

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

Zamówienie realizowane będzie w ramach projektu pn. „Trzecia Misja Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu dla dzieci i młodzieży” (POWR.03.01.00-00-T223/18-00) współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej z Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach programu operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój; Działania 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym.

Niniejsze zapytanie ma na celu wyłącznie ustalenie wartości szacunkowej właściwego zamówienia, które zostanie w następnej kolejności opublikowane na platformie zakupowej Zamawiającego. W związku z tym oferty złożone przez wykonawców w ramach niniejszego zapytania nie będą skutkowały wyborem oferty najkorzystniejszej i podpisaniem wiążącej umowy z wykonawcą, który złoży najkorzystniejszą ofertę. Wykonawcy, który złożył najtańszą ofertę w niniejszym zapytaniu nie będzie przysługiwało roszczenie o zawarcie umowy z Zamawiającym.

Przedmiotem zamówienia będzie usługa opracowania i oprogramowania 10 gier, oraz dostosowanie ich do platformy e-learningowej opartej na systemie Moodle nazwanego na potrzeby tego zamówienia 3mudim.ue.wroc.pl oraz modernizacja i wsparcie obecnej platformy e-learningowej opartej na systemie Moodle eportal.ue.wroc.pl.

W ramach przedmiotu zamówienia będzie mieścić się:

1. Instalacja testowego środowiska Moodle odzwierciedlającego obecną platformę Moodle eportal i modyfikacje obecnego systemu Moodle.
2. Utrzymanie administracyjne platformy Moodle na czas trwania projektu 3mudim.ue.wroc.pl.
3. Stworzenie, opracowanie i oprogramowanie dla 10 gier na potrzeby projektu Trzecia Misja Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu dla dzieci i młodzieży oraz stworzenie oprawy graficznej dla tych gier - wraz z testowaniem i kalibracją tych gier.
4. Umieszczenie na przedmiotowej platformie 2 już istniejących kursów audiowizualnych i dostosowanie platformy do ich prawidłowego działania, będące przygotowaniem informatycznym tychże.
5. Szkolenie w zakresie administrowania platformą Moodle.
6. Opracowanie procedur i mechanizmów aktualizacji platformy Moodle.
7. Przygotowanie i przeprowadzenie szkolenia dla użytkowników platformy Moodle.

AD 1. Instalacja testowego środowiska Moodle odzwierciedlającego obecną platformę Moodle eportal i modyfikacja obecnego systemu Moodle obejmuje :

- A) Instalację dodatkowego środowiska opartego na platformie Moodle w wersji min. 3.8. Zamawiający zobowiązuje się do dostarczenia i udostępnienia serwera na potrzeby instalacji oraz konfigurację domen i certyfikatów SSL. Parametry serwerów zostaną ustalone na etapie realizacji zamówienia między Zamawiającym a Wykonawcą.
- B) Konfigurację zainstalowanego środowiska uwzględniającą:
 - a. Synchronizację i uwierzytelnianie użytkowników platformy z wykorzystaniem bazy wewnętrznej Moodle jak i mechanizmu SSO Zamawiającego opartego na systemie Open Source Keycloak, pobierającego dane z serwerów LDAP (MS Active Directory) udostępnionych przez Zamawiającego. Jeden serwer synchronizujący pracowników dydaktycznych, drugi serwer – studentów/uczniów.

