

Załącznik nr 1 do OPZ

I USZCZEGÓLOWIENIE OPISU PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Definicje najważniejszych pojęć i skrótów używanych w dokumentach dotyczących niniejszego postępowania:

1. OPZ – Opis Przedmiotu Zamówienia.
2. Platforma – to portal, na którym udostępniane będą szkolenia e-learningowe, służący do zarządzania procesem szkoleniowym, realizacji szkoleń e-learningowych oraz udostępniania materiałów dla Użytkowników, zwany dalej Platformą.
3. Szkolenie e-learningowe – atrakcyjny pod względem formy i treści materiał edukacyjny, którego wygląd dopasowuje się do rozdzielczości ekranu urządzenia podłączonego do Internetu, na którym jest on realizowany (komputera, laptopa, tabletu, smartfonu, itp.), bez względu na czas i miejsce jego realizacji.
4. Scenariusz techniczny – opracowanie, na podstawie którego przygotowane zostanie działające szkolenie e-learningowe, zawierające: odpowiednio zredagowaną treść wkładu merytorycznego z logicznym podziałem na rozdziały, lekcje, ekrany; opis wyglądu i działania multimedialnych.
5. Wkład merytoryczny – opracowane i przekazane przez Zamawiającego materiały, na podstawie których zostanie przygotowany scenariusz techniczny, zawierające treść merytoryczną na temat zagadnienia, którego dotyczy.
6. Strony – Wykonawca i Zamawiający.
7. Użytkownik – to osoba zalogowana korzystająca z Platformy jako uczestnik szkoleń.
8. Wykonawca – podmiot realizujący Zamówienie wybrany w drodze niniejszego postępowania o udzielenie zamówienia publicznego.
9. Zamawiający – Ministerstwo Inwestycji i Rozwoju.
10. Ekspert merytoryczny- ppp – podmiot zapewniony przez Zamawiającego w celu opracowania koncepcji merytorycznej trzech szkoleń wskazanych w pkt 2.2 OPZ.

1) ZADANIA WYKONAWCY W ZAKRESIE OPRACOWANIA

METODYCZNEGO I TECHNICZNEGO 3 SZKOLEŃ E-LEARNINGOWYCH

- Zadanie 1. Opracowanie 3 koncepcji szkoleń e-learningowych,
Zadanie 2. Opracowanie scenariuszy technicznych 3 szkoleń e-learningowych,
Zadanie 3. Opracowanie 1 szablonu do 3 szkoleń e-learningowych,
Zadanie 4. Opracowanie techniczne 3 szkoleń e-learningowych,
Zadania 5 Przekazanie plików edytowalnych.

2) OPIS ZADAŃ WYKONAWCY W ZAKRESIE OPRACOWANIA METODYCZNEGO I TECHNICZNEGO 3 SZKOLEŃ E-LEARNINGOWYCH

Zadanie 1. Opracowanie 3 koncepcji szkoleń e-learningowych

- 1.1 Metodyk Wykonawcy w oparciu o wkłady merytoryczne przekazane przez Zamawiającego, wymagania Standardu dostępności opisane w punkcie 2.6 OPZ oraz uwzględniając następujące warunki:
- a. Micro-learning – treść merytoryczna szkolenia e-learningowego będzie: przedstawiona w sposób przejrzysty, tj. podzielona na kategorie pod względem przedmiotu zagadnienia, z adekwatnym, krótkim tytułem; skrócona do niezbędnego minimum (treść merytoryczna powinna być wynikiem realizacji celów szkoleniowych) bez błędów dotyczących przedmiotu zagadnienia oraz z zachowaniem wartości merytorycznej dla grupy docelowej,
 - b. Zastosowanie interakcji, elementów gier, symulacji, ćwiczeń, itp. – w szkoleniach e-learningowych będzie wzmacniało komponent interakcji z użytkownikiem, pozwalający na jego większe zaangażowanie i zachowanie tzw. stanu flow, czyli fazy całkowitego oddania się/skupienia na danej czynności,
 - c. Wzbudzanie pozytywnych emocji – połączenie tekstu, grafik, animacji, kolorystyki oraz układu ekranu szkolenia e-learningowego powinno wzbudzić w użytkowniku pozytywne doświadczenie emocjonalne,
 - d. Dostosowanie do grupy docelowej szkoleń e-learningowych – osoby dorosłe, w szczególności: wyjaśnianie niepolskich, trudnych w odbiorze, zrozumiałych dla ograniczonego grona osób terminologii; użycie elementów graficznych nie będących infantylnymi, użycie

niestereotypowego przekazu w odniesieniu do płci, wieku i stopnia niepełnosprawności; użycie elementów graficznych, które będą ilustrowały zagadnienia odwołując się do życia zawodowego,

przedstawi Zamawiającemu do akceptacji koncepcje szkoleń e-learningowych (zwane dalej koncepcjami), po jednej do każdego ze szkoleń e-learningowych, o których mowa w pkt. 2.2 OPZ lit a-c.

