

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

ТЕХНИЧЕСКО ЗАДАНИЕ ИНФОРМАЦИОНЕН ПОРТАЛ

ФОНДАЦИЯ „ОТГОВОРНА ИГРА“ Проект „Отговорна игра“

I. ВЪВЕДЕНИЕ

Целта на настоящия документ е да формулира основните технически изисквания към структурата, съдържанието и функционалността на разработваното WEB приложение.

II. ЦЕЛИ НА РАЗРАБОТКАТА

Целта на настоящата разработка:

- Да информира обществото за опасностите от хазартната зависимост
- Да подпомогне самоконтрола на потребителите и възпитава отговорно отношение към употреблението на хазартни услуги
- Да информира организаторите и персонала, както и да повишава тяхната подготовка за разпознаване и уменията им за работа с потребители в риск или такива с развита хазартна зависимост
- Да подпомага превенцията в развитието на хазартната зависимост
- Да подпомага потребители с развита хазартна зависимост
- Да предоставя инструменти за самоконтрол
- Да предоставя възможност за интеграция с други информационни системи за целите на диагностиката и самоконтрола на потребителите.

III. ОБЩИ ТЕХНИЧЕСКИ ИЗИСКВАНИЯ

1. Технология

При изпълнение на портала се допуска използването на следните технологии и формати: SQL , PHP, Perl, HTML, CSS, Java Script, XML, JSON

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Не се допуска използване на технологии като Adobe Flash, MS Silverlight и др. Изключения са допустими единствено за секция мултимедии при визуализации на видео файлове или стрийминг. Трябва да се осигури пълна съвместимост със всички мобилни OS: Android, MS Windows, Apple iOS

2. Система за управление на съдържанието /CMS/

Допустимо е използването на развойни среди и проекти с отворен код от типа на: Drupal, Joomla, WordPress и др.

Административен панел със следните възможности:

Възможност за създаване на нови секции, подсекции и страници

Възможност за създаване на мултимедийни галерии с поддръжка на изображения и видео файлове

Възможност за създаване и обработване на форми: въпросници, анкети, статистики и др.

Възможност за добавяне, настройка и управление на интерфейси към външни системи

Възможност за управление на потребителите, групите потребители техните права и настройки

3. API

Интерфейсът за връзка с външни приложения може да бъде изпълнен със следните технологии: C, C++, PHP, Perl, Python

Допустими формати за обмяна на данни: JSON, XML

4. Мобилна версия

Мобилната версия на портала следва да е напълно съвместима със всички операционни системи и основните браузери използвани в мобилните устройства.

Дизайнът и съдържанието следва да са динамични и да са съобразени с резолюцията и форматите при различните устройства.

Мобилни ОС: Android OS, Apple iOS, MS Windows Mobile, BlackBerry OS, Tizen OS

Браузери: Android browser, Google Chrome, Mozilla, Safari, IE, Blackberry browser

5. Лицензионни ограничения

Не се допуска използването на сорс код, дизайни, темплейти, развойни среди и др. обекти на интелектуалната собственост, за които се дължи заплащане на

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

лицензии, такси, авторски права или има наложени ограничения за тяхната свободна комерсиална и не комерсиална употреба, освен в случаите, в които те не са еднократни и включени в цената на услугата.

6. Съвместимост

Пълна съвместимост на дизайн, съдържание и функционалност с основните ОС и браузери.

Минимални изисквания за функционалност:

6.1. ОС

Windows, Linux, Android, Apple iOS, Apple OS X, Blackberry OS, Tizen OS

6.2. Браузери

Google Chrome, Android browser, Mozilla Firefox, Mozilla Firefox mobile, Apple Safari, MS IE, Blackberry browser, WebKit package, Opera.

7. Сигурност

7.1. Входни данни

Всички въвеждани от потребители, оператори или администратори данни да бъдат проверявани, санитизирани и верифицирани в съответствие с изискванията на съответното инпут поле.

7.2. Връзки

Не се допуска използването на връзки съдържащи критична информация, като данни за потребители, полета или параметри от база данни и др.

7.3. Сесии

Да се осигури сигурността на сесиите на потребителите. Всички операции свързани с регистрирани потребители следва да използват https протокол.

