

Brief Kreatywny dla projektu "Where is Poland"

Przygotowanie koncepcji wizualno-kreatywnej i założeń graficznofunkcyjnych projektu multimedialnego „Where is Poland?” oraz jego wdrożenie w formie aplikacji internetowej, wraz z dwuletnią gwarancją dla wdrożonego produktu (SLA).

Spis treści

Scenariusz projektu.....	2
Forma wykonania projektu	2
Koncepcja kreatywna	2
Warstwa wizualna	2
Warstwa dźwiękowa	3
Technologia	3
Wydajność projektu	3
Analityka.....	4
SEO	4
Dostępność dla osób niepełnosprawnych	4
Odbiorcy projektu.....	4
Demografia.....	5
Wielojęzyczność.....	5
Cele zasięgowe	5
Pierwszorzędne	5
Drugorzędne.....	5

Scenariusz projektu

Szczegółowy scenariusz projektu znajduje się z załączniku nr 9 do przetargu. Opisuje on 12 tematów, które należy kompleksowo zrealizować w projekcie.

Forma wykonania projektu

Zespół projektowy po stronie Zamawiającego w drodze spotkań warsztatowych ustalił, iż dobrym podejściem będzie zrealizowanie projektu w formie nie mniej niż 5, lecz nie więcej niż 12 osobnych aplikacji, z których każda będzie miała dowolność w zakresie formy realizacji. Nie oznacza to, że projekty te mają być kompletnie osobne - coś je musi łączyć ze sobą, lecz to "coś" może pozostać na poziomie i narracji, a nie formy. Oznacza to, że poza opisanymi w scenariuszu tematami/rozdziałami, powinien powstać serwis/strona, która będzie niejako parasolem pozwalającym na poruszanie się po wszystkich projektach i objęcie spojrzeniem całości projektu. Zespół projektowy nie wymusza na poziomie przetargu tego, jaką formę mają przyjąć konkretne aplikacje. Mogą to być:

1. Serwisy WWW
2. Serie filmów
3. Kampanie Marketingowe realizowane w kanałach o dużym zasięgu w kontekście docelowego Odbiorcy
4. Inne zaawansowane rozwiązania, które w swojej formie będą w stanie pomieścić zakres informacji, który będziemy chcieli przekazać użytkownikowi np.:
 - a. Mapy interaktywne
 - b. Animacje
 - c. Komiksy
 - d. Galerie
 - e. Kolaże
 - f. Gify

Koncepcja kreatywna

Zamawiający oczekuje, że przygotowana koncepcja wizualna zaciekawi i wciągnie widza - a jednocześnie uniesie/odciąży historyczny przekaz, zakładając bardzo świadome artystyczne wykorzystanie audiowizualnych materiałów archiwalnych - łączące kompetencje grafika, świadomego użytkownika nowych mediów, znajomość kodów popkultury a jednocześnie biegłości w zakresie historii kultury.

Wizja projektu zakłada bardzo świadome artystyczne wykorzystanie audiowizualnych materiałów archiwalnych - łączące kompetencje grafika, świadomego użytkownika nowych mediów, znajomość kodów popkultury a jednocześnie biegłości w zakresie historii kultury.

Warstwa wizualna

W warstwie wizualnej chodziłoby o stworzenie serii animacji inspirowanych ówczesnymi (koniec XIX wieku) technikami (proto)kinematograficznymi (fenakistiskop, pleograf, fotoplastykon) – a jednocześnie nawiązujących do dzisiejszych GIF-ów - szerzej kultury remixu. Animacje powinny być inteligentne i zabawne, przy jednoczesnym zastrzeżeniu, że humor ten musi być raczej powściągliwy i

na pewno bardziej subtelny. Powinny także nawiązywać do kluczowych wątków danej odsłony przewodnika.

Przykład 1:

Stworzenie ciekawych animacji dla obrazów takich jak wskazany w linku: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/65/7a/86/657a8693963c83fdb9f91034c37924fa.jpg>

Przykład 2:

Animacje, które mogą stanowić punkt odniesienia: <https://giphy.com/kiszkiloszki>

Warstwa dźwiękowa

W warstwie dźwiękowej Zamawiający oczekuje od Wykonawcy stworzenia pejzażu dźwiękowego nawiązującego do epoki i tematów poruszanych w przewodniku. Przy czym chodzi nie tyle o dobranie muzyki w tle, ale też o wykreowanie aury dźwiękowej (np. XIX-wiecznego miasta: uliczny gwar, dźwięk katarynki, odgłosy ulicy) ilustrującej i współgrającej z animacjami. Prawdopodobnie autor dźwięku powinien też nadzorować reżysersko prace przy nagraniu głosu lektora.

Technologia

Projekt, niezależnie od formy wybranej dla danego tematu, powinien być zrealizowany zgodnie z aktualnymi standardami rynkowymi. W zakresie informatycznym projekt powinien wykorzystywać technologię o otwartych źródłach. Wykonawca powinien po krótko uzasadnić wybór technologii proponowanej do realizacji konkretnego tematu. W ramach projektu, jako warunek konieczny do rozliczenia projektu, Wykonawca przekaże Zamawiającemu kompletny zestaw plików źródłowych dla projektu, w tym w szczególności:

