

Lublin, dnia 23 czerwca 2022 r.

**Wykonawcy zainteresowani udziałem
w postępowaniu o udzielenie zamówienia
publicznego**

Dotyczy postępowania o udzielenie zamówienia publicznego prowadzonego w trybie podstawowym bez negocjacji pn.: **Zaprojektowanie, wykonanie, uruchomienie i serwis gwarancyjny aplikacji mobilnej pod roboczą nazwą „PL-uczelnia dostępna”**

WYJAŚNIENIA TREŚCI SWZ

Politechnika Lubelska, działając na podstawie art. 284 ustawy Pzp, dokonuje wyjaśnień poprzez udzielenie odpowiedzi na złożone we wniosku zapytania do treści SWZ bez ujawniania jego źródła. Ponadto na podstawie art. 286 ust. 1 ustawy Pzp zmienia się treść SWZ w niezbędnym zakresie.

Pytanie 1

W załączniku nr 1 do SWZ – Opis Przedmiotu Zamówienia (dalej jako „OPZ”), w Części ogólnej, w pkt. 13 Zamawiający wskazuje następujący wymóg „Wykonawca wykona aplikację działającą na systemach operacyjnych Android i iOS (oddzielne aplikacje natywne).”

Wykonawca wnosi o dokonanie zmiany w treści SWZ umożliwiającej wykonanie zamówienia w technologii crossplatformowej, w tym w technologii React Native. Wykorzystanie technologii crossplatformowych umożliwia tworzenie aplikacji na wiele systemów operacyjnych (w tym iOS, Android), korzystając z jednej technologii. Rozwiązanie to umożliwia tworzenie aplikacji z wykorzystaniem mniejszych zasobów osobowych, a zarazem bardziej efektywnie kosztowo i w krótszym czasie. Aktualne rozwiązanie zaproponowane przez Zamawiającego wymaga, aby Wykonawca tworzył w tym samym momencie dwie oddzielne aplikacje na systemy iOS oraz Android. Wymaga to zatrudnienia oddzielnych programistów oraz testerów. Przekłada się to na wyższe koszty wykonania zamówienia, a więc także na wyższą cenę, którą będzie musiał zapłacić Zamawiający. Dopuszczenie wykorzystania technologii crossplatformowych daje Zamawiającemu korzyść w postaci niższego kosztu zakupu aplikacji, a w przyszłości niższych kosztów jej eksploatacji, rozwijania lub aktualizowania. Eksploatowanie aplikacji w obecnej treści OPZ, będzie wymagać od Zamawiającego zapewnienia w przyszłości oddzielnych programistów iOS i Android. Powyższa zmiana pozwala spełnić Zamawiającemu zasady ogólne określone w załączniku nr 8 do Regulaminu konkursu nr POWR.03.05.00-IP.08-00-DOS/20 w zakresie racjonalności i efektywności wydatków, a w szczególności w zakresie obowiązku uwzględnienia kwestii trwałości działań projektowych. Przyczyni się również do zwiększenia konkurencyjności w postępowaniu o udzielenie zamówienia. Zastosowanie wskazanej technologii w żaden sposób nie wpłynie na użytkownika końcowego – osoby korzystającej z aplikacji, gdyż otrzyma on taki sam produkt, jak przy stworzeniu oddzielnych aplikacji natywnych. Wykonawca proponuje dopuszczenie możliwości zrealizowania zamówienia w technologii React Native, gdyż umożliwia tworzenie wydajnych aplikacji przyjaznych dla użytkownika, z zachowaniem wszelkich funkcjonalności oraz wyglądu jak przy tworzeniu aplikacji natywnych oddzielnie na każdą platformę. Jednocześnie wszelkie modyfikacje i poprawki mogą być testowane i wprowadzane szybciej, z uwagi na wieloplatformowość tej technologii. Zamawiającemu umożliwi to wydajniejsze, a zarazem tańsze (krótsze w czasie zaangażowanie programisty), wprowadzanie zmian w aplikacji w przyszłości. Obecne zapisy SWZ eliminują z udziału w postępowaniu wykonawców tworzących aplikacje w technologiach crossplatformowych.