- b. Warstwa danych ma zostać oparta na użyciu bazy relacyjnej zgodnej ze standardem SQL. Preferowana przez Zamawiającego to technologia MySQL zapewniająca spójność i integralność z bazą danych na istniejącym systemie Moodle eportal.ue.wroc.pl.
- c. Konfigurację systemów kopii zapasowych, przy czym, jeśli wskazaniem Wykonawcy będzie wykorzystanie dodatkowego serwera do zapewnienia bezpieczeństwa platformy, Zamawiający zobowiązuje taki serwer udostępnić.
- d. Optymalizację pracy serwera produkcyjnego i platformy uwzględniającą obciążenie wynikające z liczby studentów/uczniów i wykładowców w jednostce Zamawiającego.
- e. Konfigurację polityki ról w obrębie platformy Moodle produkcyjnej i testowej, zgodnie z wymaganiami Zamawiającego. Przy czym jako minimum muszą zostać skonfigurowane role:
 - i. Studenta/ucznia, z prawem uczestnictwa w grze e-learningowej, bez praw do modyfikacji własnego profilu w obrębie nazwy użytkownika, adresu e-mail, imienia oraz nazwiska.
 - ii. Nauczyciela/prowadzącego, bez prawa do zakładania i usuwania gier.
 - iii. Nauczyciela/prowadzącego bez prawa edycji, który będzie miał dostęp do gier e-learningowych archiwalnych, z możliwością ich odtworzenia, ale bez możliwości zmiany ich zawartości i uczestników.
 - iv. Koordynatora/menadżera, mającego wgląd do każdej gry założonego w ramach wskazanej kategorii i możliwość wygenerowania raportu oraz możliwość założenia gry e-learningowej w ramach wskazanej kategorii.
 - v. Nauczyciela spoza domeny, który będzie miał możliwość prowadzenia przypisanej do niego gry, ale funkcjonalność konta będzie ograniczona do możliwego minimum w obrębie całej platformy, tj. nie będzie posiadał praw do edycji, ani zmiany uczestników
 - vi. Studenta/ucznia spoza domeny, który będzie miał możliwość uczestnictwa w przypisanej do niego grze, ale funkcjonalność konta będzie ograniczona do możliwego minimum w obrębie całej platformy.
- f. Konfigurację poczty wychodzącej i przychodzącej, tak że możliwe będzie generowanie powiadomień e-mail do uczestników gier.
- g. Konfigurację webinarów przez usługę Microsoft Teams lub inną równoważną posiadającą dedykowaną wtyczkę do platformy Moodle w wersji zainstalowanej przez Wykonawcę, uzgodnionej z Zamawiającym.
- h. Konfigurację systemu ocen i odznak.
- i. Ustawienia i konfigurację strony wizualnej platformy testowej opartej o motyw zgodny z systemem moodle eportal.ue.wroc.pl. Preferowany będzie, dostarczony wraz z platformą, motyw Boost, aczkolwiek w porozumieniu między Wykonawcą, a Zamawiającym możliwe jest wybranie innego motywu, również płatnego. Strona wizualna platformy musi nawiązywać do księgi znaku UEW a kolorystyką i elementami graficznymi do systemu Moodle eportal.ue.wroc.pl Zamawiającego.
- j. Konfigurację elementów zapewniających współpracę z aplikacją mobilną Moodle.
- k. Konfigurację ustawień prywatności i przechowywania danych osobowych.
- l. Konfigurację domyślnych ustawień gier, dziennika ocen, modułów aktywności, bloków i innych istotnych elementów platformy w celu osiągnięcia maksymalnej wygody korzystania z platformy przez dydaktyków i studentów z zapewnieniem maksymalnej kontroli nad postęпами pracy studentów.

- m. Responsywność czyli wykonanie powinno uwzględniać technologie RWD (Responsive Web Design) i działać poprawnie na komputerach we wszystkich standardowych rozdzielczościach.
 - n. Konfigurację repozytoriów na dane.
 - o. Konfigurację systemu ocen i odznak.
 - p. Instalację i konfigurację wtyczki H5P.
- C) Reakcję na błędy zainstalowanego i skonfigurowanego systemu Moodle :
- a) Błąd krytyczny w działaniu platformy Moodle to błąd w działaniu platformy lub szkolenia powodujący całkowitą niedostępność dla użytkowników lub szkoleń lub podatność systemu na nieuprawniony dostęp. Musi być usunięty w ciągu 6 godzin od jego wystąpienia oraz wykonanie raportu błędu i przekazanie do działu IT Zamawiającego. Jeżeli z przyczyn technicznych nie jest możliwe usunięcie błędu we wskazanym terminie, Wykonawca usunie błąd niezwłocznie, a o przewidywanym terminie usunięcia błędu poinformuje Zamawiającego w ciągu 6 godzin od zgłoszenia zaistniałego błędu (diagnoza błędu). Wykonawca poinformuje beneficjentów platformy o planowanym terminie usunięcia błędu poprzez komunikat zamieszczony na platformie.
 - b) błąd niekrytyczny to błąd w działaniu platformy lub szkoleń, utrudniający korzystanie z platformy i szkoleń użytkownikom, lub uniemożliwiający korzystanie z niektórych funkcjonalności systemu. Musi być usunięty w ciągu 1 dnia roboczego od jego wystąpienia. Jeżeli z przyczyn technicznych nie jest możliwe usunięcie błędu we wskazanym terminie, Wykonawca usunie błąd niezwłocznie, a o przewidywanym terminie usunięcia błędu poinformuje Zamawiającego w ciągu 1 dnia roboczego od zgłoszenia zaistniałego błędu. Wykonawca poinformuje beneficjentów platformy o planowanym terminie usunięcia błędu poprzez komunikat zamieszczony na platformie.
 - c) Wykonawca zapewni realizację wskaźnika dostępności systemu na poziomie co najmniej 98%. Oznacza to, że maksymalna łączna niedostępność platformy i szkoleń może wynieść maksymalnie 14,4 godzin w miesiącu, przy założeniu, że miesiąc ma 30 dni. W czas ten nie są wliczane okna serwisowe konieczne do poprawy błędów oraz przeprowadzenia zadań administracyjnych. Okna serwisowe możliwe są w godzinach 22:00-6:00. Zamawiający będzie monitorował dostępność platformy. Każdorazowo po wykryciu niedostępności Zamawiający poinformuje o tym Wykonawcę, a na koniec miesiąca zostanie wydrukowany raport z programu monitorującego wskazujący godzinową niedostępność strony. Raport ten stanowić będzie podstawę do naliczenia kary określonej w umowie.
 - d) całkowite koszty usuwania błędów ponosi Wykonawca.