7.4. Бази данни

Всички критични параметри записвани в базата данни да бъдат надеждно криптирани

7.5. Външни интерфейси

Данните предавани и получавани посредством API към други системи да бъдат надеждно криптирани. Изключение се допуска само в случаите, в които се получават данни по стандартен за външна система протокол, който не предвижда криптирането им.

IV. БАЗОВА СТРУКТУРА

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Спецификата на използване и целевите групи предопределят обособяването на четири основни секции и съответните подсекции, които да могат да се допълват/разширяват:

ОБЩА: Достъпна за всички потребители

- За Нас
- Проекти
- Партньори
- Поверителност
- Телефон за връзка
- Форум
- Мултимедия
- Условия за ползване
- Често задавани въпроси
- Контакти
- Карта на сайта

Посредством административен панел на CMS в тази секция могат да бъдат добавени нови подсекции, страници, галерии и съответните връзки към тях.

ОРГАНИЗАТОРИ: Достъпен за всички потребители

- Корпоративна социална отговорност
- Кой подкрепя проекта
- Защо да подкрепя проекта
- Кодекс
- Обучение и семинари
- От практиката
- Помощни материали
- Поръчай материали
- Събития и кампании
- Изследвания и проучвания
- Специализирана помощ
- Въпроси и отговори
- Връзки
- Подкрепи проекта

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Как да прилагаме проекта

Панел на организатора

Достъпна за регистрирани организатори

Профил на организатор

Достъпна за регистрирани организатори

Посредством административен панел на CMS в тази секция могат да бъдат добавени нови подсекции, страници, галерии и съответните връзки към тях.

ПОТРЕБИТЕЛИ

Достъпен за всички потребители

Игри

Възвръщаемост на игрите и очаквана загуба

Основни симптоми

Как да играем разумно

Митове

Негативни последици

Самопомощ

За нови потребители

Специализирана помощ

Въпросник за самооценка 1

Въпросник за самооценка 2

Въпросник за самооценка N

Калкулатор

Дневник на играча

Достъпен за регистрирани потребители

Ограничения

Достъпни за регистрирани потребители

Профил на потребителя

Достъпен за регистрирани потребители

Посредством административен панел на CMS в тази секция могат да бъдат добавени нови подсекции, страници, галерии и съответните връзки към тях.

КОНСУЛТАНТИ И КЛИНИКИ

Достъпна за всички потребители

Списък

Въпроси и отговори

Профил на партньора

Достъпна за регистрирани организатори,
консултанти и клиници

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Посредством административен панел на CMS в тази секция могат да бъдат добавени нови подсекции, страници, галерии и съответните връзки към тях.

V. СПЕЦИФИЧНИ СЕКЦИИ

1. Потребители / Дневник на играча

Дневникът на играча позволява всеки регистриран потребител да води дневник за своите посещения, тяхната продължителност, както и изразходваните средства при всяко едно посещение.

Дневникът на играча следва да дава възможност за генериране на седмични, месечни и годишни отчети на база всеки един от въвежданите от потребителя параметри.

1.1. Задължителни параметри

Това са задължителните параметри, които потребителят следва да може да въведе, задължително е тяхното наличие в системата, но не и попълването им от потребителя.

- Дата
Формат на данните - Дата
- Продължителност на посещението
Формат на данните – integer , часове
- Локация: избор от списък съществуващи или въведена от играча
Формат на данните – ID референция към вече съществуваща или нова локация
- Изразходвани средства
Формат на данните – double
- Получени средства
Формат на данните – double
- Забележка
Формат на данните – char

1.2. Достъп до данните

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Достъпът до данните въвеждани в тази секция е ограничен единствено и само до потребителя въвеждащ тези данни.

Данните не трябва да бъдат видими, от който и да е друг интерфейс на потребител, организатор, консултант или администратор в системата.

2. Потребител / Ограничения

В тази секция потребителите могат да задават различни типове ограничения.

2.1. Типове ограничения

Предупредително

При достигане на зададеният лимит системата предупреждава потребителят и/или организаторите при избор от потребителя за достигнат предупредителен лимит.

Достигането му не предполага ограничаване активността на потребителя.