1.2 Każda z koncepcji powinna zawierać przynajmniej szczegółowy opis sposobu prezentacji treści użytkownikowi szkolenia e-learningowego oraz szkice animacji, ilustracji, grafik, zdjęć itp. wraz z ich opisem, planowanych przez Wykonawcę do użycia podczas technicznego opracowywania szkoleń e-learningowych. Koncepcja powinna także uwzględniać cel zamówienia o którym mowa w pkt 2.2 OPZ.

1.3 Metodyk Wykonawcy podczas opracowywania koncepcji uwzględni podział szkolenia e-learningowego na rozdziały, lekcje i ekrany.

1.4 Wykonawca prześle koncepcje szkoleń e-learningowych do akceptacji Zamawiającego, w formacie umożliwiającym ich otwarcie i edycję w programie MS Word i swobodne nanoszenie poprawek w trybie śledzenia zmian.

Zadanie 2. Opracowanie scenariuszy technicznych 3 szkoleń e-learningowych

2.1 Na podstawie przekazanych przez Zamawiającego wkładów merytorycznych, koncepcji i celów szkoleń e-learningowych, Metodyk Wykonawcy przygotuje do każdego z trzech szkoleń e-learningowych wymienionych 2.2 OPZ scenariusz techniczny szkolenia e-learningowego, zawierający opracowanie od 150 do 200 ekranów szkolenia e-learningowego.

2.2 Ekspert merytoryczny ppp (zapewniony przez Zamawiającego), który opracował dany wkład merytoryczny zweryfikuje merytorycznie scenariusz techniczny pod kątem realizacji założonych celów szkoleniowych oraz zagwarantowania tożsamości treści merytorycznej wkładu merytorycznego ze szkoleniem e-learningowym.

2.3 Wykonawca prześle, zweryfikowane przez Eksperta merytorycznego wkłady merytoryczne, scenariusze techniczne do akceptacji Zamawiającego w formacie umożliwiającym ich otwarcie i edycję w programie MS Word i swobodne nanoszenie poprawek w trybie śledzenia zmian.

Zadanie 3. Opracowanie 1 szablonu do 3 szkoleń e-learningowych

3.1 Wykonawca przedstawi do akceptacji Zamawiającego trzy nowe, różne projekty szablonów szkolenia e-learningowego (zwane projektami).

3.2 Każdy z projektów będzie zawierał propozycję spójnego wyglądu wizualnego:

- a) interfejsu szkolenia e-learningowego odpowiednio na: komputery; tablety; smartfony;
- b) następujących ekranów szkoleń e-learningowych: początkowy, końcowy, pomocy, bibliografia, słownik.

3.3 W każdym z trzech projektów zawarta będzie propozycja, przynajmniej: kolorystyki, układu tekstu, grafik, przycisków, itp. oraz uwzględnią proporcje ekranów szkolenia e-learningowego 16:9.

3.4 Podczas przygotowywania każdego z projektów Wykonawca będzie stosował zasady UI/UX opisane w punkcie 3 oraz inne wytyczne, przekazane przez Zamawiającego.

3.5 Wykonawca w każdym projekcie wkomponuje logo PPP oraz Ministerstwa Inwestycji i Rozwoju. Logo/loga zostaną dostarczone Wykonawcy przez Zamawiającego w postaci pliku .png. Oznaczenia o których mowa w punkcie 2.4.4 muszą znaleźć się co najmniej na pierwszej i ostatniej planszy danego szkolenia.

3.6 Wykonawca prześle projekty do akceptacji Zamawiającego w formacie .pdf.

3.7 Jeżeli w trakcie prac nad scenariuszem technicznym w zatwierdzonym przez Zamawiającego szablonie pojawi się potrzeba zaprojektowania nowego ekranu lub wprowadzenia zmian ekranu, Wykonawca niezwłocznie powiadomi o tym Zamawiającego i prześle w formacie .pdf propozycję nowego lub zmienionego ekranu wraz z uzasadnieniem, do akceptacji Zamawiającego.

