
- Mapa z wizualizacją poszczególnych obiektów (czujniki, budynki itp.) na terenie miasta.

2. **Użytkownik**
   - Samodzielna rejestracja na Platformie poprzez Portal lub drogą elektroniczną.
   - Odczytywanie wiadomości z grup zainteresowania np. ostrzeżenia, kultura, sport.
   - Odczytywanie wiadomości alarmowych.
   - Dostęp do informatora miejskiego (np. godziny otwarcia urzędów, mapa z zabytkami itp.)
   - Możliwość wzięcia udziału w ankiecie, sondażu.
   - Ustawienia wiadomości: zakres tematyczny, czy pop-up.
   - Dostęp za pomocą urządzenia mobilnego do wszystkich części Portalu e-Ustroń wyspecyfikowanych w dokumentacji niniejszego projektu.
3. **Administrator**
   - Te same uprawnienia co Operator.
   - Możliwość tworzenia kont Operatorskich i dla Moderatorów.
   - Nadawanie uprawnień użytkownikom.
   - Awaryjne zatrzymanie akcji powiadamiania.
   - Przypisywanie scenariuszy do konkretnych Operatorów.
   - Możliwość zmiany ustawień oprogramowania (aplikacji)- czcionki, dopiski, uprawnienia, kanały komunikacji itp.
   - Przeglądanie wszelkich logów działania Platformy, raportów.

VII. Projekt graficzny Platformy

1. Projekt graficzny Platformy winien być przygotowany z uwzględnieniem wytycznych w zakresie promocji projektów dofinansowanych ze środków Unii Europejskiej oraz

nawiązywać do elementów identyfikacji wizualnej (księga znaku) oraz materiałów promocyjnych projektu.

2. Projekt winien uwzględniać wytyczne i założenia RWD (Responsive Web Design) w celu prawidłowego wyświetlania na różnych urządzeniach mobilnych.
3. Projekt graficzny powinien być przygotowanych w kilku etapach i być zatwierdzony przez Zamawiającego.
4. W ramach projektu graficznego Platformy winny zostać zaprojektowane następujące elementy:
   - strona główna,
   - podstrony każdego modułu,
   - strona informacyjna,
   - strona kontaktowa,
   - panel Użytkownika
   - spacery wirtualne.

VIII. Wytyczne ogólne Platformy

Platforma w wersji www powinna posiadać następujące wytyczne ogólne:

1. Akceptowalne technologie: PHP, Java, mySQL, PostgreSQL, HTML5, min. CSS 2.1, EcmaScript, RSS/XML i/lub inne zapewniające funkcjonowanie oprogramowania (aplikacji) po akceptacji Zamawiającego,
2. Każda podstrona winna być zbudowana zgodnie z wytycznymi WCAG 2.0, W3C dla kodu HTML 5, min CSS 2.1 oraz WAI,
3. Całość projektu winna pomyślnie walidować się do standardu XHTML 1.0 Transitional lub nowszego,
4. Baza danych, której głównym celem będzie gromadzenie danych zbieranych i przetwarzanych przez system winna być oparta o rozwiązanie MySQL lub PostgreSQL lub równoważnym, która winna być dostępna w modelu open source.
5. Udostępnianie API (Application Programming Interface) dla wszystkich modułów wraz z dokumentacją.
6. Szablon Platformy winien prawidłowo wyświetlać się w następujących przeglądarkach: Google Chrome, FireFox, MS Internet Explorer, Opera, Safari dla wersji wspieranych przez producentów w dniu zawarcia Umowy,
7. Wykonawca ma obowiązek zamieszczenia na stronach tworzonego serwisu internetowego komunikatu objęte znacznikami <nonscript>: „Twoja przeglądarka ma wyłączoną obsługę JavaScript lub jej nie wspiera, w związku z tym niektóre funkcje serwisu działać nie poprawnie” (lub tożsamego),
8. Obowiązujący format kodowania znaków w całym projekcie, w szczególności w bazie danych i szablonach serwisu to UTF-8,
9. Wszystkie adresy internetowe w obrębie serwisu www winny zostać ujęte w formie tzw. przyjaznych linków URL (ang. clean/friendly URL),

10. Wymagane jest, aby każde logowanie do panelu administracyjnego portalu odbywało się z wykorzystaniem algorytmu szyfrowania nie niższym niż AES-128 i zastosowaniem protokołu SSL 3 lub TLS 1,
11. Wymagane jest wyposażenie Platformy w ważny i kwalifikowalny certyfikat.
12. Wymagane jest zapewnienie możliwości tworzenia raportów zawierających informacje o akcjach wykonywanych przez Użytkowników w obrębie panelu administracyjnego (data, godzina logowania, ID Użytkownika, rodzaj i przedmiot akcji) z możliwością wyboru dat i godzin logowania,
13. Wymagane jest udostępnienie funkcji blokowania dostępu do Portalu poprzez reguły:
    - blokowanie po ID Użytkownika,
    - blokowanie po adresie IP Użytkownika,
    - po adresie e-mail Użytkownika z możliwością wykorzystywania wildcards z interwałem czasowym.

    Dostęp do tych funkcji winien być możliwy za pośrednictwem panelu administracyjnego dla wybranych typów Użytkowników.
14. Z poziomu panelu administracyjnego winna istnieć możliwość automatycznego wykonywania, kopii zapasowej całej bazy danych w zadanych, możliwych do skonfigurowania w panelu administracyjnym interwałach czasowych.
15. Z poziomu panelu administracyjnego winna być możliwość przywrócenia kopii zapasowej bazy danych z dowolnego, wcześniej ujętego w harmonogramie tworzenia kopii zapasowych, okresu. Panel administracyjny winien umożliwiać (tylko dla Użytkowników z grupy Administrator Platformy) poprzednich, archiwalnych kopii,
16. Autoryzacja Użytkowników w systemie winna opierać się o sesje uwierzytelniania, których długość trwania będzie możliwa do zmiany w konfiguracji serwera,
17. Wymagane jest od Wykonawcy udostępnienie kodu źródłowego oprogramowania wytworzonego dla potrzeb realizacji niniejszego projektu. Wytworzone oprogramowanie ma być własnością Zamawiającego.
18. Platforma winna spełniać wymagania bezpieczeństwa ochrony danych osobowych zgodnie z RODO. Wszystkie elementy projektu winny być zgodne z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).