Пълна забрана

При активиране на този тип ограничение, потребителят се ограничава автоматично или посредством служител, като му се отнема възможността за правене на залози.

Ограничение от упълномощено лице

Извършва се на следните стъпки от потребителя:

Първа стъпка: Регистрация на упълномощено лице, при което се създава акаунт на упълномощеното лице. Акаунта има всички атрибути на нормалния акаунт, но в системата се маркира като акаунт на упълномощено лице.

Втора стъпка: Разрешава се от потребителя, упълномощеното лице да създава лимити от един, няколко или всички типове които могат да бъдат създавани от самия потребител.

Въведените от упълномощено лице ограничения могат да бъдат отменени както от упълномощеното лице, така и от лицето, което го е упълномощило, като системата подава информация за всяко налагане/отмяна на ограничението до упълномощителя и упълномощения.

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Тези ограничения работят на принципа на ограниченията, въведени от самият потребител.

Активация/дезактивация на пълна забрана

За да се избегнат злоупотреби пълната забрана следва да бъде активирана допълнително по предвиден за целта начин от администратор, след персонално потвърждение на самоличността на потребителя и на неговото лично желание за пълната забрана. Активацията/дезактивацията следва да се активират 24 часа след потвърждение на активацията.

2.2. Задължителни параметри

Име на ограничението

Формат на данните – char

Тип на ограничението в съответствие с 2.1

Формат на данните – ID към съответният тип ограничение

Тип Лимит /посещения, изразходвани средства или продължителност на посещенията/

Формат на данните – ID към предифиниран тип лимит

Времеви интервал / ден, седмица , месец/

Формат на данните – ID към предифинирани интервали

Лимит

Формат на данните – double

Валидност /за определена локация, списък локации или всички локации/

Формат на данните – ID ли списък на ID на локации за които е валидно ограничението

Забележка

Формат на данните – char

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

2.3. Взаимовръзки

Всички въведени от потребителите ограничения се следят в реално време и при тяхното задействане предизвикват съответните последиствия:

2.3.1. Потребителски интерфейс

Потребителят бива известен, чрез вътрешно системно съобщение, email и/или SMS за достигнат лимит.

2.3.2. Интерфейс на организатора

Всички организатори за които лимита е валиден биват известени, посредством вътрешно системно съобщение и email на посочен от тях адрес.

2.3.3. API

Посредством API следва да се блокират съответните активности на потребителите в локации на организатори, за които е валидно ограничението.

2.3.4. Съобщения различни от горните

При налагане или отмяна на пълна забрана се изпраща нотификация до наложилият забраната, до този за когото забраната е наложена, в случаите че са различни лица, всички организатори както и до ДКХ на посочен за целта от тях email адрес или друг предвиден начин.

2.4. Достъп до данните

Достъпа до данните касаещи зададените лимити е единствено и само до потребителят въвеждащ тези данни. Тези лимити не трябва да бъдат видими, от който и да е друг интерфейс на потребител, организатор, консултант или администратор в системата.

Достъп до активните към момента лимити /под активни да се разбира достигнати/ имат организаторите, за чиито локации тези лимити са валидни,

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

консултанти или клиники във взаимовръзка със съответният потребител, както и администраторите на системата. Предлаганите на тези потребители данни могат да включват само името и активността на съответният лимит, но не и негови параметри /други включени локации както и границата на самият лимит/.

3. Потребител / Профил на потребителя

В тази секция всеки потребител въвежда личните данни, които желае да сподели, както и прави своите общи настройки.

3.1. Общи данни

Три имена

Формат на данните – char

Телефон

Формат на данните – char 0-9

Email адрес

Формат на данните – char

Адрес

Формат на данните - char

Град

Формат на данните – ID от лист с въведени населени места

ЕГН

Формат на данните – integer

Пол

Формат на данните – predefined

Интереси

Формат на данните – ID или списък с ID на пре-дефинирани интереси

3.2. Регистрации

В тази секция потребителят въвежда своите текущи регистрации към различни организатори.

Организатор

Формат на данните – ID от лист с въведени организатори

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Карта

Формат на данните – char

Въведените тук данни се използват за връзка със системите на различните организатори, както и при тяхното известяване за достигнат лимит.

