

Torino 04/10/2012

Spettabile Ars Media srl

Codice offerta: Offerta Provvisoria

Autore: Mirco Richiero

Validità: 10 giorni lavorativi

All'attenzione di: Silvio D'Alò

Modalità di pagamento: mediante bonifico bancario

Fatturazione: 30% corrispettivo all'ordine; 30% corrispettivo alla consegna per collaudo; 40% corrispettivo a 30 giorni dall'avvenuto collaudo

Oggetto:

Come da accordi intercorsi, con la presente Vi sottoponiamo la nostra migliore offerta per la fornitura di un servizio di consulenza sviluppo software relativo alla creazione di un applicativo mobile, sviluppato per piattaforma iOS e ottimizzato per il solo device iPad Mini (prossima uscita del device). L'applicativo consentirà la fruizione di contenuti video, testuali e di immagine, mediante dispositivi Apple iPad Mini. Il design dell'applicazione mobile sarà fornito da Ars Media srl seguendo il presente progetto e i wire frame allegati. A questo riguardo Ars Media srl si impegna a discutere il design con Byters srl. Il Design dell'applicativo mobile dovrà essere fornito da Ars Media in forma di mock up grafici di ciascuna schermata che dovranno essere approvati da Byters srl in modo che siano congruenti con il presente progetto e relativa offerta economica. Ars media srl si impegna a fornire il design delle planimetrie museali, il posizionamento dei contenuti su planimetria, e le singole immagini di tutti i componenti "tagliate e ottimizzate" per iPad Mini secondo le specifiche fornite da Byters srl. Ars media dovrà altresì indicare a Byters srl il font (famiglia e dimensione) da utilizzare ed il numero massimo di caratteri da visualizzare per ciascun tipo di campo testuale (EX: testo, didascalia ecc...).

Caratteristiche dell'Applicazione:

- **Visualizzazione dei contenuti multimediali**

L'applicazione consentirà di visualizzare dei contenuti composti da testo, immagini e video. Inoltre potranno essere visualizzate pagine web, create ad hoc per l'applicazione, all'interno di una web view. I contenuti dovranno essere supportati da iOS e verranno dal cliente forniti a Byters per l'inserimento. Le immagini potranno essere inserite in modalità di videata "immagine e testo" oppure "Testo e Galleria". La galleria consentirà di scorrere più immagini. Ciascun contenuto avrà la scelta tra le versione in Inglese e quella in Italiano. Inoltre per ciascun contenuto video potrà essere inserito un video con audio ed un video sottotitolato. L'utente potrà passare dalla modalità "audio" a quella con "sottotitoli". Sottolineamo come nel passaggio da una all'altra modalità di fruizione del video il video ripartirà dal suo principio. I contenuti html potranno essere

inseriti fornendo a Byters il codice HTML opportunamente ottimizzato da inserire in una web view. Le pagine web esterne verranno visualizzate con browser di sistema (esterno) fornendo la url cui puntare.

- ***Navigazione dei contenuti***

La Home Page dell'applicazione consentirà di scorrere la planimetria navigabile del museo. La planimetria sarà suddivisa per piani del museo. La navigazione sulla planimetria consentirà di accedere ad i contenuti associati ad ogni area del museo. Sulla navigazione planimetrica l'utente potrà effettuare zoom in e zoom out mediante il pinch. I contenuti presenti in una stessa area del museo verranno presentati all'utente mediante una list view (legenda). In dettaglio la navigazione planimetrica funzionerà in questo modo:

- Viene presentata la planimetria di un piano.
- L'utente tappando su di un'area sensibile associata ad un'area del museo accede automaticamente a quell'area zoommata vedendone i contenuti multimediali associati e presentati in una legenda (list view) laterale.
- Entrati nella vista dell'area museale zoommata tappando sui contenuti multimediali presentati in una legenda (list view) oppure sui contenuti disegnati sulla mappa si accederà ai contenuti.