1. materiały multimedialne w formie źródłowej, w tym:
 - a. grafiki przed ich modyfikacją (skalowaniem, wycinaniem etc.)
 - b. filmy przed ich cięciem i montażem
2. kod źródłowy wszelkich aplikacji wykonanych na potrzeby projektu, w tym kod źródłowy narzędzi pomocniczych służących np. do obróbki danych
3. jeżeli projekt będzie zrealizowany przy pomocy płatnych rozwiązań, Wykonawca zceduje na Zamawiającego licencję na dane rozwiązanie, pozwalającą na wykorzystanie/publikację stworzonych rozwiązań w okresie co najmniej 3 lat od momentu realizacji projektu
 - a. warunek ten nie stosuje się do oprogramowania w którym będzie realizowany projekt (programy do edycji zdjęć, filmów, kodu)
 - b. warunek ten stosuje się do płatnych bibliotek programistycznych lub innych gotowych rozwiązań, które wymagają licencji
 - c. warunek ten stosuje się do czcionek wykorzystanych w projekcie
4. Dokumentacji kodu powstałego w toku realizacji projektu dokumentacja może być automatycznie generowana na podstawie kodu źródłowego
5. każda funkcja/klasa/metoda wykorzystana w projekcie powinna posiadać dokumentację opisującą w jaki sposób się ją wywołuje oraz jakie cechy posiada.

Wydajność projektu

Projekty zrealizowane w ramach Przetargu powinny być dostępne zarówno na urządzeniach mobilnych, jak i na tabletach oraz komputerach typu desktop, bez utraty funkcjonalności, chyba że w toku ustaleń z Zamawiającym, powstanie lista tych funkcjonalności, które zostaną uznane za nadmiarowe na danym typie urządzenia. Wytworzone produkty powinny działać bez problemu na wszystkich przeglądarkach które w chwili ogłoszenia przetargu mają udział w globalnym rynku powyżej 4% populacji internautów.

Analityka

Projekt, w przypadku realizacji w formie aplikacji webowej bądź mobilnej, powinien posiadać wdrożenie Google Analytics poprzez wpięcie dostarczonego przez Zamawiającego kodu kontenera Google Tag Manager, oraz poprzez wysyłanie informacji za pomocą zmiennej dataLayer, o wszelkich działaniach użytkownika, które mają znaczenie w analizie jakości ruchu dostarczanego do aplikacji. W przypadku realizacji projektów w formie kampanii w sieciach społecznościowych, ruch przekazywany przez materiały udostępniane w tych kanałach powinien być otagowany za pomocą tagów utm, definiujących co najmniej źródło, medium i kampanię, dla danego działania.

SEO

Produkty wytworzone w celu realizacji Zadania z w.w. Przetargu powinny być zoptymalizowane pod kątem SEO, w szczególności:

1. powinny być w pełni indeksowalne przez roboty wyszukiwarek internetowych powinny posiadać kod w standardzie HTML5
2. powinny dla każdej podstrony posiadać zdefiniowane
 - a. nagłówki h1
 - b. meta dane (title, description)
 - c. mikroformaty (w zależności od prezentowanych danych)
 - d. dane opengraph
3. Powinny w sposób jawny linkować pomiędzy podstronami
4. Powinny posiadać sitemapę witryny w formacie xml

Dostępność dla osób niepełnosprawnych

Aplikacje zrealizowane w ramach projektu muszą spełniać wymagania WCAG 2.0/ARIA co najmniej na poziomie AA.

Odbiorcy projektu

Odbiorcami projektu są użytkownicy, od których nie możemy wymagać ani znajomości tematów związanych z Polską, ani z odzyskaniem przez nią niepodległości. Każdy z 12 tematów powinien być potraktowany osobno i będzie wymagał dokładnego doprecyzowania celu, jaki ma realizować w kontekście swoich potencjalnych odbiorców. Zamawiający sugeruje, że ze strony Wykonawcy

powinny pojawić się propozycje analizy *podróży użytkownika*, które doprecyzują punkty styku z odbiorcą na danym etapie podróży, cele które dany etap ma realizować oraz proponowaną formę dla elementów aplikacji realizującej dany etap podróży.

Demografia

W chwili obecnej nie jesteśmy w stanie doprecyzować demografii odbiorcy - nie ma dla nas znaczenia płeć, wiek, narodowość. Projekt powinien w całości być zrealizowany w języku angielskim.

Wielojęzyczność

Projekt powinien być zrealizowany w taki sposób, aby dało się go w prosty sposób przetłumaczyć na kolejne języki. Prosty sposób oznacza, że koszt przygotowania nowej wersji językowej poprzez wprowadzenie przygotowanych przez redakcję tłumaczeń, nie powinien przekroczyć 5% wartości projektu.

Cele zasięgowe

Celem projektu jest promocja stulecia odzyskania niepodległości przez państwo polskie, co rozumiemy przez zwiększenie świadomości odbiorców w tym temacie. Cele te możemy niejako przełożyć na dolne progi policzalnych efektów, z podziałem na cele pierwszorzędne, czyli takie, które stanowić będą o sukcesie projektu, oraz drugorzędne, których osiągnięcie będzie dodatkowym atutem podczas rozliczania.

Pierwszorzędne

Bazując na poprzednich doświadczeniach z podobnymi realizacjami, uznajemy że miarą sukcesu w przypadku tego projektu będzie osiągnięcie dla każdego tematu poruszanego w projekcie:

1. 100 tys. unikalnych użytkowników
2. 500 tys. unikalnych odsłon
3. 30 tys. subskrybentów anglojęzycznego newslettera Culture.pl
4. 60 tys. nowych fanów w social media (suma przyrostu followersów dla: Facebook, Twitter, Youtube, Instagram)

Drugorzędne

Jako cele drugorzędne stawiamy sobie:

1. Zdobyć przynajmniej 1 nagrody site of the month webby awards
2. Zwiększenie ruchu w sekcji angielskiej serwisu Culture.pl
3. Zbudowanie relacji z zagranicznymi redakcjami, które mogą zaangażować się w promocję produktów