Autorska Aplikacja Kierowanie Ruchem

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Funkcja | Opis |
| 1 | Wymagania ogólne | Aplikacja do symulacji rzeczywistych warunków pracy służb mundurowych MSWiA podczas kierowania ruchem drogowym. |
| 2 | Wymagania do scenariusza | Wykonanie minimum 5 niepowtarzalnych cykli gestów. Reakcja pojazdów, pieszych oraz rowerzystów zatwierdza prawidłowość wykonywanych gestów. |
| 3 | Ilość scenariuszy | Minimum dwa |
|  | Rodzaje scenariuszy | * Kierowanie ruchem na skrzyżowaniu typu T usytuowanym w obrębie drogi publicznej, zgodnie z [1] * Kierowanie ruchem drogowym na skrzyżowaniu klasycznym z ruchem pojazdów szynowych, zgodnie z [1] |
| 4 | Czas trwania scenariusza | Minimum 60 minut |
| 5 | Modułowość/Wariantowość | Każdy scenariusz ma składać się z kilku możliwych wariantów wybieranych przez prowadzącego badanie |
| 6 | Podział scenariusza na etapy | Minimum dwa. Pierwszy ma obejmować szkolenie z odwzorowywania i wykonywania gestów, postawy ciała oraz ruchów przed ,,Lustrem” |
| 7 | Parametry zmienne | * Warunki pogodowe (nie mniej niż 5, do wyboru przez prowadzącego badanie z możliwością losowego doboru); * Zdarzenia losowe (nie mniej niż 5, do wyboru przez prowadzącego badanie z możliwością losowego doboru); * Elementy rozpraszające (nie mniej niż 5, do wyboru przez prowadzącego badanie z możliwością losowego doboru). |
| 8 | Uczestnicy ruchu | Minimum cztery pojazdy różniej wielkości w minimum czterech rodzajach koloru, rowerzyści oraz piesi |
| 9 | Intensywność ruchu | Minimum 10 pojazdów na każdy pas ruchu |
| 10 | Poziom trudności | Zmienny, dostosowujący się do umiejętności danej osoby |
| 11 | Raportowanie | Minimum:   * Lista najczęściej popełnianych błędów * Ranking najlepszych wyników * Możliwość magazynowania i przechowywania danych w wersji elektronicznej i ich eksportu do pliku (np. doc, pdf) * Wykaz wszystkich parametrów otrzymanych dla pojedynczego funkcjonariusza oraz grupy funkcjonariuszy |
| 12 | Awatar | Zalecana cała postać, minimalnie elementy ciała umożliwiające poczucie obecności w świecie wirtualnym |
| 13 | Otoczenie | Zabudowa miejska |
| 14 | Parametry do oceny podczas badania | Minimum:   * Jakość oraz efekt odwzorowania gestów * Prawidłowe umiejscowienie funkcjonariusza na skrzyżowaniu * Czas reakcji na bodźce * Spostrzegawczość (w formie wirtualnej ankiety po zakończeniu scenariuszy) * Umiejętności funkcjonariusza w kierowaniu ruchem ulicznym |
| 14 | Wymagania aplikacyjne | Możliwość rozbudowy o nowe scenariusze oraz update ’u, w tym wprowadzanie nowych scenariuszy |
| 15 | Okres wsparcia technicznego | Minimum 36 miesięcy |
| 16 | Szklenie z obsługi | Minimum 168 godzin |
| 17 | Wymagania aplikacyjne | Aplikacja musi być przystosowana do współpracy ze sprzętem |
| 18 | Wymagania dodatkowe | * Różna pora dnia * Osoby, pojazdy niestosujące się do poleceń funkcjonariusza * Tło w postaci osób i pojazdów nie biorących czynnego udziału w ruchu na skrzyżowaniu (spełniające funkcje rozpraszania uwagi badanego)   Inna konfiguracja skrzyżowania klasycznego z ruchem szynowym [1] |

[1] Zestawienie wykonywanych przez funkcjonariuszy gestów podczas kierowania ruchem drogowym jest przedstawione w załączniku do Rozporządzenia Ministra Spraw Wewnętrznych i Administracji z dnia 6 lipca 2010r.

Za element rozpraszający uważa się element oddziałujący na zmysł człowieka, czynnik słyszalny lub widzialny rozpraszający uwagę, przeszkadzający w skupieniu np. oddziałowujące na zmysł słuchu (krzyk, pisk, wybuch, eksplozja, płacz) oddziałujące na zmysł wzroku ( cienie, błyskawice, ogień).

Zamawiający zastrzega sobie możliwość weryfikacji postępów prac na każdym z etapów realizacji projektu.