Powyższe zadanie ma na celu umożliwienie instalacji i korzystania przez użytkowników z dostarczonych gier e-learningowych oraz pobocznych zadań.

AD 2. Utrzymanie administracyjne platformy Moodle na czas trwania projektu 3mudim.ue.wroc.pl obejmuje:

- A) Utrzymanie platformy Moodle, serwisowanie, zapewnienie wsparcia technicznego, bezpośredni kontakt mailowy lub telefoniczny z wyznaczonym przedstawicielem Zamawiającego,
- B) Zapewnienie właściwego funkcjonowania platformy i szkoleń i dostępu do nich 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu,
- C) Bezpośrednią współpracę z Zamawiającym w całym okresie związania umową,
- D) Zapewnienie prawidłowego i bezpiecznego procesu logowania się do platformy i rejestrowania kont, nadzór nad procesem logowania i rejestrowania użytkowników,

- E) Wprowadzanie, w porozumieniu z Zamawiającym, zmian w treści gier w ramach pakietu 50 roboczogodzin, zmian dokumentów i materiałów dodatkowych,
- F) Realizację innych czynności niezbędnych do właściwego funkcjonowania platformy i szkoleń przygotowanych w ramach zamówienia, w tym zapewnienie właściwego przebiegu gier e-learningowych,
- G) Wykonawca zapewni wsparcie techniczne dla administratorów UEW z czasem reakcji 2 godziny na zgłoszenie. Oznacza to, że w ciągu 2 godzin od zgłoszenia Wykonawca potwierdzi otrzymanie zgłoszenia i przekaze w ciągu 4 godzin od zgłoszenia szacunkowy czas naprawy. Wykonawca będzie przyjmował zgłoszenia Zamawiającego o wadach i błędach za pośrednictwem poczty elektronicznej w dni robocze w godz. 8:00-16:00 na udostępniony Zamawiającemu przez Wykonawcę adres email,
- H) Wykonawca będzie prowadzić rejestr zgłoszeń oraz udostępni go Zamawiającemu w postaci pliku .xls na każde żądanie Zamawiającego.

AD 3. Stworzenie oprogramowania dla opracowania 10 gier na potrzeby projektu Trzecia Misja Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu dla dzieci i młodzieży na platformie Moodle. Wykonawca otrzymuje od Zamawiającego materiały, które są opracowaniami eksperckimi i przygotowane zostały zgodnie z analizą celów i treści kształcenia, z uwzględnieniem metodyki oraz form organizacyjnych charakterystycznych dla danej gry. Zakres zadania obejmuje:

- A) Opracowanie kontentu gier e-learningowych. Opracowanie wszystkich materiałów dydaktycznych, które składają się na gry e-learningowe pod względem merytorycznym, językowym i redakcyjnym, graficznym i programistyczno-informacyjnym. Na każdym etapie opracowania gier Wykonawca konsultuje z przedstawicielem Zamawiającego treści merytoryczne.
- B) Implementację gier e-learningowych na platformę edukacyjną Moodle 3mudim.ue.wroc.pl
- C) Elementy graficzne platformy Moodle 3mudim.ue.wroc.pl i gier e-learningowych powinny być estetyczne, spójne i adekwatne do tematyki. Wymagane i zawsze widoczne elementy graficzne na platformie i grze to: nazwa projektu, logo Unii Europejskiej, logo PO WER, logo UEW zgodne z księgą znaku Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu. Jak również napis „Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego”.
- D) Elementy multimedialnych użytych w grach e-learningowych zawierać będą między innymi:
 - a) Nagrania audio,
 - b) Animacje,
 - c) Elementy interaktywne.