Odpowiedź

Zamawiający nie dopuszcza wykonania aplikacji w technologii REACT NATIVE.

Wymagania dotyczące języka oprogramowania wykorzystanego do budowy aplikacji objętej przedmiotem zamówienia opierają się na kilku składowych związanych z kosztami późniejszego rozwoju rozwiązania oraz ciągłości zapewnienia wsparcia przez kluczowych producentów systemów operacyjnych.

Zgodnie z wymaganiami Zamawiającego rozwiązanie powinno zostać napisane w pełni natywnych językach oprogramowania (full native), co nie będzie stanowiło dodatkowego ograniczenia dla przyszłego rozwoju aplikacji.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Wybrane języki (Kotlin, Swift) są rekomendowane przez producentów systemów operacyjnych (Google, Apple), co stanowi gwarancję spójności z natywnymi komponentami, które będą powiązane z przewidzianymi w aplikacji funkcjonalnościami. Przyjęte założenia nie będą też ograniczały dostępu do wykorzystywanych bibliotek, API czy zaawansowanych rozwiązań graficznych. Realizacja aplikacji w pełni natywnych językach oprogramowania w odróżnieniu od aplikacji napisanych przy użyciu frameworków tj. React Native, pozwoli na szybkie i wydajne wykorzystanie najnowocześniejszych technologii udostępnianych przez Android i iOS.

Pytanie 2

W rozdziale 6 pkt 1. lit b) SWZ Zamawiający wskazuje wymóg dysponowania odpowiednimi osobami w zakresie warunku zdolności zawodowej. Wykonawca prosi o wyjaśnienie czy Zamawiający dopuszcza możliwość zmiany osób wykazanych w ramach podmiotowych środków dowodowych, już w toku realizacji zamówienia? We wzorze umowy (załącznik nr 4 do SWZ), w § 11 ust. 1 pkt 4) Zamawiający dopuścił jedynie możliwość zmiany podwykonawcy. § 13 wzoru umowy również nie stanowi o możliwości dokonania takiej zmiany.

Odpowiedź

Zamawiający dopuszcza możliwość zmiany osób wykazanych w ramach podmiotowych środków dowodowych w toku realizacji zamówienia pod warunkiem, że osoby te będą spełniały warunki udziału w postępowaniu w zakresie zdolności zawodowej, nie gorsze niż te, które Wykonawca wskazał pierwotnie w Ofercie.

Pytanie 3

Prosimy o informację czy zamawiający dopuszcza rozwiązanie równoważne tj. aplikacja napisana we Flutterze i kompilowana do natywnej? Główne zalety takiego rozwiązania to jednolity kod źródłowy, taki sam interfejs niezależny od platformy i wydajność na poziomie aplikacji natywnej.

Odpowiedź

Zamawiający nie dopuszcza rozwiązań równoważnych tj. aplikacji napisanej we Flutterze i kompilowana do natywnej.

Zgodnie z wymaganiami rozwiązanie powinno zostać napisane w pełni natywnych językach oprogramowania, co nie będzie stanowiło dodatkowego ograniczenia dla przyszłego rozwoju aplikacji. W odróżnieniu od języka Dart, wybrane języki Kotlin i Swift są rekomendowane przez producentów systemów operacyjnych, co stanowi gwarancję spójności z natywnymi komponentami, które będą powiązane z przewidzianymi w aplikacji funkcjonalnościami.

Pytanie 4

Czy certyfikat AgilePM, wystawiony przez APMG International będzie uznany za ekwiwalentny, do wymienionych w SWZ?

Odpowiedź

Zamawiający uznaje, że certyfikat AgilePM jest ekwiwalentny do wymienionych w SWZ.

Zastępca Kanclerza Politechniki Lubelskiej

dr inż. Marcin Jakimiak



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