3.3. Настройки

В тази секция са общите настройки касаещи поведението на системата. Следва да се предвиди възможност за тяхното динамично разширяване и свързаната с това активности.

Видимост на профила

Формат на данните – bool

Видимост на email

Формат на данните - bool

Получаване на съобщения по SMS

Формат на данните – bool

Получаване на съобщения по email

Формат на данните – bool

3.4. Консултанти/Клиники

В тази секция потребителят може да управлява консултантите, с които е направил контакт, както и да им дава достъп до конкретни данни от личния си профил.

3.5. Достъп до данните

Достъпа до данните в тази секция е ограничен до потребителя и системните администратори, като системните администратори не могат да променят настройки по точки 3.2. и 3.3. Записи по точка 3.2. може да бъде изтрита от администратор, но не и променена. Настройките по точка 3.1. могат да бъдат променени от системните администратори

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

4. Организатор / Профил на организатора

В тази секция организаторите участващи в програмата въвеждат данни за своят профил и локации.

4.1. Данни за организатора

Име

Формат на данните - char

Адрес

Формат на данните - char

ЕИК

Формат на данните - char

Телефон за контакти

Формат на данните – char 0-9

Email

Формат на данните – char

Лице за контакти

Формат на данните – char

4.2. Данни за локациите

За всяка локация се въвеждат следните данни

Име на локацията

Формат на данните - char

Лиценз

Формат на данните - char

Адрес

Формат на данните - char

Настройки на локацията

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Услуга лимит

Формат на данните - bool

Услуга репорт

Формат на данните - bool

Настройка на интерфейс /тип интерфейс, адрес за връзка и др./

Данните нужни на API

Email за получаване на съобщения

Формат на данните - char

4.3. Достъп до данните

Достъпа до данните в секция 4.1. е ограничен до организатора и системните администратори.

Достъпа до данните в секция 4.2. е ограничен до организатора. Системните администратори могат да достъпват данните но без да ги променят.

5. Организатор / Панел на организатора

В тази секция оператора получава текущи съобщения, лист със всички активни ограничения, касаещи съответната локация или група локации, както и има възможност да регистрира потребители и да логва тяхното присъствие в съответната локация.

Основни функционалности на панела

5.1. Секция съобщения

В тази секция се извеждат всички системни съобщения, включително такива касаещи достигнати лимити от потребители на системата.

5.2. Секция ограничения

В тази секция се извежда листа със всички активни ограничения на потребители за съответната локация.

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Към всяко активно ограничение може да се отбележи неговото изпълнение, както и да се добави забележка.

5.3. Секция потребители

В тази секция се извежда списък на всички активни потребители, чийто вход в локацията е регистриран за случаите, когато се използва функционалността регистрация през системата

5.4. Секция регистрация

В тази секция се извършва регистрация на потребителите, включително генерирането на персонални идентификатори в случаите, когато се използва функционалността регистрация през системата.

Системата следва да поддържа скенери на лични документи, принтери за ID карти и камери, с които да се прави снимка на съответният потребител.

5.5. Достъпът до отделните секции се определя от правата за достъп и профила на съответният потребител регистриран като организатор.

През този панел също така се извършва регистриране на присъствието на потребители посредством карточетец. Системата следва да поддържа всички стандартни типове карти: магнитна лента, безконтактна карта, смарт карта.

VI. ФУНКЦИОНАЛНОСТИ

1. Автоматично отчисление на разходите и времето

За локациите, които имат интерфейсна връзка към системата и са разрешили функционалност репортинг следва да се извършва автоматично отчитане на изразходваните от потребителите средства, както и за времето на тяхното пребиваване в съответната локация.

Данните се вземат посредством API в зависимост от възможностите на съответната система.

2. API – системен интерфейс

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Системният интерфейс API следва да предоставя възможност за осъществяване на връзка с външна система посредством:

2.1. Драйвери разработвани за всяка една система

В този случай административният панел, както и панелите за настройка на локациите трябва да предоставят нужните средства за инсталирането и регистрирането на драйвери позволяващи връзка с външна система.

2.2. Интерфейс достъпван от външна система

В този случай външни системи посредством API предават съответните данни за активността на потребителите, както и изискват нужните данни за активирани ограничения.

