# **2.pielikums**

# Darba uzdevums Ostu komūnas sistēmas augstas precizitātes prototipa izstrādei

## Konteksts

Ostu kopienas sistēma (OKS) ir vienota digitāla platforma (turpmāk – OKS, Platforma), kas apvieno Latvijas ostas, loģistikas pakalpojumu sniedzējus, kravu pārvadātājus un valsts iestādes, lai nodrošinātu efektīvu informācijas apmaiņu un digitalizētus pakalpojumus. Platformas izstrāde tiek veikta Rīgas brīvostas pārvaldes (RBP) īstenotā investīciju projekta “Ostu pārvaldības digitālā transformācija, pilnveidojot transporta un loģistikas datu apstrādi un analīzi” ietvaros.

Lai nodrošinātu Platformas lietojamību un intuitīvu navigāciju, kā arī OKS saskarnes izstrādes kvalitāti, nepieciešams izstrādāt augstas precizitātes (high-fidelity) prototipu (turpmāk – Prototips), kas vizuāli un funkcionāli attēlos visas nozīmīgās platformas sadaļas, pakalpojumu plūsmas un interaktivitātes elementus. Prototipa izstrāde balstās uz zema precizitātes (low-fidelity) prototipa, kas kalpo kā sākotnējais Platformas izmēģinājuma modelis, un OKS izstrādes tehnisko specifikāciju. Augstas precizitātes prototips (t.sk. dizaina sistēma un skices) tiks izmantots OKS izstrādē.

## Darba mērķis

Izpildītājam jāizstrādā intuitīvi saprotams un funkcionāli precīzs augstas precizitātes (high-fidelity) OKS prototips, kas

* atbilst lietotāju vajadzībām, balstās uz OKS zemas precizitātes prototipu un OKS tehnisko specifikāciju, kā arī ņem vērā OKS sasaisti ar SKLOIS un nākotnes MSWe;
* ietver publiskās un autentificēto lietotāju sadaļas, attēlo OKS pakalpojumu pieteikšanas, saskaņošanas un izpildes plūsmas;
* izmanto UI/UX labās prakses un uzbūves principus, kas veicina saskarnes un navigācijas izpratni no OKS lietotāju puses, t.sk. ievērojot ES UX vadlīnijas <https://euidev.ecdevops.eu/> ;
* ir demonstrējams (klikšķināms) Prototips, ar kura palīdzību var demonstrēt OKS informācijas un funkcionalitātes mijiedarbību;
* turpmāk tehniski ir viegli izmantojams OKS izstrādē.

## Aktivitātes

Darba ietvaros Izpildītājam jāveic vismaz šādas aktivitātes:

1. OKS zemas precizitātes prototipa, tehniskās specifikācijas, OKS vizuālās identitātes un zīmola vadlīniju un ES UX vadlīniju izpēte;
2. OKS dizaina sistēmas izstrāde un saskaņošana ar Pasūtītāju un sadarbības partneriem;
3. OKS augstas precizitātes prototipa izstrāde (skices)
   1. Prototipa izstrāde jāveic pakāpeniski, saskaņojot ar Pasūtītāju un sadarbības partneriem prototipa apgabalus;
   2. Skicēm jābūt tiešā veidā izmantojamām izstrādē un uz sagatavoto skiču pamata OKS izstrādātājam jāvar veidot līdzīgas saskarnes sadaļas;
4. Klikšķināma prototipa sagatavošana demonstrēšanai un testēšanai
5. Prototipa nodošana OKS izstrādātājiem un paskaidrojumu sniegšana saskarnes izstrādei.

## Nodevums

### Prototipa tvērums

Prototips sastāv no šādu veidu blokiem:

* Publiskās sadaļas (pieejamas bez autentifikācijas)
* Autentificētu lietotāju sadaļas (pieejams pēc pieteikšanās)
* Saskarnes (UI) komponentes un funkcionalitāte

OKS paredzētas šādas **publiskās sadaļas**:

1. Sākumlapa
2. Par OKS
3. Satura lapa
4. Kontakti
5. Pakalpojumu katalogs
6. Pakalpojuma apraksta lapa
7. Jaunumi
   1. Jaunumu saraksts
   2. Individuāla jaunuma lapa
   3. Jaunumu avoti
   4. Pierakstīšanās jaunumiem
   5. RSS integrācija
8. Kuģu vizīšu izmaksu kalkulators
   1. Kalkulācijas vednis
   2. Kalkulācijas rezultāta lapa
   3. Iegulšanas (embed) versija
9. Ostas karte
   1. Kuģu kustības vizualizācija
10. Datu kopa
    1. Individuālas datu kopas apraksta lapa
    2. Datu kopas pieteikuma forma
11. Ostas apraksta lapa
12. Palīdzības sadaļa
    1. Palīdzības sadaļas lapa
13. Meklēšanas rezultātu lapa

