

## Załącznik nr 6 do zapytania ofertowego nr 03/2020/1.2\_MAZOWIECKIE

### SZCZEGÓŁOWY ZAKRES PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – USŁUGI PROGRAMOWANIA

Przedmiotem zamówienia jest świadczenie przez Oferenta usług programistycznych polegających na zaprojektowaniu i zaimplementowaniu kodów plansz stymulacyjnych w zakresie mechaniki, animacji, parametryzacji zakresu kalibracji i architektury świata oraz stworzenie projektu strukturalnego i implementacja grafiki i animacji plansz, których celem jest powstanie i implementacja w pełni funkcjonalnych prototypów plansz stymulacyjnych w zintegrowanym środowisku docelowym.

Usługa będzie realizowana w ramach stanowiska Badacz – Programista 2 w ścisłej współpracy z zespołem programistów Elmiko Biosignals sp. z o.o. w ramach projektu „EEGDigi Track Biofeedback AI – innowacyjne urządzenie do spersonalizowanej neuroterapii o naukowo potwierdzonej skuteczności”. Dzieło powstanie przy współpracy Badacza – Programisty 1 (pracownika Zamawiającego) i Badacza – Programisty 2 (Oferenta) pod ścisłym nadzorem Głównego Badacza – Programisty Zamawiającego.

W ramach usługi programowania powstanie dzieło składające się z:

1. Projektu animowanej planszy (1) stymulacyjnej zgodnej z badanym w projekcie paradygmatem treningu biofeedbackowego.
2. Stworzenia projektu strukturalnego i architektury (1) planszy stymulacyjnej.
3. Implementacja świata wirtualnego (1 planszy stymulacyjnej) i zastosowanie w nim grafiki.
4. Stworzenie oprogramowania elementów graficznych i animacji – (1) plansza stymulacyjna.
5. Dostosowanie fizyki wirtualnego świata do nowych metod sterowania i automatycznych zmian parametrów przez nowo opracowywane algorytmy – (1) plansza stymulacyjna.
6. Przeprowadzenie kalibracji, parametryzacji i testów utworzonej planszy – (1) plansza stymulacyjna.
7. Stworzenie projektu strukturalnego i architektury (2) planszy stymulacyjnej.
8. Implementacja świata wirtualnego (2 planszy stymulacyjnej) i zastosowanie w nim grafiki.
9. Stworzenie oprogramowania elementów graficznych i animacji – (2) plansza stymulacyjna.
10. Dostosowanie fizyki wirtualnego świata do nowych metod sterowania i automatycznych zmian parametrów



przez nowo opracowywane algorytmy – (2) plansza stymulacyjna.

11. Kalibracja, parametryzacja i testy utworzonej planszy – (2) plansza stymulacyjna.
12. Stworzenie projektu strukturalnego i architektury (3) planszy stymulacyjnej.
13. Implementacja świata wirtualnego (3 planszy stymulacyjnej) i zastosowanie w nim grafiki.
14. Stworzenie oprogramowania elementów graficznych i animacji – (3) plansza stymulacyjna.
15. Dostosowanie fizyki wirtualnego świata do nowych metod sterowania i automatycznych zmian parametrów przez nowo opracowywane algorytmy – (3) plansza stymulacyjna.
16. Kalibracja, parametryzacja i testy utworzonej planszy – (3) plansza stymulacyjna.
17. Integracja utworzonych plansz (1, 2, 3) w prototypie działającym w środowisku laboratoryjnym.
18. Integracja utworzonych plansz (1, 2, 3) w prototypie działającym w środowisku docelowym
19. Przeprowadzenie testów, poprawek i kalibracji plansz (1, 2, 3) w zintegrowanym prototypie.

.....  
(miejsowość, data)

.....  
(czytelny podpis)