Oltre ad un sistema di navigazione dei contenuti mediante planimetria sarà disponibile anche un sistema di accesso al contenuto attivando una ricerca per codice alfanumerico di ciascun contenuto. Ciascun contenuto avrà la scelta tra le versione in Inglese e quella in Italiano. L'applicazione sarà comunque multilingua e predisposta a supportare altre lingue. I contenuti immagini, testi, video verranno visualizzati nell'applicazione secondo una precisa impostazione grafica. I contenuti url di pagine web esterne saranno presentati aprendo il browser esterno all'applicazione. Su tali contenuti aperti mediante browser esterno Safari Mobile l'applicazione non avrà alcun controllo. In questa prima release è prevista la sola interfaccia di navigazione per i normodotati. Tuttavia sarà configurabile l'opzione "voice over" per la lettura vocale dello schermo.

L'applicazione sarà un'applicazione nativa. Tutti i contenuti saranno in locale. L'applicazione è un'applicazione i cui contenuti sono statici (salvati in locale all'interno dell'applicazione) senza alcun dialogo con server esterni. Qualsiasi modifica ai contenuti richiederà interventi di sviluppo da quotarsi separatamente come da offerta. Ogni modifica all'applicazione richiederà di pacchettizzare nuova applicazione che dovrà essere opportunamente reinstallata sui devices.

Piattaforme:

L'applicazione verrà sviluppata per essere compatibile a partire da iOS 5.0 (con target solo iPad Mini). I device saranno gestiti internamente al Museo del Cinema. Per questa ragione l'applicazione non verrà sviluppata per essere inserita su App Store di Apple. Consigliamo al Cliente di utilizzare invece Enterprise Program (i cui costi non sono inclusi nella presente offerta).

Fornitura del Servizio:

Lo sviluppo dell'applicazione avverrà seguendo il progetto qui presentato da Byters al cliente. Approvato il progetto (struttura e funzionalità dell'applicazione) questo non potrà subire variazioni

se non concordate.

Byters si impegna a:

- Byters si impegna ad iniziare i lavori di sviluppo a partire da 15/10/2012 se la presente offerta firmata (valevole come ordine) sarà fatta pervenire entro il 08/10/2012. Se l'offerta firmata dovesse pervenire oltre il 10/10/2012 Byters si riserva 10 (dieci) giornate lavorative per avviare i lavori di sviluppo. Il cliente inoltre con l'ordine dovrà far pervenire a Byters i mock up grafici completi che dovranno essere approvati da Byters. L'avvio dei lavori di sviluppo verrà notificato al cliente mediante comunicazione formale. A partire dalla comunicazione formale di inizio lavori la consegna del software per collaudo avverrà dopo 20 (venti) giornate lavorative.
- Il cliente avrà 10 giorni lavorativi per effettuare il collaudo. Se venissero riscontrate problematiche sarà compito di Byters provvedere alla loro tempestiva risoluzione. Condizione per la consegna in collaudo sarà l'avvenuto pagamento della prima fattura emessa per avvio dei lavori.
- Condizioni per il raggiungimento di tali risultati saranno la ricezione della presente offerta controfirmata (considerata come ordine) e la consegna dei mock up grafici, prima dell'avvio dei lavori; il pagamento delle fatture nelle tempistiche schedulate (Byters si riserva il diritto di fermare il lavoro di sviluppo se vi fossero ritardi nel pagamento delle fatture e quindi consegnare eventualmente il software con ritardo); la consegna dei componenti grafici ottimizzati per iPad Mini entro dieci giorni lavorativi dall'avvio dei lavori; ricezione delle planimetrie (rese graficamente per l'applicazione) di ciascun piano della sede museale entro dieci giorni lavorativi dall'avvio dei lavori; la ricezione di un iPad Mini di sviluppo fornito dal cliente entro il 29/10/2012; feedback sull'avvenuto collaudo (superamento, ed in caso di non superamento report dei punti critici le cui correzioni dovranno essere discusse e approvate da Byters) entro dieci giorni lavorativi dalla sua consegna.
- Tutti i materiali grafici dovranno essere forniti a Byters nei formati che Byters specificherà.