OKS paredzētas šādas **autentificētu lietotāju sadaļas:**

1. Kuģu aģenta darba vieta (sākumlapa)
2. Ostas pakalpojumu sniedzēja darba vieta (sākumlapa)
3. Kravu aģenta darba vieta (sākumlapa)
4. Termināļa darba vieta (sākumlapa)
5. Lietotāja profils, profila labošana
6. Uzņēmuma profils, profila labošana
7. Rēķini
8. Vizītes, pakalpojumu pieteikumi
   1. Vēsturiskie pakalpojumu pieteikumi
   2. Vizīšu un pakalpojumu pieteikumu atlase un filtrēšana
9. Saziņa
   1. Iesūtne un ziņojumu pārvaldība
   2. Jaunas ziņas izveide
   3. Atbildēšana uz ziņojumu
   4. Rēķina vai pakalpojumu rezultātu pievienošana ziņai
10. Operatīvā situācija ostās (saskaņojot ar uzsāktajām GIS aktivitātēm)
    1. Karte ar reāllaika datiem
    2. Kustības vēsture ostā
    3. Operatīvas informācijas atsekošana
11. Lietotāju administrēšana
    1. Uzņēmuma lietotāju saraksts
    2. Lietotāja pievienošana, pilnvarojumu piešķiršana
    3. Jauna lietotāja reģistrācija
12. Autentifikācija un drošība
    1. Pieteikšanās un konta maiņa
    2. Divfaktoru autentifikācija
13. Paziņojumi

OKS paredzētas šādas **lietotāju saskarnes (UI) komponentes un funkcionalitāte:**

1. Meklēšana un filtrēšana:
   1. Pakalpojumu katalogs
   2. Pakalpojumu meklēšana
   3. Satura meklēšana
   4. Datu kopu meklēšana
   5. Notikumu vēstures meklēšana (interaktīvā karte)
2. Platformas navigācija:
   1. Galvenā izvēlne un sadaļu hierarhija
   2. Lapas ceļš
   3. Pāreja uz saistītām vai relevantām sadaļām
3. Pakalpojumu pieteikumi:
   1. Pakalpojuma pieteikuma izveide
   2. Statusu maiņa un izsekošana
   3. Pakalpojuma automātiski atjauninājumi
   4. Pakalpojumu paziņojumi
4. Kartes funkcionalitāte (saskaņojot ar uzsāktajām GIS aktivitātēm):
   1. Kartes slāņu izvēle un pielāgošana
   2. Filtrēšana pēc datiem
   3. Pilnekrāna režīms
   4. Kustības vēstures vizualizācija
5. Notifikāciju sistēma:
   1. E-pasta un SMS paziņojumi
   2. Konfigurējami paziņojumi lietotājiem

Prototipa izstrādes laikā Pasūtītājs var precizēt sadaļu struktūru. Kopējais skiču apjoms nepārsniedz augstāk uzskaitīto skiču skaitu.

### Prasības prototipa izstrādei

Prototips jāizstrādā, ievērojot šādas prasības:

1. Prototips jāizstrādā Figma, Adobe XD vai līdzvērtīgā prototipēšanas rīkā;
2. Izstrādē jāievēro Platformas vizuālās identitātes un zīmola vadlīnijas, ES UX vadlīnijas;
3. Izstrādē jāievēro WCAG 2.1 AA piekļūstamības prasības (<https://pieklustamiba.varam.gov.lv/>);
4. Prototipa izstrāde jābalsta saskaņotajā ar Pasūtītāju dizaina sistēmā un ievērojot dizaina sistēmas integritāti visā Prototipā (UI komponentes, krāsu palete, tipogrāfija u.c.);
5. Prototipam jābūt interaktīvam, ar iespējām klikšķināt un pārvietoties starp sadaļām;
6. Sadarbība ar OKS izstrādes komandu un projektā iesaistītajām pusēm.

## Termiņi

Prototipa izstrāde paredzēta 6 nedēļu laikā kopš līguma parakstīšanas dienas.