AD.4 Umieszczenie na przedmiotowej platformie 2 już istniejących kursów audiowizualnych i dostosowanie platformy do ich prawidłowego działania, będące przygotowaniem informatycznym tychże. Zadanie to obejmuje przygotowanie platformy pod umieszczenie na niej 2 kursów audiowizualnych, będących w posiadaniu Zamawiającego. Kurs nr 1 składa się z 6 części w o typie mp4, a kurs nr 2 z 10 części, o tym samym typie. Pod kursem audiowizualnym należy umieścić test online, wytyczne wskaże Zamawiający.

AD.5 „Szkolenie w zakresie administrowania platformą Moodle” obejmuje szkolenie do czterech pracowników wskazanych przez Zamawiającego. Szkolenie będzie miało charakter stacjonarny lub formę wideokonferencji przez MS Teams i będzie uwzględniało w szczególności :

- A) Proces instalacji i konfiguracji platformy w zakresie zadania „Instalacja platformy Moodle”

- B) Konfigurację i generowanie raportów aktywności na platformie i w grach
- C) Zarządzanie kohortami
- D) Tworzenie kopii zapasowych
- E) Zarządzanie widocznością i dostępnością gier
- F) Definiowanie metod uprawnień dostępowych
- G) Wykorzystanie repozytoriów
- H) Tworzenie zasad selekcji i ewaluacji modułów dodatkowych (pluginów) do zainstalowania
- I) Zarządzanie rolami, uprawnieniami i grupami
- J) Archiwizowanie, resetowanie, kopiowanie gier wykonywane na przełomie roku akademickiego
- K) Archiwizowanie kont użytkownika
- L) Tworzenie zasad edycji pakietów językowych
- M) Tworzenie funkcji promocyjnych szablonu graficznego platformy
- N) Wykorzystanie technologii Bootstrap w grach i na stronie głównej

AD. 6 Zadanie „Opracowanie procedur i mechanizmów aktualizacji platformy” ma na celu wypracowanie procedur aktualizacji platformy w zakresie:

- A) Instalowania poprawek bezpieczeństwa dla aktualnie zainstalowanej wersji platformy,
- B) Aktualizacji platformy do nowszej wersji.

Wypracowane mechanizmy muszą zagwarantować bezpieczeństwo platformy i danych użytkowników wraz z grami oraz możliwość przywrócenia stanu platformy na wypadek niepowodzenia procesu aktualizacji.

AD 7. Zadanie „Przygotowanie i przeprowadzenie szkolenia dla użytkowników platformy” polega na przygotowaniu i przeprowadzeniu szkolenia dla grupy użytkowników platformy (nauczycieli i wykładowców), którzy będą tworzyć i prowadzić własne gry.

Szkolenie musi się składać z części zdalnej oraz części stacjonarnej (w przypadku braku możliwości przeprowadzenia szkolenia w formie stacjonarnej z powodów epidemicznych, Zamawiający dopuszcza przeprowadzenie całego szkolenia w formie zdalnej) i być przeprowadzone dla grupy maksymalnie 10 uczestników. Każdy uczestnik będzie czynnym zawodowo nauczycielem akademickim.

Część stacjonarna szkolenia obejmuje część praktyczną dla maksymalnie 10 osobowej grupy. Szkolenie stacjonarne dla jednej grupy nie powinno przekraczać 8 godzin zegarowych, ale nie może trwać łącznie krócej niż 3 godziny zegarowe. Część stacjonarna szkolenia musi uwzględniać tematykę przygotowania do prowadzenia webinarów.

Zamawiający zobowiązuje się do udostępnienia sali wyposażonej w komputery z dostępem do Internetu. W przypadku gdy Zamawiający nie będzie w stanie zapewnić wskazanej liczby uczestników liczba osób w każdej grupie stacjonarnej powinna zostać proporcjonalnie zmniejszona. W przypadku gdy liczebność grup stacjonarnych spadnie poniżej 10 osób możliwe jest zmniejszenie liczby grup szkoleniowych w porozumieniu z Zamawiającym, bez modyfikacji ceny za usługę.

Część zdalna szkolenia, nazwana dalej kursem, musi być przeprowadzona z wykorzystaniem platformy Zamawiającego, zainstalowanej i skonfigurowanej zgodnie z zakresem zadania „Instalacja platformy Moodle”. Część zdalna szkolenia powinna obejmować przynajmniej 2 webinary, które mogą być przeprowadzone wspólnie dla wszystkich uczestników, bez podziału na grupy.

Kurs będzie uwzględniał stronę techniczną przygotowania kursu na platformie Moodle oraz będzie poruszał zagadnienia metodyki prowadzenia zajęć w formie zdalnej i w formie blended learning.