Proposta Commerciale

Sviluppo applicazione iPadMini: Euro 5.000 (novemila) + IVA

Interventi sui contenuti statici

150 E + IVA per cambiare un contenuto e creare nuova applicazione

250 E + IVA per creare una nuova area sensibile, inserirvi contenuto e creare nuova applicazione

600 E + IVA per cambiare mappa di un piano creare nuove aree sensibili, inserire i contenuti e creare nuova applicazione

Condizioni

- I prezzi escludono tutto ciò non esplicitamente indicato.
- I prezzi indicati sono da intendersi IVA 21% esclusa.
- Il 30% del corrispettivo verrà fatturato alla ricezione della presente offerta controfirmata valevole come ordine. Il 30% del corrispettivo verrà fatturato alla consegna per collaudo. Il 40% del corrispettivo verrà fatturato a 30 giorni dall'avvenuto collaudo con esito positivo.

- Il saldo della fatture emesse dovrà avvenire mediante Bonifico Bancario entro trenta giorni naturali e consecutivi dalla data di emissione fattura.
- Byters potrà iniziare i lavori di sviluppo a partire da 15/10/2012 se ricevesse la presente offerta firmata (valevole come ordine) entro il 08/10/2012. Se l'offerta firmata dovesse pervenire oltre il 08/10/2012 Byters si riserva 10 (dieci) giornate lavorative per avviare i lavori di sviluppo. L'avvio dei lavori di sviluppo verrà notificato al cliente mediante comunicazione formale. A partire dalla comunicazione formale di inizio lavori la consegna del software per collaudo avverrà dopo 20 (venti) giornate lavorative.
- Condizioni per il rispetto dei tempi di consegna saranno la ricezione di tutti i materiali nelle tempistiche previste e l'avvenuto saldo di tutte le fatture nelle tempistiche previste.
- Il cliente si impegna a dotare Byters di un iPad Mini per sviluppo entro il 29/10/2012 (compatibilmente con il lancio sul mercato).
- Il cliente si dichiara consapevole che tutti i contenuti dell'applicazione saranno in locale e che non è previsto alcun dinamismo degli stessi attraverso chiamate a server esterni.
- Il cliente si dichiara consapevole che qualsiasi modifica dei contenuti richiederà interventi di sviluppo qui quotati e successivamente l'installazione di una nuova applicazione sui devices.
- In caso venisse a Byters fornito un report di modifiche sul progetto il cliente si ritiene consapevole che tali modifiche verranno prese in considerazione ed evase solo se queste ultime saranno all'interno delle funzionalità previste con la presente offerta. In caso di modifiche al progetto o di non approvazione dei mock up grafici Byters si riserva il diritto di rivedere la presente offerta integrandola.
- In caso venisse a Byters fornito un report di problematiche legate al collaudo il cliente si ritiene consapevole che tali modifiche verranno prese in considerazione ed evase solo se queste ultime saranno all'interno di quanto previsto dal progetto e dai mock up grafici.
- Tutte le modifiche/richieste che differiranno da quanto sopra esposta non saranno evase nel compenso previsto con la presente offerta e verranno eventualmente quotate separatamente.
- I presenti costi non includono la fornitura, da parte del cliente, di un iPad Mini di sviluppo.
- I presenti costi non includono interventi sui contenuti. L'applicativo verrà fornito con i contenuti forniti dal cliente, entro e non oltre, il 29/10/2012. Qualsiasi aggiunta e/o modifica di contenuti richiederà interventi di sviluppo così come da quotazione in offerta.
- I video dovranno essere convertiti per essere visualizzabili con il player iOS (consigliamo di utilizzare la conversione in video HTML5 messa a disposizione da Youtube.com).
- Se fossero richiesti interventi sui contenuti (ad esempio elaborazione di contenuti in HTML oppure inserimento sulla piattaforma degli stessi) questi interventi saranno quotati a parte e per ogni singolo contenuto. In particolare eventuali contenuti dinamici in Flash dovranno essere rielaborati in HTML5 e tale rielaborazione andrà quotata per ogni singolo contenuto.
- Per qualsiasi controversia eventualmente derivante dal presente accordo sarà esclusivamente competente il foro di Torino.
- L'attività, tranne casi eccezionali da concordarsi, verrà svolta da remoto presso sede individuata da Byters.
- Le spese di trasferta (viaggio, vitto e alloggio) per ogni risorsa sono a carico del cliente.
- Se per realizzare alcune parti di progetto venisse utilizzato del codice già rilasciato sotto licenza GPL, questo verrà rilasciato con la medesima licenza.
- Per la risoluzione di eventuali malfunzionamenti il prodotto è coperto da 12 mesi di garanzia

