**DIGITALNO INOVIRANJE - MOZIRJE**

**Tehnična specifikacija**

Želimo izdelati mobilno aplikacijo, ki bo digitalno dopolnjevala ogled znamenitosti in turističnih destinacij v Mozirju. Preko aplikacije želimo oživiti zgodovino mozirskega starega trškega jedra. Izdela se mobilna aplikacija za okolje Android z možnostjo kasnejše migracije tudi na platformo iOS. Namen mobilne aplikacije je predstavitev interaktivne izkušnje v Mozirju s poudarkom na podajanju informacij končnemu uporabniku preko zgodbe (storytelling). Aplikacija mora omogočati prikaz ključnih informacij vodene turistične poti na zanimiv, zabaven in poučen način. Izvajalec mora pri izvedbi upoštevati Smernice za zajem, dolgotrajno ohranjanje in dostop do kulturne dediščine v digitalni obliki Ministrstva za kulturo (številka 6202-1/2013-MIZKS/17). Nujno je tesno sodelovanje s pristojno državno institucijo za izvajanje ukrepov varstva kulturne dediščine (Zavod za varstvo kulturne dediščine).

## Delovanje mobilne aplikacije

Mobilna aplikacija naj omogoča vhodno okno s predstavitvijo informacij in napotki za uporabo, nato naj se prikaže vizualizacija predvidene vodene poti po mestu Mozirje s ključnimi točkami, ki si jih bo uporabnik tekom svoje izkušnje ogledal. Posamezna točka ima svojo predstavitev opremljeno z avdio/vizualnimi elementi, ki se podajajo skozi zgodbo, ki jo pripoveduje izbrani lik. Na posamezni točki je možno na koncu sodelovati v kvizu ali nalogah skozi igrifikacijo. Na koncu naj aplikacija uporabnika pozove k oddaji svojih podatkov ter tako omogoči zbiranje in analizo.

## Funkcionalne zahteve

* **Izdelava žičnih modelov aplikacije**
  + Izdelati je potrebno žične modele (wireframe) za posamezne ključne segmente mobilne aplikacije), ki naj predstavijo ključne funkcionalnosti in zmožnosti aplikacije
* **Priprava grafične podobe mobilne aplikacije**
  + Na podlagi žičnih modelov je potrebno pripraviti grafični predlog posameznih segmentov mobilne aplikacije, kjer se upošteva barvno in tipografsko soskladje glede na celostno grafično podobo.
* **Izdelava prototipa mobilne aplikacije**
  + Prva faza razvoja zahteva izdelavo prototipa mobilne aplikacije, ki naj predstavi ključno funkcionalnost mobilne aplikacije, t.j prikaz interaktivnih točk in prikaz vodenega ogleda ene točke, kjer bo viden potek in interakcija posameznih akcij v mobilni aplikaciji.
* **Priprava MVP različice mobilne aplikacije**
  + Druga faza razvoja predvideva izdelavo MVP različice mobilne aplikacije v katero bodo vključeni osnovni elementi in akcije, ki jih uporabnik lahko izvaja.
* **Izdelava testne aplikacije za naročnika**
  + Po končanem razvoju se potrebuje testna različica aplikacije, ki jo naročnik pregleda in potrdi.
* **Izdelava končne (produkcijske) aplikacije za napravo**
  + V finalni fazi je potrebno pripraviti produkcijsko/končno različico mobilne aplikacije za prenos v naročnikovo okolje.

## Tehnične zahteve

* Minimalna podpora za Android SDK 24+
* Prilagojen grafični vmesnik za uporabno na tabličnem računalniku
* Uporabnikom prijazen uporabniški vmesnik
* Mobilna aplikacija naj bo modularna in omogoča nadgradnjo
* Možnost implementacije tehnologije AR (obogatena resničnost)
* Aplikacija naj podpira avdio/vizualne elemente in njihovo predstavitev

Podatki mobilne aplikacije naj bodo shranjeni na strežniku in naj se na napravo prenesejo ob zagonu, zato je potrebno zagotoviti spletni strežnik in backend/uredniško okolje za serviranje podatkov.

## Specifikacija opreme

Tablica

* Velikost: 10”
* Pomnilnik: 16 GB
* Delovni pomnilnik: 4GB RAM
* Operacijski sistem: Android 9 (minimalno)
* Full HD zaslon (minimalno)
* Količina: 2

## Vsebinske zahteve

V aplikacijo želimo vključiti 14 interaktivnih točk. Na vsaki posamezni točki želimo predstavitev in eno interaktivno aktivnost (kviz, uganka, avdio posnetek ali video posnetek). Želja je, da na vsaki točki uporabnik doživi izkušnjo skozi koncept igrifikacije.

Seznam predvidenih interaktivnih točk v aplikaciji:

1. TIC MOZIRJE: SPLOŠNO O MOZIRJU
2. GORIČARJEVA HIŠA
3. CEKIN / GOLIČNIK
4. SALOMON LIPOLD – ZELIŠČARSTVO
5. CEHOVSKI ZNAK
6. LESNIKA – GOSTINSKA PONUDBA
7. VODNJAK
8. CESARJEVA HIŠA
9. CERKEV IN SLAŠČIČARNA POLONCA
10. MUZEJSKA ZBIRKA
11. LEKŠETOVA KLOBUČARNA – OVČARSKI PRAZNIK, VOLNA, FILCANJE IN PUST MOZIRSKI
12. PAHERJEVA HIŠA, PLANINARJENJE, GOLTE
13. AŠKERC – ZAKLJUČNA TOČKA

Aplikacijo naj čez celotno interaktivno izkušnjo spremlja interaktiven animiran lik, ki bo pripovedoval zgodbo in vodil uporabnik skozi posamezne interaktivne točke.