Zagadnienia techniczne będą uwzględniały w szczególności :

- a) Nowe funkcjonalności dostępne na platformie Moodle od wersji 3.6 do wersji dostępnej zainstalowanej i skonfigurowanej przez Wykonawcę.
- b) Wykorzystanie aplikacji mobilnej Moodle.
- c) Wykorzystanie funkcjonalności wtyczki H5P.
- d) Tworzenie materiałów dydaktycznych w oparciu o prezentacje typu PowerPoint (w tym tworzenie filmów).
- e) Eksport i import kursu.
- f) Prowadzenie webinarów z wykorzystaniem wtyczki i usługi MS Teams lub innej równoważnej zapewnionej przez Zamawiającego.
- g) Konfigurację ocen w kursie.
- h) Wykorzystanie odznak.

Zagadnienia metodyczne będą uwzględniały w szczególności :

- a) Wykorzystanie synchronicznych i asynchronicznych form nauczania oraz metod aktywizujących w procesie zdalnej realizacji zajęć dydaktycznych.
- b) Projektowanie komunikacji wewnątrz kursu.
- c) Projektowanie polityki oceniania z wykorzystaniem oceny formatywnej i sumatywnej.
- d) Projektowanie i opisywanie celów.

Kurs zostanie przekazany Zamawiającemu na wewnętrzny użytek wraz ze wszystkimi plikami umożliwiającymi dowolną jego edycję.

Częścią materiałów kursowych mają być filmy instruktażowe, w formie screencastów. Ich łączny czas trwania nie będzie krótszy niż 150 minut i dłuższy niż 240 minut.

Wynikiem kursu będzie przygotowanie przez każdego uczestnika prototypu własnej gry.

Wykonawca w toku postępowania udostępni Zamawiającemu próbkę (demo) filmu instruktażowego, w formie screencastów. Materiał nie może być krótszy niż 10 minut i dłuższy niż 15 minut.

Zamawiający zastrzega sobie prawo do wielokrotnych modyfikacji i wykorzystania zamówionego kursu w ramach niekomercyjnych szkoleń wewnątrz organizacji Zamawiającego.

Wykonawca nie ma prawa wykorzystywać materiałów przygotowanych w ramach realizacji zamówienia, które są wizualnie lub kontekstowo związane z organizacją Zamawiającego, w żadnej formie oraz udostępniania ich osobom trzecim.

Zamawiający nie rości żadnych praw do ogólnego scenariusza kursu i innych materiałów związanych z działaniem platformy Moodle oraz wynikających z wiedzy i doświadczenia Wykonawcy.

Do obowiązków Wykonawcy należy:

- 1) przygotowanie dedykowanych dla Zamawiającego materiałów szkoleniowych (skrypt, film szkoleniowy, oprogramowanie, gry);
- 2) przeniesienie na Zamawiającego prawa własności materiałów szkoleniowych, o których mowa w pkt 1, w tym - w przypadku programów komputerowych – także kodu źródłowego, a także – w odniesieniu do materiałów szkoleniowych stanowiących utwory w rozumieniu prawa autorskiego (dalej Utwory) – przeniesienia na Zamawiającego autorskich praw majątkowych do ww. Utworów oraz udzielenia zezwolenia na wykonywanie praw zależnych, rozporządzania i korzystania z wszelkich utworów zależnych na zasadach opisanych w pkt 3-5;
- 3) Z chwilą dokonania przez Zamawiającego zapłaty wynagrodzenia, Wykonawca przenosi na Zamawiającego, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, autorskie prawa majątkowe do Utworów na wszystkich znanych w dniu podpisania umowy polach eksploatacji, a w szczególności:
 - a) utrwalanie Utworów lub ich części dowolną techniką na jakichkolwiek nośnikach,
 - b) trwałe lub czasowe zwielokrotnianie Utworów, w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, każdą znaną techniką,

c) w zakresie rozpowszechniania Utworów w sposób inny niż określony w poprzednim punkcie – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,

d) tłumaczenie, przystosowywanie, zmiana układu lub jakiegokolwiek inne zmiany w Utworach,

e) tworzenie i rozpowszechnianie utworów zależnych, w tym dalszych utworów,

f) prawo do modyfikowania Utworów lub ich poszczególnych elementów, w tym m.in. prawo do korekty, dokonywania przeróbek i zmian całości oraz jego poszczególnych elementów lub części;

4) W ramach niniejszej umowy Wykonawca wyraża zgodę na dokonywanie przez Zamawiającego lub na jego zlecenie zmian, przeróbek, aktualizacji, uzupełnień i innych modyfikacji Utworów lub ich części. Wszelkie prawa, w tym autorskie prawa majątkowe do powstałych w ten sposób utworów, będą przysługiwać Zamawiającemu, który będzie miał prawo z nich korzystać i nimi rozporządzać (w tym rozpowszechniać) bez zgody Wykonawcy;

5) Wraz z przeniesieniem autorskich praw majątkowych do utworów Wykonawca przenosi na Zamawiającego prawo własności egzemplarzy utworów, oraz nośników, na których utwory te zostały utrwalone.