3.8 Na podstawie zaakceptowanego przez Zamawiającego projektu z uwzględnieniem wymagań Standardu dostępności opisanych w punkcie 2.6 OPZ, Wykonawca przygotuje szablony szkoleń e-learningowych w programie

umożliwiającym Zamawiającemu jego późniejszą (po zakończeniu realizacji zamówienia przez Wykonawcę), samodzielną (bez działań ze strony Wykonawcy) edycję w programach do obróbki grafiki, animacji i dźwięku firmy Adobe, do których licencje posiada Zamawiający (tj.: Photoshop CC, Illustrator CC, InDesign CC, XD CC, Lightroom CC, Premiere Pro CC, Premiere Rush CC, After Effects CC, Bridge CC, Spark, Dimension CC, Dreamweaver CC, Animate CC, Charakter Animation CC, Audition CC, Media Encoder CC) i przekażą do akceptacji Zamawiającego na płycie CD/DVD (lub w inny sposób uzgodniony z Zamawiającym).

Zadanie 4. Opracowanie techniczne 3 szkoleń e-learningowych

- 4.1 Na podstawie zaakceptowanych przez Zamawiającego koncepcji, scenariuszy technicznych, szablonu szkoleń e-learningowych, Wykonawca opracuje trzy szkolenia e-learningowe w programie umożliwiającym Zamawiającemu ich późniejszą, samodzielną edycję w programach do obróbki grafiki, animacji i dźwięku firmy Adobe, do których licencje posiada Zamawiający (tj.: Photoshop CC, Illustrator CC, InDesign CC, XD CC, Lightroom CC, Premiere Pro CC, Premiere Rush CC, After Effects CC, Bridge CC, Spark, Dimension CC, Dreamweaver CC, Animate CC, Charakter Animation CC, Audition CC, Media Encoder CC).
- 4.2 Zamawiający wymaga, aby dla każdego szkolenia e-learningowego Wykonawca przygotował i zamieścił na początku każdej lekcji ekran z pomocą/instrukcją obsługi szkolenia e-learningowego z możliwością powrotu do niego w dowolnym momencie realizacji szkolenia e-learningowego przez użytkownika.
- 4.3 Zamawiający wymaga, aby dla każdego szkolenia e-learningowego Wykonawca zamieścił, przygotowane na etapie opracowania szablonu, w każdej lekcji następujące ekrany dodatkowe: bibliografia, słownik, z możliwością przeglądania ich w dowolnym momencie realizacji szkolenia e-learningowego przez użytkownika. Ekrany dodatkowe mogą być przygotowane zarówno jako pop-up („wyskakujące okna”), zakładki w menu bocznym, jak i w inny sposób przewidziany przez Wykonawcę i spełniający wymagania Zamawiającego.

- 4.4 Wykonawca na wniosek Zamawiającego zamieści w każdej lub wskazanej przez Zamawiającego lekcji, inne ekrany dodatkowe (np. przydatne strony www), które okażą się niezbędne do pełnego zrozumienia treści lub funkcjonalności lekcji przez użytkownika.
- 4.5 Zamawiający wymaga, aby warunkiem ukończenia lekcji przez użytkownika było uruchomienie każdego ekranu lekcji z wyjątkiem możliwości pominięcia ekranów dodatkowych i innych wskazanych przez Zamawiającego (np. ekranu z bibliografią, słownikiem).
- 4.6 Informacja zwrotna o zdobytej liczbie punktów i wyniku (pozytywnym/negatywnym) testu powinna pojawiać się po zakończeniu testu przez użytkownika.
- 4.7 Warunkiem pozytywnego ukończenia testu jest udzielenie przez użytkownika odpowiedzi na każde pytanie i uzyskanie przez użytkownika 70% pozytywnych odpowiedzi.
- 4.8 Do testu po danym rozdziale użytkownik otrzyma dostęp po ukończeniu wszystkich lekcji w rozdziale.
- 4.9 Warunkiem ukończenia szkolenia e-learningowego jest uzyskanie przez użytkownika odpowiedniej liczby punktów we wszystkich testach.
- 4.10 Wykonawca zapewni udźwiękowienie szkolenia e-learningowego z wykorzystaniem głosów lektorów, zaproponowanych przez Wykonawcę i zaakceptowanych przez Zamawiającego.
- 4.11 Głosy lektorów powinny być głosami ludzkimi, dobranymi stosownie do postaci i grupy docelowej szkoleń e-learningowych.
- 4.12 Przy udźwiękowieniu szkoleń e-learningowych Zamawiający nie dopuszcza zastosowania symulatora mowy.
- 4.13 Zamawiający wymaga, aby w szkoleniach e-learningowych została zastosowana funkcjonalność, pozwalająca na włączenie/wyłączenie głosu lektora.
- 4.14 Zamawiający wymaga, aby szkolenie e-learningowe poprawnie uruchamiało się i działało (bez utraty walorów wizualnych i funkcjonalnych):

4.14.1 w aktualnych i stabilnych na dzień podpisania umowy przez Strony przeglądarkach internetowych (także w ich wersjach mobilnych):

Chrome, Firefox, Safari, Opera, Internet Explorer, Microsoft Edge.