(che decorreranno a partire dall'approvazione del collaudo). In caso il cliente individui dei malfunzionamenti questi dovranno essere segnalati a Byters per mezzo di comunicazione formale e accompagnati da corrispettivo report. La risoluzione del malfunzionamento dovrà essere discussa e approvata da Byters

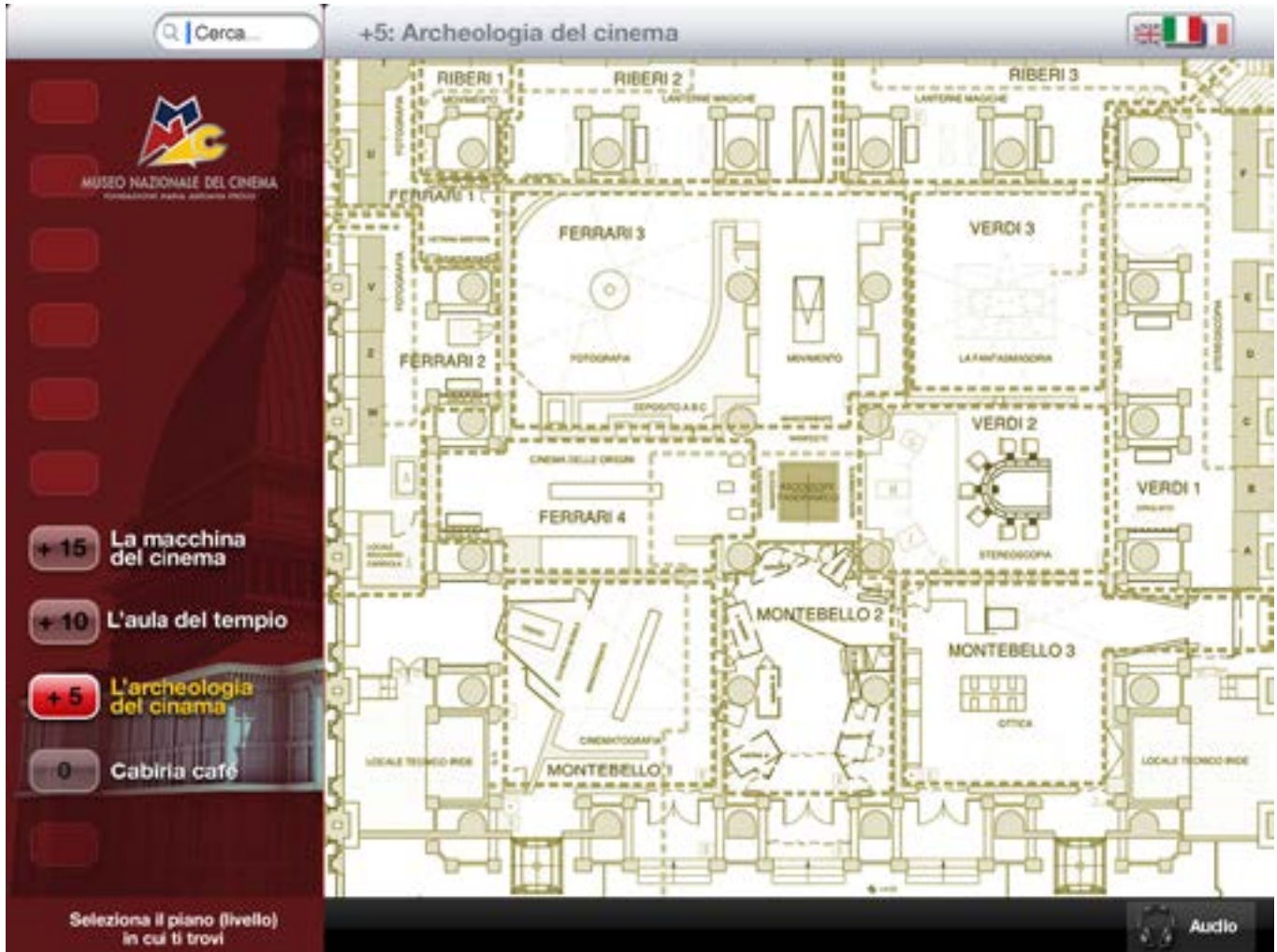
- Eventuali sviluppi evolutivi della piattaforma andranno quotati economicamente in maniera separata.
- Il lavoro svolto verrà utilizzato come referenza e caso di studio, verrà citato sul network di siti web Byters e tramite altri mezzi di promozione.
- La presente offerta non include costi di hardware nè di intervento sulla rete Wi-Fi del museo
- Il design dell'applicazione mobile sarà fornito da Ars Media srl seguendo il presente progetto e i wire frame allegati. A questo riguardo Ars Media srl si impegna a discutere il design con Byters srl.
- Il Design dell'applicativo mobile dovrà essere fornito da Ars Media in forma di mock up grafici di ciascuna schermata che dovranno essere approvati da Byters srl in modo che siano congruenti con il presente progetto (inclusi i wire frame allegati) e relativa offerta economica.
- Ars media srl si impegna a fornire il design delle planimetrie museali, il posizionamento dei contenuti su planimetria, e le singole immagini di tutti i componenti "tagliate e ottimizzate" per iPad secondo le specifiche fornite da Byters srl.
- Ars media dovrà indicare a Byters srl il font (famiglia e dimensione) da utilizzare ed il numero massimo di caratteri da visualizzare per ciascun tipo di campo testuale (EX: testo, didascalia ecc...).

