

Załącznik Nr 1 do Regulaminu – Wytyczne

1. Wymogi projektu

- kreator wyboru e-usług (wizard) z podziałem na kategorie (maksymalnie 4 poziomy) (przykład użycia kreatora poniżej)
- tekstowa wyszukiwarka e-usług
- lista najpopularniejszych e-usług
- odnośniki do podstron: O systemie, Polityka RODO, Deklaracja dostępności, Kontakt, Strefa klienta
- miejsce na logo (należy uwzględnić różne wersje kolorystyczne)
- panel WCAG (wielkość czcionki, kontrast)
- możliwość zmiany języka
- FAQ/Najczęściej zadawane pytania
- slider zdjęć - wersja z sliderem oraz bez
- dane kontaktowe (numer telefonu, email)
- informacja o plikach cookies
- miejsce na grafikę z informacją "Dofinansowanie ze środków (np. UE)..."

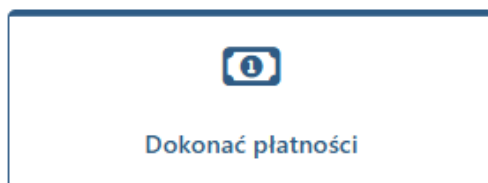
Umieszczenie poszczególnych elementów na stronie/stronach jest dowolne.

Struktura kategorii e-usług:

- Ikona
- Nazwa
- Tekst nadrzędny (krótki odnoszący się do kategorii kolejnego poziomu)

Przykład wizualizacji kategorii:

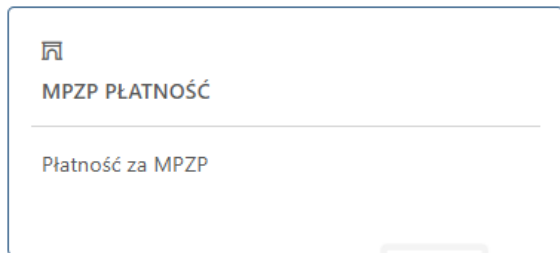
WYBIERZ CO CHCESZ ZROBIĆ



Kafelek usługi zawiera:

- Ikona (opcjonalnie)
- Tytuł
- Krótki opis

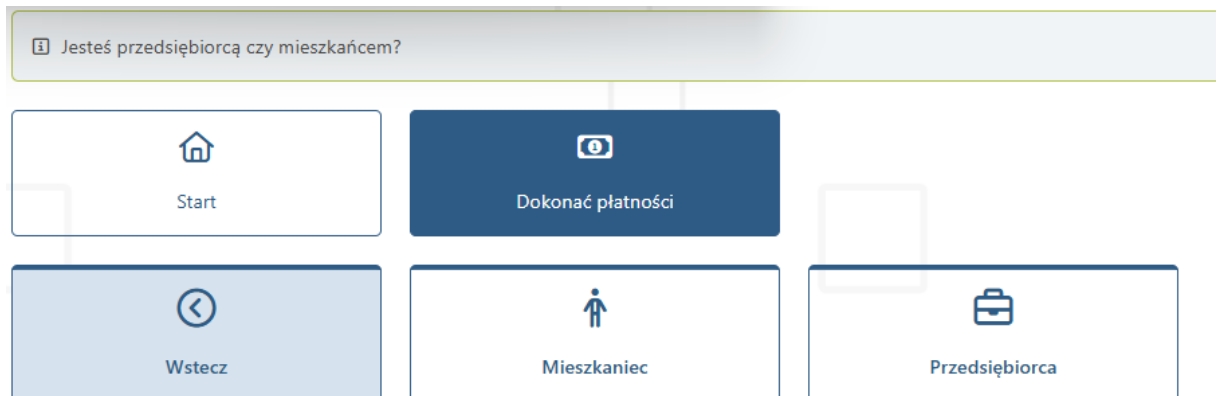
Przykład wizualizacji kafelka e-usług:



Przykład użycia kreatora e-usług: (kroki w wizardzie)

1. Pytanie: Wybierz co chcesz zrobić ? -> [kategoria]Dokonać płatności (wybieramy); [kategoria] Złożyć formularz, [kategoria] Uzyskać informacje
2. Pytanie: Jesteś przedsiębiorcą czy mieszkańcem ? -> [kategoria]Mieszkaniec (wybieramy), [kategoria] Przedsiębiorca
3. Pytanie: Czego płatność dotyczy ? -> [kategoria]Auto (wybieramy), [kategoria] Nieruchomość, [kategoria] Budowa
4. Wyświetlamy -> [usługa], Płatność - Rejestracja auta (wybieramy), [usługa] Opłata za wydanie prawa jazdy, [usługa] Podatek od środków transportu
5. Po wybraniu: -> Przekierowanie do artykułu o usłudze