4.14.2 w systemach operacyjnych: Microsoft Windows (XP i wyższe), Android (5.0 i wyższe), Linux (Elementary OS Loki, Ubuntu 14.04 i wyższe, Fedora 26 i wyższe, Manjaro 17 i wyższe, Mint 17 LTS i wyższe), Mac OS (10.7 i wyższe), iOS (11.4 i wyższe).

4.15 uruchomienie szkolenia e-learningowego nie powinno wymagać instalowania na urządzeniach użytkowników końcowych żadnych apletów i pluginów (w tym JAVA, Flash Player).

4.16 Wykonawca nie może osadzać w szkoleniach e-learningowych kodu, pozwalającego bez wiedzy i zgody Zamawiającego na komunikowanie się i przekazywanie danych, w tym danych statystycznych do osób trzecich.

Zadanie 5. Przekazanie plików edytowalnych

5.1 Wszystkie produkty wytworzone w wyniku realizacji danego Etapu (scenariusze techniczne szkoleń e-learningowych, szablony szkoleń e-learningowych, szkolenia e-learningowe oraz elementy służące do ich opracowania, łącznie zwane dalej materiałami), Wykonawca dostarczy Zamawiającemu w terminach określonych w harmonogramie dla danego Etapu opisanym w pkt. 2.7 OPZ oraz szczegółowym harmonogramie przygotowanym przez Wykonawcę i zatwierdzonym przez Zamawiającego.

5.2 Wykonawca w ramach zakresu zamówienia o którym mowa w pkt. 2.3 Opisu przedmiotu zamówienia przygotuje dokumentację instalacji i uruchomienia systemu.

5.3 Dostarczone materiały muszą umożliwiać Zamawiającemu późniejszą, samodzielną aktualizację lub edycję szkoleń e-learningowych w programach, o których mowa w pkt. 3.8

II SPOSÓB WSPÓŁPRACY ZAMAWIAJĄCEGO I WYKONAWCY

1. Ileć w OPZ jest mowa o wymianie korespondencji pomiędzy Zamawiającym a Wykonawcą, przekazywaniu pomiędzy Stronami wszelkich materiałów, uwag, uzyskiwaniu zgód i zatwierdzeń, w tym także dotyczących

produktów (tj. koncepcji szkoleń e-learningowych, scenariuszy technicznych szkoleń e-learningowych, szablonów szkoleń e-learningowych, szkoleń e-learningowych) – rozumie się przez to korespondencję drogą elektroniczną na adres poczty elektronicznej osoby/osób ustanowionych do kontaktów w sprawie realizacji niniejszego zamówienia po stronie Zamawiającego i Wykonawcy.

2. Ilekoć w OPZ jest mowa o dniach, rozumie się przez to dni robocze od poniedziałku do piątku w godzinach od 8.00 do 17.00 z wyjątkiem dni ustawowo wolnych od pracy w rozumieniu ustawy z dnia 18 stycznia 1951 r. o dniach wolnych od pracy (Dz. U. z 2015 r, poz. 90).
3. Ilekoć w OPZ jest wskazany znak towarowy, nazwa własna, patent lub pochodzenie produktu, Zamawiający dopuszcza produkt równoważny (np. program MS Word lub równoważny).
4. Jeśli nie jest to określone inaczej, sposób akceptacji przez Zamawiającego produktów zamówienia w ramach etapów będzie przebiegał następująco:
 - 4.1 Wykonawca przedstawia produkt Zamawiającemu do akceptacji
 - 4.2 Zamawiający przyjmuje przedstawiony produkt albo zgłasza uwagi w terminie do trzech dni roboczych.
 - 4.3 w przypadku konieczności wprowadzenia zmian do produktu, Wykonawca niezwłocznie uwzględnia uwagi Zamawiającego, nie później jednak niż w terminie trzech dni roboczych od ich otrzymania,
 - 4.4 do momentu ostatecznej akceptacji produktu Zamawiający ma prawo zgłaszania Wykonawcy uwag i zastrzeżeń,
 - 4.5 brak akceptacji przez Zamawiającego produktu będzie stanowić podstawę do nieodebrania przez Zamawiającego części zamówienia, której produkt dotyczy.
5. Zamawiający ma prawo do wielokrotnego zgłaszania uwag lub zastrzeżeń zarówno do treści jak i formy przekazywanych przez Wykonawcę produktów, do czasu uzyskania ich satysfakcjonującej Zamawiającego wersji.
6. Wszystkie zmiany terminów przewidziane na realizację poszczególnych zadań przez Wykonawcę, w tym wynikające z braku akceptacji przez Zamawiającego poszczególnych produktów, nie mogą powodować przekroczenia terminów określonych w OPZ oraz terminu realizacji danego Etapu, o których mowa w