6) Wykonawca zobowiązuje się, że nie będzie wykonywać autorskich praw osobistych do Utworu i upoważnia Zamawiającego do wykonywania w jego imieniu autorskich praw osobistych do Utworu, w tym w zakresie decydowania o pierwszym udostępnieniu Utworu publiczności oraz prawa do nadzoru autorskiego i integralności

W przypadku tworzenia przez Wykonawcę kursu na potrzeby zamówienia, Wykonawca zobowiązuje się przekazać Zamawiającemu, wyłączną, nieograniczoną czasowo oraz terytorialnie, licencję na oprogramowanie. Opłata licencyjna zawiera się w wynagrodzeniu. (Wykonawca udzieli licencji bezpłatnie).

Jeśli Wykonawca dysponuje kursami własnymi spełniającymi kryteria zadania 7, Wykonawca zobowiązuje się przekazać Zamawiającemu niewyłączną, nieograniczoną czasowo oraz terytorialnie, nieprzenoszalną i niezbywalną licencję. Opłata licencyjna zawiera się w wynagrodzeniu. (Wykonawca udzieli licencji bezpłatnie)

Udzielenie licencji, o której mowa powyżej, obejmuje następujące pola eksploatacji:

1) trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, niezależnie od formatu, systemu lub standardu, w tym techniką drukarską, techniką zapisu magnetycznego, techniką cyfrową lub poprzez wprowadzanie do pamięci komputera oraz trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie takich zapisów, włączając w to sporządzanie ich kopii oraz dowolne korzystanie i rozporządzanie tymi kopiami,

2) wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy,

3) tworzenie nowych wersji, opracowań i adaptacji (tłumaczenie, przystosowanie, zmianę układu lub jakiegokolwiek inne zmiany),

4) publiczne rozpowszechnianie, w szczególności wyświetlanie, publiczne odtwarzanie, nadawanie i reemitowanie w dowolnym systemie lub standardzie, a także publiczne udostępnianie Utworów w ten sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w szczególności elektroniczne udostępnianie na żądanie, niezależnie od formatu, systemu lub standardu,

5) rozpowszechnianie w sieci Internet oraz w sieciach zamkniętych,

6) nadawanie za pomocą fonii lub wizji, w sposób bezprzewodowy (drogą naziemną i satelitarną) lub w sposób przewodowy, w dowolnym systemie i standardzie, w tym także poprzez sieci kablowe i platformy cyfrowe,

7) prawo do wykorzystywania Utworów do celów marketingowych lub promocji, w tym reklamy, sponsoringu, promocji sprzedaży, a także do oznaczania lub identyfikacji produktów i usług oraz innych przejawów działalności, a także przedmiotów jego własności, a także dla celów edukacyjnych lub szkoleniowych,

8) prawo do rozporządzania opracowaniami Utworów oraz prawo udostępniania ich do korzystania na wszystkich wymienionych powyżej polach eksploatacji.

W przypadku zaistnienia po stronie zamawiającego potrzeby nabycia praw do utworów na innych polach eksploatacji niż określone w pkt 1 - 8 powyżej, zamawiający i wykonawca zobowiązują się zawrzeć dodatkową umowę przenoszącą autorskie prawa majątkowe na dodatkowych, wcześniej nie wskazanych polach eksploatacji na rzecz zamawiającego – na warunkach takich jak określone w umowie zawartej w wyniku rozstrzygnięcia postępowania.

Definicje:

1. Gra e-learningowa – logicznie i celowo zorganizowany zestaw zasobów (materiałów) dydaktycznych oraz powiązany z nim plan aktywności osoby uczącej się, jak również określone zadania nauczyciela (w przypadku, gdy proces dydaktyczny odbywa się z jego udziałem). Na grę e-learningową powinny składać się:

- 1) materiały informacyjne;
- 2) materiały służące przekazywaniu wiedzy;
- 3) materiały umożliwiające utrwalenie wiedzy i umiejętności;
- 4) materiały sprawdzające wiedzę i umiejętności;
- 5) materiały aktywizujące (angażujące, motywujące do grywalizacji).