Ci auguriamo di avere correttamente interpretato le esigenze da Voi esposte e restiamo comunque a disposizione, senza impegno, per meglio illustrarVi i dettagli tecnici della progetto provvisorio qui descritto.

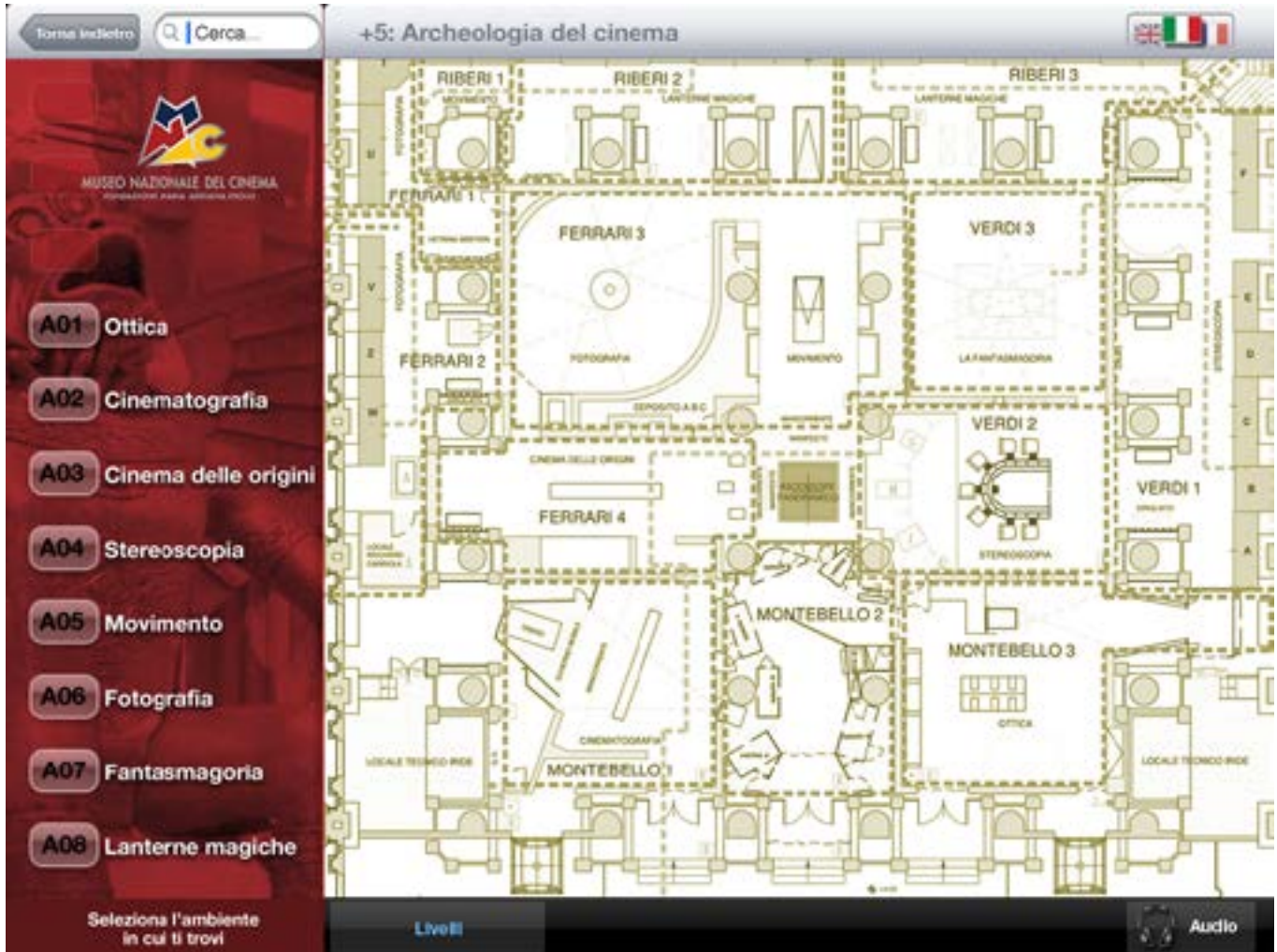
Ringraziamo anticipatamente per l'attenzione che vorrete riservare alla presente ed inviamo i nostri migliori saluti.