punkcie 2.7 OPZ.

7. Wykonawca jest zobowiązany wykonać poszczególne etapy zamówienia w terminach określonych w OPZ w pkt 2.7. Zamawiający dopuszcza przedłużenie terminów wskazanych w pkt 2.7 OPZ w przypadku zaistnienia okoliczności nieprzewidzianych i niezależnych od stron umowy, jeżeli przedłużenie to będzie konieczne dla prawidłowej realizacji Zamówienia. Decyzję w sprawie przedłużenia terminu zamówienia wykonawczego podejmie Zamawiający. Zmiana ww. terminu wymaga zawarcia aneksu do umowy

III ZASADY UL/UX ((User Interface/User Experience)

1. Intuicyjność – nawigacja uczestnika po szkoleniu e-learningowym nie może wzbudzać żadnych wątpliwości. Poruszanie się po szkoleniu e-learningowym musi odbywać się w sposób intuicyjny. Rekomendowane jest wykorzystanie standardowych ikon, np. ikona domku zawsze oznacza powrót do strony głównej. Użytkownik powinien mieć świadomość istnienia wszystkich „klikalnych” elementów na ekranie.
2. Minimalizm – unikanie elementów przytłaczających. Wszystkie elementy dostępne na ekranie powinny być uporządkowane w taki sposób, aby unikać wprowadzania chaosu w szkoleniu e-learningowym. Pusta przestrzeń powinna być wykorzystywana do uporządkowania elementów na ekranie.
3. Spójność – zastosowane ikony muszą oznaczać to samo na każdym ekranie szkolenia e-learningowego.
4. Świadomość – jeżeli istnieją ukryte obiekty, użytkownik musi zostać poinformowany, że może wejść z nimi w interakcję. Wszystkie ukryte elementy np. pop-up, animacje, powinny być uruchamiane poprzez oczywistą akcję użytkownika np. kliknięcia w daną ikonkę, obiekt.
5. Świadomość – jeżeli istnieją ukryte obiekty, użytkownik musi zostać poinformowany, że może wejść z nimi w interakcję. Wszystkie ukryte elementy np. pop-up, animacje, powinny być uruchamiane poprzez oczywistą akcję użytkownika np. kliknięcia w daną ikonkę, obiekt.
6. Reagowanie na problem – jeżeli użytkownik ma problem, to zawsze na ekranie szkolenia e-learningowego ma widoczną odpowiednią ikonkę, która przekierowuje go do ekranu z instrukcją/pomocą. Ikona instrukcji/pomocy

nigdy nie może być ukryta.

7. Unikanie ikon z poleceniami tekstowymi – w szkoleniu e-learningowym muszą zostać zastosowane ikony z infografiką adekwatną do poleceń tekstowych (np. zamiast napisu „kliknij tutaj”, w szkoleniu e-learningowym znajduje się ikona dłoni z wyciągniętym palcem wskazującym).
8. Kolory – poprawne wykorzystanie kolorów ze względu na ich znaczenie, wpływ na emocje. Poprawne dobieranie kolorów zgodne z zasadą harmonijnej aranżacji. Kolor jako jeden z głównych elementów ekranu szkolenia e-learningowego, powinien być aktywnie wykorzystywany do wzbudzania określonych emocji u użytkownika, np. niepoprawne działanie może wyświetlać czerwony napis.
9. Grupowanie – przyciski podobne funkcjonalnie powinny znajdować się blisko siebie. Powinno się unikać rozrzucania przycisków po całym ekranie szkolenia e-learningowego.
10. Responsywność/skalowalność – wszystkie elementy ekranu szkolenia e-learningowego (w tym nawigacja), powinny zachowywać pełną funkcjonalność po zmianie ekranu, na którym są wyświetlane.