2. Scenariusz – dokument przedstawiający założenia metodyczne i techniczne gry e-learningowej; powinien zawierać teksty, proponowane grafiki oraz opisy poszczególnych aktywności, które znajdują się w grze. Scenariusz ukazuje zaplanowaną ścieżkę dydaktyczną – co, jak często i w jakiej kolejności zobaczy/usłyszy/wykona uczestnik szkolenia. Powinien on w szczególności określać układ treści na ekranach, sposób nawigacji i schemat przebiegu szkolenia.

Scenariusz powinien uwzględniać:

- 1) układ modułowy określający strukturę materiału informacyjnego i dydaktycznego,
- 2) rolę, zadania oraz plan aktywności uczącego się i prowadzącego grę,
- 3) opis form i aktywności wykorzystywanych do osiągnięcia celów szczegółowych w danej grze z uwzględnieniem i wskazaniem metod:
 - a) przekazywania wiedzy,
 - b) utrwalania wiedzy i umiejętności,
 - c) aktywizacji i motywacji słuchacza w czasie trwania gry,
 - d) sprawdzania osiągniętej wiedzy i umiejętności.

3. Produkcja gry e-learningowej – opracowanie wszystkich materiałów informacyjnych oraz treści dydaktycznych, które składają się na grę e-learningową, zgodnie z uprzednio zatwierdzonym scenariuszem, pod względem metodycznym, językowym, redakcyjnym, graficznym i programistyczno-informatycznym.

4. Prowadzenie gry e-learningowej – realizacja przez nauczyciela procesu kształcenia w przygotowanym do tego specjalnie zdalnym środowisku nauki (tj. na platformie Moodle).

5. Implementacja gry e-learningowej – proces wprowadzenia na platformę edukacyjną Moodle opracowanych metodycznie, graficzno-programistycznie oraz korektorsko i językowo poszczególnych materiałów gry e-learningowej, zgodnie z przyjętymi założeniami niniejszego zamówienia.

6. Harmonogram realizacji zamówienia – dokument zawierający terminy realizacji produkcji gier e-learningowych.

7. Multimedia – materiały w formie:

1) statycznej, tj.:

a) zdjęcia w formacie (JPG, PNG, BMP lub GIF),

b) ilustracje w formacie (JPG, PNG, BMP lub GIF) oraz

2) audiowizualnej, dynamicznej, tj.:

a) pokazy slajdów, symulacje, ilustracje interaktywne, animacje,

b) materiały audio (podcast) w wybranym formacie (MP3 lub M4A/AAC),

c) wideo (screencast) w wybranym formacie (MOV, AVI, MP4).

8. Zdjęcia – nieruchomy obraz zrealizowany techniką fotograficzną.

9. Ilustracje – nieruchomy obraz zrealizowany techniką ilustracyjną bitmapową.

10. Ilustracje interaktywne – utwór złożony z ilustracji podstawowej, zrealizowanej technikami ilustracyjnymi, z dodanymi obiektami wywołującymi akcją użytkownika (najeżdżenie kursorem, kliknięcie, naciśnięcie klawisza klawiatury); obiekty mogą być innymi ilustracjami, zasobami audio, zdjęciami, polami tekstowymi itp.

11. Pokazy slajdów – utwór multimedialny składający się z następujących po sobie zdjęć lub ilustracji, z lub bez zsynchronizowanej narracji oraz ścieżką dźwiękową z lub bez dodatkowymi elementami wykonanymi technikami ilustracyjno-animacyjnymi.

12. Animacja – utwór multimedialny składający się z ruchomego obrazu, zrealizowanego techniką animacji komputerowej z lub bez zsynchronizowaną narracją oraz ścieżką dźwiękową.

13. Symulacje – interaktywny utwór multimedialny, służący do prezentacji zjawiska zależnego od jednego lub więcej czynników, w którym użytkownik ma możliwość regulacji przynajmniej jednego parametru i obserwacji zmian towarzyszących tej regulacji. Zrealizowany technikami ilustracyjnymi i odpowiednio oprogramowany, może zawierać również inne zasoby, np. dźwięki, zdjęcia, animacje.

Wymagania dotyczące zawartości gry:

(struktura gry z punktu widzenia metodyki e-learningu)

1. Gra ma być zrealizowana w języku polskim.

2. Gra składa się z określonej liczby bloków tematycznych.

3. W grze wśród bloków powinien być jeden blok informacyjny oraz bloki tematyczne.

4. Blok informacyjny powinien zawierać elementy, tj.:

- 1) spis treści gry,
- 2) cele i efekty kształcenia,
- 3) zasady pracy podczas gry,
- 4) zasady oceniania,
- 5) informację o literaturze,

6) instrukcję dla uczestnika jak korzystać z gry.