Cordialmente
Mirco Richiero
Byters s.r.l.

Struttura "Home Page"



Struttura "Area del Museo"



Struttura "Contenuti nell'area"



Struttura “Contenuto Testo e Immagine”

Forma indietro

+5: Archeologia del cinema/Ottica/Camera oscura

MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA
FONDATAZIONE MARIA ADRIANA PROLO

- Xx1 Segreti della visione
- Xx2 Anamorfosi
- Xx3 Camera oscura
- Xx4 Caleidoscopio
- Xx5 Scatole magiche

Seleziona il contenuto da approfondire

Archeologia del cinema

“Cinema: l'immagine viene alla luce”: la reazione dello scrittore russo Mak'sim Gorkij alla sua prima esperienza di spettatore ci ricorda che il cinema fu subito percepito come un'epitania, un fatto nuovo capace di cambiare l'universo visivo delle persone. L'invenzione del cinema era stata però preceduta da secoli di ricerche e spettacoli, di giochi ed esperimenti. Nel dare vita al Museo, Maria Adriana Prolo dimostrò subito un interesse straordinario e pionieristico per l'“archeologia” del cinema. La collezione di strumenti, immagini e spettacoli da lei costituita lungo tutta la sua vita è tuttora una delle più ricche del mondo. Visitandola si possono sperimentare direttamente le meraviglie della visione e comprendere il percorso che ha preceduto e accompagnato le invenzioni di Edison e dei fratelli Lumière. L'archeologia del cinema ha portato alla luce una varietà di sedimentazioni progressive: a partire dal Rinascimento, e poi più intensamente dal secondo Seicento, le ricerche sulla visione avevano seguito numerose strade distinte, che nessuno pensava dovessero riunirsi, come è poi successo, in una tecnologia e in un'arte unitaria. Gli oggetti della collezione Prolo e le esperienze interattive coniugano meraviglie antiche e recenti ancora capaci di sorprendere. L'ottica illustra la ricerca sulla visione che porta alla scoperta di lenti per ingrandire e deformare e di meccanismi capaci di ingannare il senso della vista. Il passo successivo è la proiezione: una luce posta dietro all'immagine permette di “gettarla avanti” (proiettarla), rendendola così visibile a molti spettatori. Appositi visori dotati di lenti procurano un piacere individuale altrettanto intenso. Le sperimentazioni sulle macchine ottiche danno prima luogo a



Lanterna magica Tri-unial, J.H. Steward, Londra, 1890 ca.

Live!!
Elenco degli ambienti
Mappa
Audio

Struttura "Contenuto Video"



Struttura "Contenuto speciale storico Mole" (