Интерфейса да се разработи с оглед възможността за двупосочно предаване на всички необходими данни /ID на играча, въведени лимити и др. / както към външни драйвъри така и директно към други системи.

3. Интерфейс SMS

Да се осигури нужният интерфейс за предаване на кратки текстови съобщения /SMS/ посредством:

3.1. Драйвер SMS център

Посредством съответният драйвер се осъществява връзка с един или няколко SMS центъра използвайки предлаганите от тях API.

3.2. Драйвер SMS модем

Цялостно решение с предложение за съответният тип и модел SMS модем както и нужните драйвери към него.

4. Интерфейс S2S

Да се предвиди възможността за бъдещо интегриране на драйвер към Gaming Standard Association /GSA/ System to System /S2S/ стандарт.

Референция: http://www.gamingstandards.com/?page=standards/s2s_standard

5. Интерфейс ДКХ

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Да се предвиди възможността за бъдещо интегриране на драйвер за връзка с ДКХ, осигуряващо предаване на данни и автоматично актуализиране списъка на лицензираните организатори от регистъра на ДКХ.

VII. ФУНКЦИОНАЛНА СТРУКТУРА

Да се предложи за съгласуване подробна функционална структура, вземайки в предвид поставените в части IV до VI специфични изисквания.

Функционалната структура да включва текстова част – описание както и графичната ѝ презентация.

Функционалната структура отразява предлаганото от изпълнителя разпределение на отделните функционалности, секции, подсекции, страници и форми и е изходен материал за последващата разработка на пълен графичен дизайн за двете версии на портала.

При разработка на функционалната структура освен поставените в настоящият документ изисквания да се изходи от съответният опит на изпълнителя и общоприетите практики.

Финално предложената функционална структура трябва да предоставя прост, интуитивен и лесен за употреба интерфейс от потребители в широка възрастова граница, пол и в никакъв случай не трябва да дискриминира потребители с физически увреждания или недъзи.

VIII. ГРАФИЧЕН ДИЗАЙН

На база одобрена функционална структура да се разработят и предоставят за съгласуване минимум три версии на графичен дизайн на портала във всички негови варианти /вкл. мобилна версия/.

Графичният дизайн следва да бъде авторски или с платени пълни авторски права, без право на ползване от трети страни, както на самия дизайн така и на негови вариации.

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Всички права върху предоставените за одобрение както и на одобрените дизайни без значение дали са били имплементирани в портала или не се прехвърлят на възложителят.

Насоки към графичният дизайн :

1. Приложението не предвижда полета / региони за визуализация на рекламно съдържание
2. Да се използват неутрални цветкови комбинации
3. Използваните цветове и техните комбинации да бъдат съобразени с нуждите и особенностите на потребители с очни заболявания, включително и такива страдащи от дисхроматопсия.
4. Всички контролни елементи да бъдат достатъчно големи и ясни
5. Използваните шрифтове да бъдат ясни и добре четими
6. Да се избегне ненужното акцентирание върху шрифтове и елементи, включително тяхното удебеляване или изписването им с различен цвят.
7. Дизайна да бъде съобразен със следните резолюции:
Стандартна версия:
Минимална 1024x768
Максимална 3840x2160
Мобилна версия
Минимална 480x800
Максимална 2048x2732
8. Използваните цветове да бъдат подходящи за визуализация в 16 битов цвят
9. Да се избягва използването на анимирани елементи
10. Да се избягват дизайни, цветови решения или графични елементи който имат ясно изразено смислово значение, създават асоциация и/или са предпочитани от определен пол.
Пример: фонове съдържащи цветя, цветове приети за типично женски например розово и др.
11. Да се избягват графични знаци, както и оформление на бутони или други елементи от дизайна, водещи до асоциирани с религиозни и/или расови разделения, определения или символи.
12. Не се допуска използването на графични елементи и съчетания създаващи асоциация с хазартни игри, оборудване и др.

ФОНДАЦИЯ ОТГОВОРНА ИГРА

Пример: използване на седмици, черешки, барабани, рулетни колела, карти за игра и др.

Изключение е логото на кампания „Отговорна игра“, като то може да бъде използвано в съответствие с правилата за използване определени от Фондация „Отговорна игра“.