5. Każdy blok tematyczny wymaga użycia adekwatnych do treści:

1) materiałów służących przekazywaniu wiedzy poprzez treści dydaktyczne, case study, zasoby sieciowe, słowniki oraz wszelkiego rodzaju wizualizacje opisywanych zjawisk i procesów.

Przez wizualizację Zamawiający rozumie wykorzystanie multimediiów w formie:

- a) graficznej (statyczna/dynamiczna),
- b) audiowizualnej (pliki audio/wideo/audio-wideo).

Zamawiający nie będzie akceptował materiałów służących przekazywaniu wiedzy w postaci SCORM.

2) materiałów umożliwiających utrwalenie wiedzy i umiejętności poprzez realizację zadań otwartych (projekty czy zadania typu: porównaj, zestaw, opisz, problemowe, realizowane etapami np. na forach dyskusyjnych, zagadnienia do dyskusji – na forum, czat, wideokonferencje) oraz indywidualne ćwiczenia oparte na samoewaluacji (np. nieoceniane zadania zamknięte: testy wyboru, zadania prawda-falsz, zadania z luką, połącz elementy, przeciągnij i upuść).

3) materiałów sprawdzających wiedzę i umiejętności – poprzez realizację zadań otwartych (projekty czy zadania typu: oblicz, porównaj, zestaw, opisz, problemowe, realizowane etapami np. na forach dyskusyjnych, zagadnienia do dyskusji – na forum, czat, wideokonferencje) oraz indywidualne zadania zamknięte (testy wyboru, zadania prawda-falsz).

Zamawiający nie będzie akceptował materiałów sprawdzających wiedzę i umiejętności w postaci SCORM.

4) materiałów aktywizujących – wiadomości e-mail do uczestników, dyskusje na forach, grupowe ocenianie prac innych uczestników zajęć, ocenianie dodatkowych źródeł informacji, np. rankingi, tagowanie.

5) zakładana minimalna liczba multimediiów w obrębie całej gry (istnieje możliwość zmian liczby po otrzymaniu akceptacji Zamawiającego):

- a) co najmniej 50 materiałów dynamicznych w formie screencastów,

6) elementami opcjonalnymi są:

- a) materiały audio (podcast),

b) ilustracje,

c) prezentacje.

7) Zamawiający przygotowuje do każdego materiału utrwalającego oraz sprawdzającego wiedzę i umiejętności bazę pytań, którą załączy do weryfikacji Wykonawcy wraz ze scenariuszem do zaimplementowania w blok tematyczny.

8) Treści dydaktyczne powinny zostać przedstawione w jak najatrakcyjniejszy sposób; powinny uwzględniać wszelkie możliwości, jakie dają składowe platformy Moodle, z licznymi elementami graficznymi, ilustracjami i zdjęciami, filmami szkoleniowymi, z możliwością zaliczania poszczególnych partii materiału w interaktywny sposób, możliwie jak najbardziej zróżnicowany i przyjazny dydaktycznie, przy uwzględnieniu specyfiki uczenia się osoby dorosłej.

9) Wykonawca tworząc gry wykorzystuje aktywność – narzędzia opensource, działające w ramach platformy Moodle Zamawiającego. W przypadku braku odpowiedniego narzędzia na platformie Zamawiającego, Wykonawca powinien poinformować Zamawiającego o potrzebie jego zainstalowania. Zamawiający sprawdzi możliwości współdziałania narzędzia z platformą.

10) Treści dydaktyczne oraz multimedia powinny posiadać ujednoliconą nawigację oraz szatę graficzną nawiązującą do treści merytorycznych prezentowanej tematyki zgodnie z jednolitymi i spójnymi przyjętymi zasadami.

11) Wszystkie screencasty i ilustracje dotyczące pracy na platformie Moodle powinny być przygotowane na platformie Zamawiającego.

12) Materiały wideo nie powinny być dłuższe niż 5 minut. W uzasadnionych przypadkach materiały mogą być dłuższe, ale Zamawiający nie zaakceptuje gry, w której większość materiałów wideo będzie trwała kilkanaście minut lub więcej.

13) Jakość materiałów wideo nie powinna być niższa niż 720p. W przypadku nagrania materiałów wyższej jakości Zamawiający musi sprawdzić czy materiał wideo ładuje się płynnie na łączu mobilnym (4G).

14) Wielkość tekstu, ikon i grafik, które są istotne w ramach konkretnego fragmentu nagrania, musi być wystarczająca, aby element był czytelny. Należy korzystać z możliwości powiększania ekranu lub podświetlania.

15) Wszystkie screencasty muszą być przekazane Zamawiającemu w formatach wideo.