Przykład wizualizacji kreatora (krok 2):



Przykładowe sprawy, które można wygodnie załatwić za pośrednictwem strony Ratusz24:

- rejestracja pojazdu,
- podatki opłaty lokalne (np. podatek od nieruchomości, opłata za odpady komunalne)
- sprawy meldunkowe,
- wnioski o przydział mieszkań komunalnych,
- wnioski dotyczące nieruchomości (np. pozwolenia na budowę, rozbiórkę),
- wnioski o wycinkę drzew,
- wnioski o świadczenia rodzinne
- informacje o lokalnych szkołach i przedszkolach

2. **Wymogi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami.** Zgodnie ze standardami WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) 2.1, poziom AA, projekt powinien uwzględniać następujące zasady dostępności:
- **widoczność treści:** Zapewnienie odpowiedniego kontrastu pomiędzy tekstem a tłem (minimum 4,5:1 dla tekstu zwykłego i 3:1 dla dużych napisów).
 - **przewidywalność i spójność interfejsu:** Struktura i nawigacja w interfejsie powinny być spójne oraz przewidywalne, np. umieszczenie menu nawigacyjnego w tym samym miejscu na każdej stronie.
 - **możliwość powiększenia tekstu:** Użytkownik powinien mieć możliwość skalowania tekstu o 200% bez utraty funkcjonalności strony.
 - **bezpieczeństwo epileptyków:** Projekt nie powinien zawierać elementów migających szybciej niż trzy razy na sekundę, aby uniknąć ryzyka napadów u osób z padaczką fotogenną.
3. **Wytyczne dotyczące UX (User Experience).** Przy projektowaniu interfejsu należy uwzględnić zasady użyteczności i pozytywnego doświadczenia użytkownika:
- **intuicyjna nawigacja:** Struktura nawigacyjna powinna być klarowna i łatwo zrozumiała dla użytkowników, z logicznie zorganizowanymi elementami menu.
 - **minimalizm i prostota:** Unikaj nadmiaru elementów wizualnych, które mogą rozpraszać użytkownika. Warto skupić się na elementach kluczowych dla funkcjonalności aplikacji.
 - **responsywność:** Projekt musi być responsywny, umożliwiając wygodne korzystanie z aplikacji na różnych urządzeniach (komputery, tablety, smartfony).
 - **czytelność tekstu:** Tekst powinien być łatwy do przeczytania, z odpowiednią wielkością czcionki i czytelnymi fontami. Warto zadbać o logiczne odstępy między wierszami i akapitami.
 - **feedback wizualny:** Elementy interfejsu (np. przyciski, linki) powinny wyraźnie informować użytkownika o swoim stanie (aktywny, kliknięty, wyłączony), aby zwiększyć pewność interakcji.
 - **zasada „3 kliknięć”:** Użytkownik powinien być w stanie dotrzeć do kluczowych funkcji aplikacji w maksymalnie 3 kliknięciach.

4. **Wymogi estetyczne.** Estetyka jest kluczowa dla ogólnego wrażenia z korzystania z aplikacji:

- **spójna kolorystyka:** Stosowanie palety kolorów zgodnych z wizerunkiem urzędu miasta, które będą jednocześnie spójne i stonowane. Użycie neutralnych kolorów jako tła oraz żywszych odcieni do podkreślenia akcji użytkownika.
- **minimalistyczny design:** Unikaj przesycenia elementami wizualnymi. Ważne jest, aby każdy element projektu pełnił konkretną funkcję i nie rozpraszał uwagi użytkownika.
- **typografia:** Wybór fontów prostych i czytelnych, najlepiej bezszeryfowych dla treści głównej. Można użyć bardziej dekoracyjnych fontów do nagłówek, o ile nie wpływają one negatywnie na czytelność.
- **ikony i grafiki wspierające:** Używaj ikon i grafik, które wzmacniają treści tekstowe, pomagając użytkownikowi lepiej zrozumieć funkcjonalność interfejsu.
- **spójność w stylu elementów interaktywnych:** Przyciski, linki, pola formularzy itp. powinny mieć jednolity wygląd i charakterystyczne wizualne wskaźniki interakcji, aby ułatwić ich identyfikację.